



***MISE EN SCENE* DALAM MEMBANGUN ADEGAN DRAMATIK PADA  
FILM *GRAVE TORTURE* KARYA JOKO ANWAR**

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

Oleh:

**Nurlaily Dicha Aningtyas**

**NIM 150110401004**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**2019**



***MISE EN SCENE* DALAM MEMBANGUN ADEGAN DRAMATIK PADA  
FILM *GRAVE TORTURE* KARYA JOKO ANWAR**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana

Oleh:

**Nurlaily Dicha Aningtyas**

**NIM 150110401004**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**2019**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk Almarhum dan Almarhumah orang tua saya: Margo S.Pd, M.M dan Wigati, serta untuk Mama saya dr. Wiwik Setyorini, CIBTAC, Akp, MD. Skripsi ini juga saya persembahkan untuk mereka yang berjuang menyelesaikan skripsi tanpa kehadiran orang tua. *Yakinlah kamu bisa! Mereka tidak hadir namun impian mereka ada bersama kita. Lakukan dan wujudkan impian-impian itu!*



### MOTTO

“Jangan menjadi egois dengan tidak pernah meminta maaf, berterima kasih dan memberi apresiasi pada diri sendiri. Tidak ada yang lebih tahu bagaimana 24 jam dilalui jika bukan si empunya diri.”

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”<sup>1</sup> (QS. Al-Insyirah,6-8)*

---

<sup>1</sup> <https://posterina.blogspot.com/2015/06/kumpulan-motto-skripsi.html> , diakses pada 10 Juni 2019

**PERNYATAAN**

Saya Nurlaily Dicha Aningtyas NIM 150110401004 menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “*Mise En Scene* dalam Membangun Adegan Dramatik pada Film *Grave Torture* karya Joko Anwar” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 13 Juni 2019

Yang menyatakan,

Nurlaily Dicha Aningtyas

NIM 150110401004

**SKRIPSI**

***MISE EN SCENE* DALAM MEMBANGUN ADEGAN DRAMATIK PADA  
FILM *GRAVE TORTURE* KARYA JOKO ANWAR**

Oleh:

Nurlaily Dicha Aningtyas

NIM 150110401004

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Didik Suharijadi, S.S, M.A.

Dosen Pembimbing Anggota : Fajar Aji, S.Sn, M.Sn

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “*Mise En Scene* dalam Membangun Adegan Dramatik pada Film *Grave Torture* karya Joko Anwar” telah diuji dan dilaksanakan pada:

Hari, tanggal : Kamis, 13 Juni 2019

Tempat : Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Didik Suharijadi, S.S, M.A.

NIP 196807221998021001

Fajar Aji, S.Sn, M.Sn

NIP 198612092018031001

Penguji I

Penguji II

Muhammad Zamroni, S.Sn, M.Sn

NIP 198411122015041001

Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn

NIP 198502032014041002

Mengesahkan,

Dekan

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum.

NIP 196805161992011001



## RINGKASAN

***Mise En Scene* dalam Membangun Adegan Dramatik pada Film *Grave Torture* karya Joko Anwar**, Nurlaily Dicha Aningtyas, 150110401004; 2019: 80 Halaman, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Film adalah suatu seni *audio visual* yang di dalamnya memuat suatu cerita, peristiwa, musik, komedi, dan sajian teknis lainnya. Film dapat diklasifikasikan berdasarkan genre. Salah satu genre film yang populer adalah genre horor. Film horor memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror bagi penonton. Pada tahun 2012, kanal *Youtube* YOMYOMF mengunggah film pendek *Grave Torture* yang disutradarai oleh Joko Anwar. Film *Grave Torture* mengangkat mitos siksa kubur, yaitu konsep tentang setiap orang jahat akan merasakan siksa kubur setelah mati. Ditinjau dari berbagai komentar di bawah postingan film, sebagian besar penonton film *Grave Torture* mengaku merasakan efek horor, menegangkan dan juga sedih dari film tersebut. Penonton dapat terpengaruh secara emosi dan merasa terlibat dalam cerita merupakan hasil dari adanya unsur dramatik dalam film. Unsur dramatik dalam film terbentuk tidak hanya melalui aspek naratif saja tetapi juga aspek sinematik, khususnya *mise en scene*.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini dilakukan guna mengetahui bagaimana *mise en scene* membangun adegan dramatik pada film *Grave Torture* karya Joko Anwar. Penelitian ini menggunakan teori unsur dramatik, *mise en scene* dan sinematografi. Unsur dramatik yakni konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise* digunakan untuk mengetahui adegan dramatik yang ada di dalam film *Grave Torture*. Unsur *mise en scene* seperti *setting*, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya digunakan untuk menganalisis aspek-aspek visual dalam membangun adegan dramatik pada film *Grave Torture*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Teknik analisis data dalam



penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat 5 adegan dramatik di dalam film *Grave Torture*. Unsur-unsur *mise en scene* seperti *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya turut membangun adegan dramatik pada film *Grave Torture*. *Setting* memberikan efek dramatik dengan menghadirkan properti lilin, korek api gas, foto kebersamaan tokoh anak dan ayahnya, dan juga suasana *setting* yang dibuat cenderung gelap. Kostum dan tata rias membantu memberikan identitas dan informasi cerita, terutama pada penggunaan warna dan jenis kostum. Pencahayaan penting dalam menciptakan efek dramatik, terutama pada penggunaan *low key lighting*, cahaya samping, cahaya depan, warna cahaya yang dominan kuning, dan unsur bayangan yang digunakan untuk menunjukkan pergerakan tokoh anak. Akting dan pergerakan juga membantu memberikan efek dramatik, khususnya pada ekspresi sedih dan ketakutan yang ditunjukkan tokoh anak. *Mise en scene* juga didukung oleh sinematografi dalam menambah kesan dramatik, khususnya pada penggunaan *Dutch Angle Shot*, *shot* subjektif dan POV.

## SUMMARY

***Mise En Scene in Building Dramatic Scenes in the Film Grave Torture by Joko Anwar, Nurlaily Dicha Aningtyas, 150110401004; 2019: 80 Pages, Television and Film Study Program, Faculty of Humanities, University of Jember.***

*Film is an art of audio visual which contains stories, events, music, comedy, and other technical offerings. Film can be classified by genre. One of the popular genres is the horror. Horror films have the main purpose of giving the audience the feeling of fear, surprise, and terror. In 2012, the YOMYOMF Youtube channel uploaded a short film 'Grave Torture' directed by Joko Anwar. The Grave Torture film raises the myth of the torment of the grave, namely the concept of every bad person feeling the torment of the grave after death. Judging from the various comments below the movie post, most of the viewers of the Grave Torture movie claimed to feel the horror, tension and sadness of the film. Audience can be emotionally affected and feel involved in the story is a result of the dramatic elements in the film. The dramatic elements in the film are formed not only through narrative aspects but also cinematic aspects, especially mise en scene.*

*Based on the above explanation, this research was conducted to find out how the mise en scene builds dramatic scenes in Joko Anwar's Grave Torture film. This research uses dramatic theory, mise en scene and cinematography. The dramatic elements (conflict, suspense, curiosity, and surprise) are used to find out the dramatic scenes in the film Grave Torture. Mise en scene elements such as settings, costumes and character makeups, lightings, and players and their movements are used to analyze the visual aspects of building dramatic scenes in the film Grave Torture.*

*This research is a type of qualitative research using descriptive method. Data collection techniques are carried out using observation, documentation, and literature studies. Data analysis techniques in this study used interactive analysis techniques consisting of data reduction, data presentation, and drawing conclusions.*

*Based on the research that has been done, there are 5 dramatic scenes in the film Grave Torture. Mise en scene elements such as settings, costumes and make-ups, lightings, and players and their movements build dramatic scenes in the film Grave Torture. Settings provide dramatic effects by presenting property candles, gas matches, photos of the child and his father, and also the atmosphere of the setting that is made to tend to be dark. Costumes and makeup help provide identity and story information, especially in the use of colors and types of costumes. Lighting is important in creating dramatic effects, especially in the use of low key lighting, side light, front light, the dominant color of light yellow, and the shadow elements used to show the movement of child characters. Acting and movement also help provide dramatic effects, especially on the expressions of sadness and fear shown by child leaders. Mise en scene is also supported by cinematography in adding dramatic impressions, especially in the use of Dutch Angle Shot, subjective shots and POV.*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Mise En Scene* dalam Membangun Adegan Dramatik pada Film *Grave Torture* karya Joko Anwar”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, MSc., PhD., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember dan seluruh staf kerja yang telah membantu lancarnya penelitian ini;
3. Drs. Lilik Slamet Raharsono, M.A, selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember;
4. Muhammad Zamroni, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
5. Didik Suharijadi, S.S, M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan Fajar Aji, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran, motivasi serta perhatiannya untuk membimbing penulisan skripsi ini;
6. Muhammad Zamroni, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Penguji Utama dan Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Penguji Anggota yang telah menguji skripsi ini;
7. Ibuk Wigati (Almh), Ayah Margo (Alm), Mama Wiwik Setyorini, Mbak Eka, Adik Tya, Adik Bila, Adik Alwan dan Melvin yang telah menjadi semangat utama saya dan telah memberikan doa serta dukungan moril,

materi, dan semua curahan kasih sayang yang tidak akan pernah putus, khususnya Almarhum dan Almarhumah orang tua saya;

8. Keluarga besar saya, khususnya Mbak Eti, Mbak Ratih, De Kesi, Tante Nia, Tante Tina, Om Didik, Om Kardi, Mbah Lastri, Adik Ekik, Adik Yu, dan Tasya yang selalu memberikan semangat dan dukungan;
9. Teman-teman Program Studi Televisi dan Film angkatan 2015, khususnya Alif, Oki, Fikri, Sani, Widi, Rio, Rizaldi, Ali, Fathur, Aziz, Alfian, Daniel, Ainun, Gita, Cahyo, Dina, Ela, Dila, dan Nilam, yang sudah membantu selama pengerjaan skripsi dan memberikan dorongan serta semangat;
10. Teman saya Indah, Regita, Yua, Dian, Yusma, Mas Syahfrizal, Mbak Girda, Mbak Levi dan teman-teman lainnya yang sudah membantu saya menyelesaikan skripsi ini tanpa bisa saya sebutkan satu per satu;
11. Puluhan cangkir kopi yang sudah memberikan stamina dan inspirasi untuk terus mengerjakan skripsi ini hingga selesai, khususnya es kopi Kafenesia Jl. Sumatera dan Original Black Coffe dari Kapal Api;
12. Diri saya sendiri, terima kasih sudah berkomitmen menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Penulis menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Jember, 13 Juni 2019

Penulis



DAFTAR ISI

<b>HALAMAN DEPAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>SKRIPSI.....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>SUMMARY.....</b>	<b>ix</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Bagi Peneliti.....	5
1.4.2 Bagi Akademisi.....	5
1.4.3 Bagi Seniman Film.....	5
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Kerangka Teori.....	8
2.2.1 Film.....	8
2.2.2 Dramatisasi.....	10
2.2.3 Unsur Dramatik.....	11
2.2.4 <i>Mise En Scene</i> .....	12
2.2.5 Sinematografi.....	16



2.3 Kerangka Berpikir.....	21
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Metode Penelitian.....	22
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	22
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
3.4 Sumber Data.....	23
3.4.1 Data Primer.....	23
3.4.2 Data Sekunder.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.1 Observasi.....	24
3.5.2 Dokumentasi.....	25
3.5.3 Studi Pustaka.....	25
3.6 Teknik Analisis Data.....	26
3.6.1 Reduksi Data.....	26
3.6.2 Sajian Data.....	26
3.6.3 Penarikan Simpulan.....	27
<b>BAB 4. PEMBAHASAN.....</b>	<b>29</b>
4.1 Gambaran Umum Film <i>Grave Torture</i> .....	29
4.1.1 Film <i>Grave Torture</i> .....	29
4.1.2 Sinopsis Film <i>Grave Torture</i> .....	29
4.2 <i>Mise En Scene</i> dalam Membangun Adegan Dramatik pada Film <i>Grave Torture</i> .....	30
4.2.1 Konflik.....	30
4.2.2 <i>Suspense</i> .....	53
4.2.3 <i>Curiosity</i> .....	60
4.2.4 <i>Surprise</i> .....	64
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir..... 21



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Unsur <i>Mise En Scene</i> dan Sinematografi.....	27
Tabel 4.1 Unsur <i>Mise En Scene</i> dan Sinematografi pada Konflik Pertama..	32
Tabel 4.2 Unsur <i>Mise En Scene</i> dan Sinematografi pada Konflik Kedua.....	43
Tabel 4.3 Unsur <i>Mise En Scene</i> dan Sinematografi pada Konflik Ketiga...	47
Tabel 4.4 Unsur <i>Mise En Scene</i> dan Sinematografi pada <i>Suspense</i> .....	55
Tabel 4.5 Unsur <i>Mise En Scene</i> dan Sinematografi pada Curiosity.....	62
Tabel 4.6 Unsur <i>Mise En Scene</i> dan Sinematografi pada Surprise Pertama	65
Tabel 4.7 Unsur <i>Mise En Scene</i> dan Sinematografi pada Surprise Kedua...	70
Tabel 4.8 Unsur <i>Mise En Scene</i> dan Sinematografi pada Surprise Ketiga...	73

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Anak mengarahkan lilin ke jenazah Ayah (40_02_07_02_07)....	27
Gambar 3.2 Siklus Analisis Interaktif.....	28
Gambar 4.1 Anak tidur sambil memeluk jasad Ayah (18_01_03_38_20).....	31
Gambar 4.1 Tokoh anak berjalan mendekati ke peti mati (02_01_01_25_26) .	34
Gambar 4.2 Tiga orang pelayat di depan pintu (01_01_01_45_02).....	35
Gambar 4.3 Koran memuat berita tewasnya pembunuh berantai (05_01_02_14_23 dan 06_01_02_16_28).....	36
Gambar 4.4 Tokoh anak menyalakan lilin (03_01_01_59_22 dan 04_01_02_08_26).....	37
Gambar 4.5 Tokoh anak mendekati ke peti mati (08_01_02_20_14 dan 10_01_01_39_21).....	38
Gambar 4.6 Tokoh anak mendekati ke peti mati ayahnya (09_01_02_23_02) .	39
Gambar 4.7 Tokoh anak menutup peti mati (14_01_03_07_06) .....	40
Gambar 4.8 Foto kebersamaan tokoh ayah dan tokoh anak (07_01_02_19_09) .....	40
Gambar 4.9 Tokoh anak mendekati ke peti mati (13_01_02_52_28) .....	41
Gambar 4.10 Sebuah tangan menutup peti mati (19_01_03_45_24 ) .....	42
Gambar 4.11 Tokoh anak berusaha keluar dari dalam peti mati (23_02_04_25_00) .....	44
Gambar 4.12 Restorasi gambar 23_02_04_25_00.....	44
Gambar 4.13 Tokoh anak berusaha keluar dari dalam peti (22_02_04_14_14) .....	45
Gambar 4.14 Restorasi gambar 22_02_04_14_14.....	45
Gambar 4.15 Jenazah si ayah tiba-tiba bangun dan meraung kesakitan (32_02_05_59_23) .....	47
Gambar 4.16 Tokoh anak mengintip ke dalam lubang (41_02_07_19_09).....	50
Gambar 4.17 Sosok misterius yang menarik jenazah ayah (43_02_07_43_00) .....	50
Gambar 4.18 Restorasi gambar 43_02_07_43_00.....	51

Gambar 4.19 Tokoh anak terkejut melihat jenazah ayah bangun (30_02_05_39_01) .....	51
Gambar 4.20 Ekspresi wajah jenazah si ayah (34_02_06_19_02) .....	52
Gambar 4.21 Jenazah ayah ditarik oleh sosok misterius (35_02_06_19_24) ..	53
Gambar 4.22 Tokoh anak terperangkap di dalam peti mati (39_02_06_49_02) .....	54
Gambar 4.23 Tokoh anak melihat jenazah ayahnya meraung kesakitan (33_02_06_12_12) .....	57
Gambar 4.24 Ekspresi tokoh anak melihat jenazah ayahnya kesakitan (38_02_06_47_18) .....	58
Gambar 4.25 Ekspresi tokoh ayah (34_02_06_19_02).....	59
Gambar 4.26 Catatan di awal film (48_00_01_11_28) .....	61
Gambar 4.27 Koran memuat berita tewasnya pembunuh berantai (06_01_02_16_28) .....	62
Gambar 4.28 Tokoh anak menyalakan korek api gas (25_02_05_10_17).....	64
Gambar 4.29 Restorasi gambar 25_02_05_10_17.....	64
Gambar 4.30 Perubahan pergerakan tokoh ayah di tiap petikan korek api gas .....	67
Gambar 4.31 Ekspresi tokoh ayah (31_02_05_45_18).....	68
Gambar 4.32 Kondisi jenazah ayah setelah mengalami siksa kubur (42_02_07_38_23) .....	69
Gambar 4.33 Restorasi gambar 42_02_07_38_23.....	70
Gambar 4.34 Keadaan tokoh anak pasca terkubur (47_03_08_17_27).....	72
Gambar 4.35 Restorasi gambar 47_03_08_17_27.....	72



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film adalah genre seni bercerita yang berbasis pada *audio visual* atau suatu cerita yang dituturkan melalui rangkaian gambar bergerak (Zoebazary, 2018:146). Film memiliki peran sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 2003:13). Film sebagai seni mampu menjadi media seseorang dalam mengekspresikan ide berupa *audio visual*.

Mudjiono dalam Kajian Semiotika dalam Film (2011:126) berpendapat alasan khusus mengapa seseorang menyukai film adalah karena film tampak hidup dan memikat. Film dikemas dalam cerita yang menarik dan mengandung nilai-nilai yang dapat memperkaya wawasan, serta dianggap sebagai suatu wadah pengekspresian dan gambaran kehidupan.

Film dapat diklasifikasikan berdasarkan genre. Genre adalah klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki kesamaan karakter atau pola seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta tokoh (Pratista, 2017:39). Genre digunakan sebagai upaya memahami film sebagai bentuk spesifik suatu komoditas. Genre film yang umum antara lain: *western*, epik, *thriller*, perang, *gangster*, horor, komedi, musikal, laga, *science-fiction*, dan petualangan (Zoebazary, 2018:169). Film horor merupakan genre yang paling populer di Indonesia, bahkan di dunia (Cheng, 2011:200). Film horor bertujuan memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi yang menonton. Film horor umumnya memiliki *setting* gelap atau suram dengan tambahan ilustrasi musik yang mencekam dan efek suara yang mengagetkan (Pratista, 2017:49).

Pada tahun 2012, kanal *Youtube* yang bernama YOMYOMF (*You Offend Me You Offend My Family*), dibentuk oleh Justin Lin (sutradara *The Fast And The Furious*) bersama Ryan Higa, Kevin Wu dan Chester See. Mereka membuat sebuah *playlist* baru berjudul *Silent Terror*. *Playlist* tersebut dibuat untuk menyambut perayaan *Halloween* di akhir bulan Oktober 2012. *Silent Terror* menyuguhkan



antologi film pendek dengan genre horor yang dibuat oleh 4 sutradara Asia (Zulfahmi, 2014:39-40)

Salah satu dari 4 film pendek dalam *Silent Terror* adalah film pendek *Grave Torture* karya Joko Anwar. Film *Grave Torture* memiliki durasi 9 menit 20 detik dan termasuk dalam kategori film pendek. Film *Grave Torture* berkisah tentang seorang anak kecil yang masuk ke dalam peti mati ayahnya karena rindu, kemudian secara tidak sengaja ia terkubur hidup-hidup bersama dengan jasad ayahnya yang merupakan seorang pembunuh berantai. Di dalam peti mati, dia melihat ayahnya disiksa atas kejahatan yang dilakukannya selama hidup. Film *Grave Torture* mengangkat mitos siksa kubur, yaitu konsep tentang setiap orang jahat akan merasakan siksa kubur setelah mati.

Tanggapan penonton terhadap film ini bervariasi jika ditinjau dari berbagai komentar di bawah postingan film di kanal *Youtube YOMYOMF*. Beberapa penonton menganggap film *Grave Torture* tidak berdasarkan riset yang mendalam. Namun sebagian besar penonton merasa terhibur.

“Koreksi dikit, suksa kubur bukan kepercayaan lokal Indonesia. harusnya juga malaikat ga nyiksa anak yg ga bersalah, kesannya bringas bgt malaikatnya, mungkin biar kena sisi horrornya. tapi kalo sesuai jd kan jd lebih baik” (Duta Matya, 2017).

“*Only this time, watch a movie while covering my face. horrified, because there are close cultural feel*” (Putri Verlita, 2013).

“*i dont know why, i think i get it... this is such a sad story.... i understand why the boy wasnt scared enough to goin inside, i mean he was his own father.*” (Mrsandalbakiak, 2013).

Terlepas dari keraguan sebagian kecil penonton terkait kebenaran riset, sebagian besar penonton film *Grave Torture* mengaku merasakan efek horor, menegangkan dan juga sedih dari film tersebut. Penonton dapat terpengaruh secara emosi dan merasa terlibat dalam cerita merupakan hasil dari adanya unsur dramatik dalam film.

Zoebazary (2018:120) menyatakan bahwa unsur dramatik adalah salah satu unsur dalam suatu karya film mampu memengaruhi emosi penonton, membuat penonton merasa terlibat, dan selanjutnya ingin mengikuti cerita film itu hingga berakhir. Lutters di dalam bukunya (2010:100) membagi unsur dramatik menjadi 4

unsur, yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. Keempat unsur tersebut akan membentuk adegan-adegan dramatik di dalam film.

Adegan dramatik di dalam film *Grave Torture* dimulai dari adegan ketika tokoh anak mendekati peti mati ayahnya dan tidur sambil memeluk jasad ayahnya. Ketegangan mulai dibangun ketika tokoh anak tertidur dan orang lain menutup peti mati itu tanpa menyadari bahwa ada anak tersebut. Adegan tersebut juga menandai awal terjadinya konflik utama. Dramatisasi dalam film dimunculkan dengan berbagai cara, beberapa di antaranya dapat melalui adegan yang dilakukan oleh pemain maupun melalui penambahan efek *visual* pada beberapa adegan di dalam film (Khilmiah, 2018). Film *Grave Torture* mampu mengolah antara adegan aksi dan reaksi serta efek horor, sehingga peonton dapat merasakan ketegangan dan kejutan.

Sebuah film dengan cerita atau tema yang kuat menjadi tidak berarti tanpa pencapaian sinematik yang memadai (Pratista, 2017:25). Pencapaian tersebut diperoleh dari aspek teknis dalam pembuatan film. Oleh karena itu, sebuah film dengan cerita yang bagus dan memiliki unsur dramatik pun tetap membutuhkan kerja sama dengan unsur sinematik. Unsur sinematik memiliki peran sama besarnya dalam membangun emosi penonton. Pembangunan emosi melalui unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara.

*Mise en scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008:61). *Mise en scene* terdiri dari empat unsur utama yakni *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pemain dan pergerakan. Sineas menggunakan *mise en scene* untuk menciptakan kesan realistis atau mencari efek yang sangat berbeda seperti teror supranatural dan sejumlah fungsi lainnya (Brodwell&Thompson, 2008:113). Pada film *Grave Torture*, *mise en scene* berperan penting dalam menciptakan kesan, memberikan efek dramatis, dan menjelaskan informasi terkait dengan cerita atau naratif. Salah satunya ada pada adegan ketika tokoh anak memainkan korek api berulang-ulang diikuti penampakan jasad ayahnya yang awalnya diam ketika korek dihidupkan pertama kali, lalu tiba-tiba mata ayahnya terbuka di petikan korek

kedua, diam lagi di petikan korek ketiga, lalu tiba-tiba kembali bangun di petikan korek keempat. Pada adegan tersebut, fungsi korek api tidak hanya sebagai dekorasi atau pemberi efek horor saja tetapi juga sebagai alat penggerak cerita.

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang bagaimana unsur sinematik dapat membangun adegan-adegan dramatik yang ada di dalam film *Grave Torture*, khususnya pada *mise en scene* dan sinematografi. Peneliti memusatkan penelitian pada *mise en scene* karena *mise en scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang terlihat dalam film adalah bagian dari unsur tersebut. Selain itu, unsur-unsur *mise en scene* secara keseluruhan (*setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan serta pemain dan pergerakannya) mampu mendukung naratif membangun suasana dan *mood* sebuah film, termasuk di dalamnya adalah unsur dramatik (Pratista, 2017:97). Di dalam buku dan di halaman yang sama, Pratista juga menyimpulkan bahwa separuh kekuatan sebuah film terdapat pada aspek *mise en scene*.

Selain teori *mise en scene*, penelitian ini juga memakai teori sinematografi. *Mise en scene* erat kaitannya dengan lingkup wilayah gambar atau *frame*. Oleh karena itu sinematografi dalam penelitian ini juga memiliki peranan penting, khususnya dalam proses penentuan *framing*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *mise en scene* membangun adegan dramatik pada film *Grave Torture* karya Joko Anwar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikan unsur-unsur dramatik dalam film *Grave Torture* dan mengetahui peran *mise en scene* dalam membangun adegan dramatik pada film *Grave Torture*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan peneliti di bidang sinematik (*mise en scene* dan sinematografi) maupun unsur dramatik. Selain itu, penelitian ini juga untuk melengkapi kajian-kajian tentang sinematik maupun dramatik sebelumnya dan diharapkan dapat menjadi referensi kajian-kajian berikutnya.

### 1.4.2 Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi khususnya dalam kajian pembuatan film pendek pada unsur sinematik maupun unsur dramatik. Bertambahnya khasanah kajian tentang unsur sinematik maupun struktur dramatik diharapkan akan menambah minat untuk mengeksplorasi dan mengembangkan teori-teori terkait.

### 1.4.3 Bagi Seniman Film

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pembuatan film khususnya dalam membangun adegan dramatik. Adegan dramatik adalah unsur penting untuk terciptanya karya-karya naratif yang baik, termasuk film.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Peninjauan lebih lanjut terhadap penelitian terdahulu dibutuhkan dalam penelitian agar terhindar dari tindakan plagiarisme, sebagai referensi serta perbandingan penelitian untuk menghindari hasil tulisan yang sama (Zelvia, 2018:6). Penelitian terdahulu yang menjadi referensi dan laporan originalitas adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Irma Oktarica Firziandini, mahasiswi Program Studi Televisi dan Film, Universitas Jember pada tahun 2018 dalam skripsinya yang berjudul *Analisis Struktur Naratif pada Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar dalam Membangun Adegan Dramatik*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana struktur naratif dapat membangun unsur dramatik berdasarkan 4 unsur dramatik milik Elizabeth Lutters yang terjadi dalam film. 4 unsur dramatik akan memperlihatkan adegan-adegan apa saja yang masuk dalam dramatisasi film yang dapat memicu emosi penonton. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah unsur dramatik milik Elizabeth Lutters dan *The Classical Hollywood Cinema* yang diciptakan oleh David Bordwell, Janet Staiger dan Kristin Thompson. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif agar dapat menjelaskan dengan kata-kata peran struktur naratif dalam menunjukkan 4 unsur dramatik film *Mimpi Sejuta Dolar*, sehingga cerita perjuangan hidup Merry Riana dapat dipahami dengan mudah. Hasil dari penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa unsur dramatik yang terdapat dalam film *Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar* adalah konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. Keempat unsur dramatik tersebut didukung dengan unsur naratif ruang dan waktu serta tujuan tokoh utama dalam meraih impiannya, sehingga pemaparan tentang adegan dramatik lebih lengkap dengan adanya analisis berdasarkan *The Classical Hollywood Cinema* atau unsur naratif David Bordwell, Janet Staiger dan Kristin Thompson. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penggunaan teori unsur dramatik milik Elizabeth Lutters dalam mengungkap adegan dramatik yang ada pada film, serta subjek penelitian kedua penelitian

berupa dramatisasi yang ada dalam film yang diteliti. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek dan teori pendukung yang digunakan. Objek penelitian yang dilakukan oleh Irma Oktarica Friziandini adalah film *Mimpi Sejuta Dolar*, sedangkan objek penelitian yang dilakukan penulis adalah film *Grave Torture*. Perbedaan penelitian ini juga terletak pada peran teori unsur dramatik Elizabeth Lutters. Teori unsur dramatik Elizabeth Lutters dalam penelitian yang dilakukan oleh Irma Oktarica Friziandini memiliki peran sebagai teori utama, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan penulis teori tersebut memiliki peran sebagai teori pendukung.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Girda Dede Zelvia, mahasiswi Program Studi Televisi dan Film, Universitas Jember pada tahun 2018 dalam skripsinya yang berjudul *Mise En Scene dalam Membangun Visualisasi Tokoh Valak pada Film The Conjuring 2*. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan visualisasi tokoh Valak pada film *The Conjuring 2* melalui aspek *mise en scene*. Penelitian ini menggunakan teori penokohan dan *mise en scene*. Penokohan digunakan untuk mengkaji karakter tokoh Valak, sedangkan *mise en scene* digunakan untuk menganalisis aspek-aspek visual dalam membangun visualisasi tokoh Valak dalam film *The Conjuring 2*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa Valak merupakan tokoh pendukung sekaligus tokoh antagonis yang berwatak jahat, serta menjadi dalang dari terjadinya semua teror. Unsur *mise en scene* seperti *setting*, kostum dan tata rias, serta pemain dan pergerakannya mampu memvisualisasikan tokoh Valak sebagai iblis yang dapat memberikan kesan menakutkan sehingga tokoh Valak terlihat menonjol dalam film walaupun kemunculannya tidak mendominasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan teori *mise en scene* sebagai teori utama. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan ada pada subjek dan objek penelitian. Objek penelitian yang dilakukan oleh Girda Dede Zelvia adalah film *The Conjuring 2* dan subjeknya adalah tokoh Valak, sedangkan objek penelitian yang digunakan penulis adalah film *Grave Torture* dan subjeknya adalah dramatisasi dalam film *Grave Torture*.



Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Levi Pradini, mahasiswi Program Studi Televisi dan Film, Universitas Jember pada tahun 2018 dalam skripsinya yang berjudul *Peran Mise En Scene terhadap Perubahan Perilaku Tokoh Pendukung dalam Film Horror Mama*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran tokoh pendukung dalam film *Mama* dan proses perubahan perilaku tokoh pendukung dalam film *Mama* melalui *mise en scene*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mise en scene*, penokohan dan *social learning*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu suatu metode penelitian dengan cara mendeskripsikan suatu data dalam bentuk kata-kata alamiah. Data yang diperoleh dianalisis mengacu pada teori *mise en scene* dan *social learning*. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa *mise en scene* dapat memvisualisasikan perubahan perilaku tokoh pendukung yaitu Victoria dan Lilly. Unsur-unsur *mise en scene* seperti *setting*, kostum dan tata rias, serta pemain dan pergerakannya mampu memvisualisasikan perubahan perilaku tokoh pendukung yang terlihat lebih menonjol dalam film. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penggunaan teori *mise en scene* sebagai teori utama. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis ada pada subjek dan objek penelitian. Objek penelitian ini adalah film *Mama* dan subjek penelitiannya adalah *mise en scene* yang mendukung perubahan perilaku tokoh, sedangkan objek penelitian yang dilakukan penulis adalah film *Grave Torture* dan subjek penelitiannya adalah *mise en scene* dandramatisasi dalam film *Grave Torture*.

## 2.2 Kerangka Teori

### 2.2.1 Film

Berdasarkan UU No. 8 Tahun 1992 tentang Perfilman, film adalah sebuah karya seni dan budaya yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan. Film berbeda dengan seni sastra, seni lukis, atau seni memahat. Seni film mengandalkan teknologi sebagai bahan baku untuk memproduksi maupun eksibisi ke hadapan penontonnya (Baskin, 2003:4).

Jenis film secara umum dibagi menjadi dua yaitu film non fiksi dan film fiksi. Film non fiksi adalah film bercerita yang memiliki unsur dramatik tanpa menggunakan cerita fiktif namun berdasarkan pada kejadian nyata. Film fiksi merupakan film yang menggunakan cerita fiktif dan memiliki peradeganan yang telah dirancang serta memiliki hubungan sebab dan akibat (Aini, 2016:10-11).

Film adalah potret dari realitas yang ada dalam masyarakat. Film merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke dalam sebuah layar (Sobur, 2004:126). Film berpotensi sebagai sarana berkomunikasi dengan masyarakat dengan mempengaruhi pandangan mereka tentang suatu hal berdasarkan realitas sosial yang terjadi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Menurut Macelli (dalam Biran, 2010:473), penonton harus dipengaruhi baik secara gambar maupun psikologis untuk membangkitkan emosinya.

Film tidak dapat dipisahkan dari genre. Istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe” (Fachruddin, 2015:68). Genre merupakan alat untuk memahami film sebagai bentuk spesifik suatu komoditas. Berdasarkan isi, bentuk dan gaya pembuatannya, genre film cerita terdiri atas *coboy*, musikal, epik, sejarah, *thriller*, perang, *gangster*, horor, komedi, laga, dan petualangan (Zoebazary, 2010:120).

Horor merupakan genre yang paling populer di Indonesia, bahkan di dunia (Cheng, 2011:200). Film horor menyuguhkan hal-hal yang menakutkan, menegangkan dan mengerikan. Konsep film horor pada dasarnya adalah meneror penonton melalui berbagai adegan dan atau tokoh yang menakutkan (Yoesoef, 2003:105). Vincent Pinel (dalam Rusdiarti, 2010) dalam bukunya *Genres et Mouvement Au Cinema* (2006:124) menyebutkan bahwa film horor adalah film yang penuh eksploitasi unsur-unsur horor yang bertujuan membangkitkan ketegangan penonton. Ketegangan penonton bisa diciptakan dengan menghadirkan plot dramatik dan dukungan dari unsur sinematik sebuah film. Film horor umumnya memiliki suasana *setting* gelap dengan dukungan ilustrasi musik yang mencekam dan efek suara yang mengagetkan (Pratista, 2017:49).

### 2.2.2 Dramatisasi

Dramatisasi berasal dari kata dramatis yang berarti hal membuat suatu peristiwa menjadi mengesankan atau mengharukan (Moeliono, 1988:213). Dramatisasi juga mengandung makna bahwa segala sesuatu yang sengaja direkayasa. Rekayasa ini mengandung konsekuensi biasa (tidak berlebihan), berlebihan, atau sangat berlebihan (hiper-dramatisasi), sehingga dramatisasi dapat menimbulkan efek-efek yang tidak wajar. Dampak dari dramatisasi bergantung pada persepsi khalayak. Peristiwa dalam film seringkali dilebih-lebihkan atau direkayasa untuk mencapai dramatisasi tertentu agar mampu menggugah emosi penonton. Dramatisasi terhadap sesuatu adalah dengan membuat sesuatu itu berada pada situasi dramatik (Biran, 2010). Situasi dramatik dapat terjadi akibat adanya aksi. Aksi yang muncul dari tokoh dalam film didorong oleh adanya gangguan, baik berupa hal yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Suatu adegan yang diam tidak akan menghasilkan dramatisasi cerita. Selain adanya aksi, juga terdapat unsur-unsur yang membuat cerita menjadi dramatik. Unsur-unsur tersebut adalah konflik, ketegangan, kejutan dan rasa ingin tahu (Lutters, 2010:100). Unsur-unsur tersebut dibangun menjadi sebuah alur yang mampu membawa penonton untuk turut merasakan apa yang dialami oleh tokoh dalam film.

Pada dasarnya makna dramatis identik dengan sebuah tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh seseorang, yang mana perbuatan tersebut kemudian menjadi perhatian khusus bagi beberapa orang yang menyaksikan, mendengarkan atau bahkan turut serta merasakannya. Drama memperkuat aksi dan ketegangan karena dapat membuat penonton merasa terlibat dan cara yang paling jelas untuk membentuk drama adalah dengan membuat sesuatu terjadi (Noble, 2006).

Dramatisasi dalam film berperan sebagai alat penggerak emosi penonton. Film sebagai sarana berkomunikasi, membutuhkan dramatisasi untuk mempermudah proses mempengaruhi pandangan penonton tentang suatu realitas sosial dengan cara memberikan efek dramatik yang dapat mengatur emosi penonton. Film tanpa efek dramatik akan mengakibatkan rasa bosan pada penonton dan alur ceritanya menjadi monoton.

### 2.2.3 Unsur Dramatik

Dramatik adalah salah satu unsur dalam suatu karya film yang mampu memantik emosi penonton, membuat penonton merasa terlibat dan selanjutnya ingin mengikuti cerita film itu hingga akhir (Zoebazary, 2018). Keadaan dramatik terjadi karena adanya aksi, baik secara visual, gerak dalam pikiran maupun gerak dalam perasaan (Biran, 2006:90). Aksi terjadi karena terdapat motivasi. Motivasi dapat timbul akibat dari gangguan fisik dan gangguan psikis.

Dramatisasi terhadap sesuatu adalah dengan membuat sesuatu itu berada pada situasi dramatik, yaitu situasi itu memiliki unsur dramatik (Biran, 2006:95). Lutters di dalam bukunya (2010:100) menjelaskan bahwa unsur dramatik dalam istilah lain disebut dramaturgi, yakni unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya. Unsur dramatik ada empat jenis yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*.

#### a. Konflik

Cerita yang menarik adalah cerita yang menghadirkan konflik (Dennis, 2008:35) Konflik adalah permasalahan yang kita ciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik biasanya timbul jika seorang tokoh tidak berhasil mencapai apa yang diinginkannya. Sasaran pelampiasannya bisa bermacam-macam, misal tokoh lawannya, tokoh pendampingnya, dirinya sendiri, binatang, atau benda-benda yang berada di sekitarnya. Konflik bisa bermacam-macam bentuknya, bisa meledak-ledak, bisa datar tapi tajam dan bisa juga konflik dalam diri sendiri atau konflik batin.

#### b. *Suspense*

*Suspense* atau ketegangan dimaksudkan tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang akan terjadi atau harap-harap cemas. Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti risiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi permasalahannya. Ketegangan penonton akan semakin terasa jika penonton tahu hambatan yang dihadapi tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil.



Dennis (2008:40) menyatakan bahwa ketegangan bisa terjadi jika tokoh protagonis dalam cerita dihadapkan pada sebuah keraguan apakah dapat melalui hambatan atau tidak, serta jika gagal bagaimana risikonya. Nilai dramatik dapat meningkat jika risikonya membesar, sedangkan nilai dramatiknya dapat menurun jika risikonya mengecil. Risiko tidak selalu berupa bahaya fisik, tetapi juga bahaya yang dirasakan secara psikis (Biran, 2006:98).

#### c. *Curiosity*

*Curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan. Hal ini biasa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton. Cara lainnya bisa juga dengan berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah sehingga membuat penonton merasa penasaran. Dalam drama biasa digunakan *foreshadowing* atau pembayangan untuk menimbulkan efek penasaran pada penonton (Dewojati, 2010).

#### d. *Surprise*

*Surprise* adalah kejutan. Unsur terpenting untuk terbentuknya *surprise* adalah unsur duga (Dennis, 2008:41). Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan *surprise* pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan di luar dugaan. Untuk bisa menimbulkan efek *surprise* pada penonton, penulis harus membuat cerita yang tidak mudah ditebak atau bisa juga dengan menampilkan masalah sambil mengganggu pikiran penonton dengan tokoh-tokoh lain yang menyesatkan penonton. Efek *surprise* bisa membuat penonton senang, bisa juga kecewa. Efek senang jika sebelumnya penonton menduga yang pahit atau sedih dan efek kecewa jika sebelumnya penonton menduga yang menimbulkan rasa senang.

#### 2.2.4 *Mise en scene*

*Mise en scene* merupakan bagian dari unsur sinematik yang dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang terletak di depan kamera dalam sebuah produksi film. *Mise en scene* berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti *putting in the scene*. *Mise en scene* terdiri dari empat aspek utama yaitu latar, kostum dan tata rias, pencahayaan dan pemain serta pergerakannya. Unsur-unsur *mise en scene* secara



keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan *mood* sebuah film (Pratista, 2017:97). Unsur-unsur *mise en scene* secara detail akan dibahas dalam subbab berikutnya.

#### a. Latar/*Setting*

Wiyanto (2002:28) menjelaskan bahwa latar atau yang sering disebut *setting* merupakan penggambaran waktu, tempat dan suasana terjadinya sebuah cerita. Latar erat hubungannya dengan tokoh atau pelaku dalam film. Oleh sebab itu latar dapat mempengaruhi plot cerita. Walaupun latar dimaksudkan untuk mengidentifikasi situasi yang tergambar dalam film, keberadaan elemen latar tidaklah sekadar menyatakan di mana, kapan dan bagaimana situasi yang berlangsung, tetapi juga berkaitan dengan gambaran tradisi, karakter, perilaku sosial dan pandangan masyarakat pada waktu naskah ditulis.

Pratista (2017:98) menyatakan bahwa *setting* adalah keseluruhan latar bersama dengan segala propertinya. Properti yang dimaksud adalah semua benda tidak bergerak. *Setting* harus mampu meyakinkan penonton jika film tersebut tampak nyata terjadi pada lokasi dan waktu yang sesuai dengan konteks cerita. Oleh karena itu, latar atau *setting* memiliki peranan penting. Selain berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita.

Situasi dramatik dapat terbangun salah satunya karena *setting* yang mendukung. Suasana *setting* terang cenderung bersifat formal, akrab, serta hangat, sedangkan suasana *setting* gelap cenderung bersifat dingin, intim, bernuansa misteri, serta mencekam (Pratista, 2017:102). Pada film *Grave Torture*, suasana *setting* cenderung gelap guna mendukung efek mencekam dan horor. *Set* dan properti berfungsi aktif untuk mendukung adegan dalam film. Salah satu properti yang berperan penting menciptakan suasana dramatik dalam film *Grave Torture* adalah korek api. Suasana dramatik tersebut terbangun ketika tokoh Anak menyalakan korek api hingga empat kali dan mengarahkannya ke jasad Ayahnya.

#### b. Kostum dan Tata Rias

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama dengan seluruh perlengkapannya. Di dalam bukunya, Brodwell dan Thompson (2008:112) menjelaskan bahwa kostum dan tata rias adalah sebab akibat yang penting sebagai penggerak naratif. Kostum dapat menentukan periode (waktu), wilayah (ruang) dan keperibadian tokoh. Tidak hanya itu, kostum juga dapat menentukan kelas sosial, jabatan, pekerjaan dan umur. Penggunaan warna pada kostum juga penting karena terkait dengan karakter tokoh yang memakainya maupun *mood* warna yang ingin pencipta sampaikan ke penonton.

Tata rias wajah digunakan untuk membedakan antar pemain, memberikan informasi terkait usia tokoh, luka, plot atau alur cerita, menentukan kelas sosial dan menentukan profesi. Tata rias wajah juga sama pentingnya dengan kostum. Sebagai contoh di film *Grave Torture* ketika tokoh Bapak disiksa, wajah Bapak dirias menakutkan penuh darah dan luka sayatan untuk memberikan informasi pedihnya siksa kubur.

#### c. Pencahayaan

Pencahayaan adalah sebuah teknik yang digunakan dalam sebuah film untuk menerangi suatu objek yang bertujuan untuk mendiskripsikan objek atau tokoh. Membuat film bisa diibaratkan melukis dengan cahaya. Oleh karena itu pencahayaan menjadi faktor penting. Tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa cahaya, sebuah film tidak akan terwujud. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Pencahayaan yang berkualitas akan sangat membantu produksi film. Di antara daya dukungnya terhadap produksi yaitu mampu menciptakan *image* eleganas gambar yang diambil, dan membantu mempertegas suasana cerita ataupun karakter film (Al-Firdaus, 2010:190). Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi 4 unsur, yaitu kualitas, arah, sumber serta warna cahaya.

Kualitas cahaya bergantung pada besar kecilnya intensitas. Kualitas dibagi menjadi dua yaitu pencahayaan terang (*hard light*) dan pencahayaan lembut (*soft light*). Cahaya keras memperlihatkan detail subjek lebih jelas (Tjin, 2011:13).

Cahaya lembut cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan tipis (Pratista, 2017:110).

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap obyek yang dituju. Arah cahaya dapat dibagi menjadi lima jenis, yakni arah depan, arah samping, arah belakang, arah bawah dan arah atas. Film-film yang menggunakan tata cahaya kontras antara area gelap dan terang seperti horor, misteri serta *thriller*, biasanya menggunakan arah cahaya yang bervariasi (Pratista, 2008:77).

Sumber cahaya merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni pencahayaan buatan atau pencahayaan natural (Pratista, 2008:77). Sumber cahaya alami yang utama adalah cahaya matahari (Tjin, 2011:25). Sumber cahaya buatan bisa bermacam-macam seperti lampu pijar, lampu jalan, lampu neon, lampu kilat, lampu stadion, dan sebagainya (Tjin, 2011:29).

Warna cahaya adalah penggunaan warna dari sumber cahaya (Pratista, 2017:112). Setiap cahaya memiliki warna yang berbeda-beda (Tjin, 2011:15). Warna biasanya dikaitkan dengan *mood* atau perasaan. Warna kuning dan jingga menggambarkan perasaan hangat dan gembira. Warna biru menggambarkan suasana yang dingin atau tenang. Warna gelap seperti hitam menggambarkan suasana misterius dan horor (Tjin, 2011:22).

Rancangan tata cahaya tidak hanya berhubungan dengan teknis tetapi juga berperan dalam mendukung suasana serta *mood* pada film (Pratista, 2008:79). Suasana dan *mood* film roman dan komedi tentu berbeda dengan film horor atau *thriller* yang cenderung gelap dan suram. Adapun rancangan tata lampu secara umum dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu teknik tata cahaya dengan batasan yang tipis antara area gelap dan terang (*high key light*) dan teknik tata cahaya dengan batasan tegas antara area gelap dan terang (*low key lighting*).

Pencahayaan menjadi salah satu faktor penting dalam membangun adegan dramatik. Pada film horor, pencahayaan dapat memberikan efek mencekam, menegangkan dan misterius. Efek tersebut biasanya didapatkan dari penggunaan tata cahaya kontras antara area gelap dan terang, penggunaan warna gelap dan teknik *low key lighting*. Efek mencekam, menegangkan dan misterius itulah yang akan mempengaruhi *mood* penonton dan menghadirkan dramatisasi pada film.

#### d. Pemain dan Pergerakannya

Pemain dalam sebuah film dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu figuran, aktor amatir, aktor profesional dan *cameo*. Pemain dapat memiliki wujud beragam dan tidak selalu berwujud manusia. Akting pemain sering diperdebatkan pencapaian realistiknya. Akting realistik adalah penampilan fisik, gestur, ekspresi, serta gaya bicara yang sama dengan seseorang dalam kenyataan sehari-hari. Penampilan seorang aktor dalam film secara umum dapat dibagi dua, yakni visual (menyangkut aspek fisik seperti gestur dan ekspresi wajah) dan audio atau suara pemain (Pratista, 2008:84).

Pemain memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pergerakan pemain selalu dibatasi oleh *framing* pada aspek sinematografi. Pembatasan *frame* ini, tidak lantas membatasi gerak pemain karena melalui sudut pengambilan gambar dan pergerakan kamera, pemain dapat bergerak bebas sesuai dengan tuntutan cerita (Pratista, 2017:116). Pembatasan *frame* berperan sebagai pembatasan informasi yang dibawakan oleh pemain sesuai dengan naratif film.

Pendalaman karakter tiap pemain dapat mempengaruhi *mood* penonton. Oleh karena itu keberhasilan pemain sering dikaitkan dengan pencapaian akting sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Pada adegan sedih, pemain harus dapat memainkan visual (gestur dan ekspresi wajah) dan suaranya selayaknya orang yang sedang dalam kondisi sedih. Ekspresi wajah bahagia pada adegan sedih akan menghilangkan unsur dramatik karena tidak dapat mempengaruhi *mood* penonton sesuai alur ceritanya.

#### 2.2.5 Sinematografi

Film *Grave Torture* disampaikan melalui bahasa *audio visual* yang termasuk dalam unsur sinematografi dan merupakan salah satu aspek sinematik. Unsur sinematografi dalam penelitian ini berfokus pada aspek *framing*. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek seperti batasan wilayah gambar, jarak, ketinggian dan pergerakan kamera. *Framing* dalam film dapat berpengaruh pada emosi dan motivasi yang dituju oleh seorang pembuat film. Kontrol sineas terhadap *framing* menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau *shot*.



Penentuan *framing* dalam penelitian ini selain untuk men-*screenshot* tayangan film dalam bentuk komposisi gambar, juga berperan untuk membuktikan keberadaan *mise en scene*. *Mise en scene* adalah segala sesuatu yang terlihat dalam *frame*. Oleh karena itu *framing* turut menjadi penentu dalam menganalisis keberadaan *mise en scene*. Pada penelitian ini, *framing* yang digunakan adalah yaitu jarak kamera terhadap obyek (*type of shot*) dan sudut pengambilan gambar (*angle*) yang dijelaskan pada subbab berikutnya.

#### A. *Type of Shot*

*Type of shot* dibagi menjadi tiga bagian besar yakni *close shot*, *medium shot*, dan *long shot*. Tiga *shot* tersebut kemudian dikembangkan menjadi beberapa jenis lagi berdasarkan perkembangan pemahaman akan dampak psikologis *shot* dan kebutuhan dalam pengambilan gambar yang variatif. Menurut Thompson (2009:8), ada beberapa jenis *type of shot* yang umumnya dikaitkan dengan objek manusia, namun juga dapat diterapkan pada objek lain.

##### 1. *Extreme Long Shot*

*Extreme long shot* menggambarkan wilayah luas dari jarak yang sangat jauh. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan obyek yang cukup jauh atau panorama luas.

##### 2. *Long Shot*

*Long shot* menangkap fisik manusia lebih jelas namun latar belakang masih dominan. *Long shot* digunakan untuk menjelaskan semua elemen dari adegan, hingga penonton tahu siapa saja yang terlibat, di mana mereka berada ketika mereka bergerak dan ketika tampak pada jarak dekat dalam perjalanan *sequence*.

##### 3. *Medium Long Shot*

Pada jarak *Medium Long Shot*, tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang.



#### 4. *Medium Shot*

Pada jarak *Medium Shot*, tubuh manusia terlihat dari pinggang ke atas. *Gesture* serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

#### 5. *Medium Close Up*

Pada jarak *Medium Close Up*, tubuh manusia terlihat dari dada ke atas. Tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak ini.

#### 6. *Close Up*

Umumnya *Close Up* memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta *gesture* yang mendetail.

#### 7. *Extreme Close Up*

Pada jarak *Extreme Close Up*, kamera mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, mata dan lainnya atau bagian dari sebuah objek. Fungsinya adalah mengetahui detail suatu objek.

### B. *Camera Angle*

*Camera angle* adalah sudut pandang kamera pada objek yang berada dalam *frame*. Penggunaan *camera angle* yang baik dapat mempertinggi visualisasi dramatik dalam cerita. Pemilihan penggunaan *camera angle* secara serabutan dapat merusak atau membingungkan (Mascelli, 1987:6).

#### 1. *High Angle*

*High Angle* adalah pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di atas objek atau garis mata orang. Kesan psikologis yang ingin disampaikan objek tampak seperti tertekan. Objek tampak kecil.

## 2. *Eye Level*

*Eye Level* adalah pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera sejajar dengan garis mata objek yang dituju. Kesan psikologis yang disajikan adalah kewajaran, kesetaraan atau sederajat.

## 3. *Low Angle*

*Low Angle* adalah pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di bawah objek atau di bawah garis mata orang. Adapun kesan psikologis yang ingin disampaikan adalah objek tampak berwibawa.

## 4. *Dutch Angle*

*Dutch Angle* adalah pengambilan gambar dengan cara posisi kamera dimiringkan sedemikian rupa sehingga tidak lagi sejajar dengan garis horisontal. Teknik ini biasanya digunakan untuk memberi kesan ketidakseimbangan yang luar biasa dari dunia atau ketidakteraturan.

Seiring kemajuan dunia perfilman, *angle* pun berkembang untuk memunculkan pemaknaan pada sebuah *shot*, kemudian dikenallah istilah sebagai berikut:

### 1. *Angle* Kamera Objektif

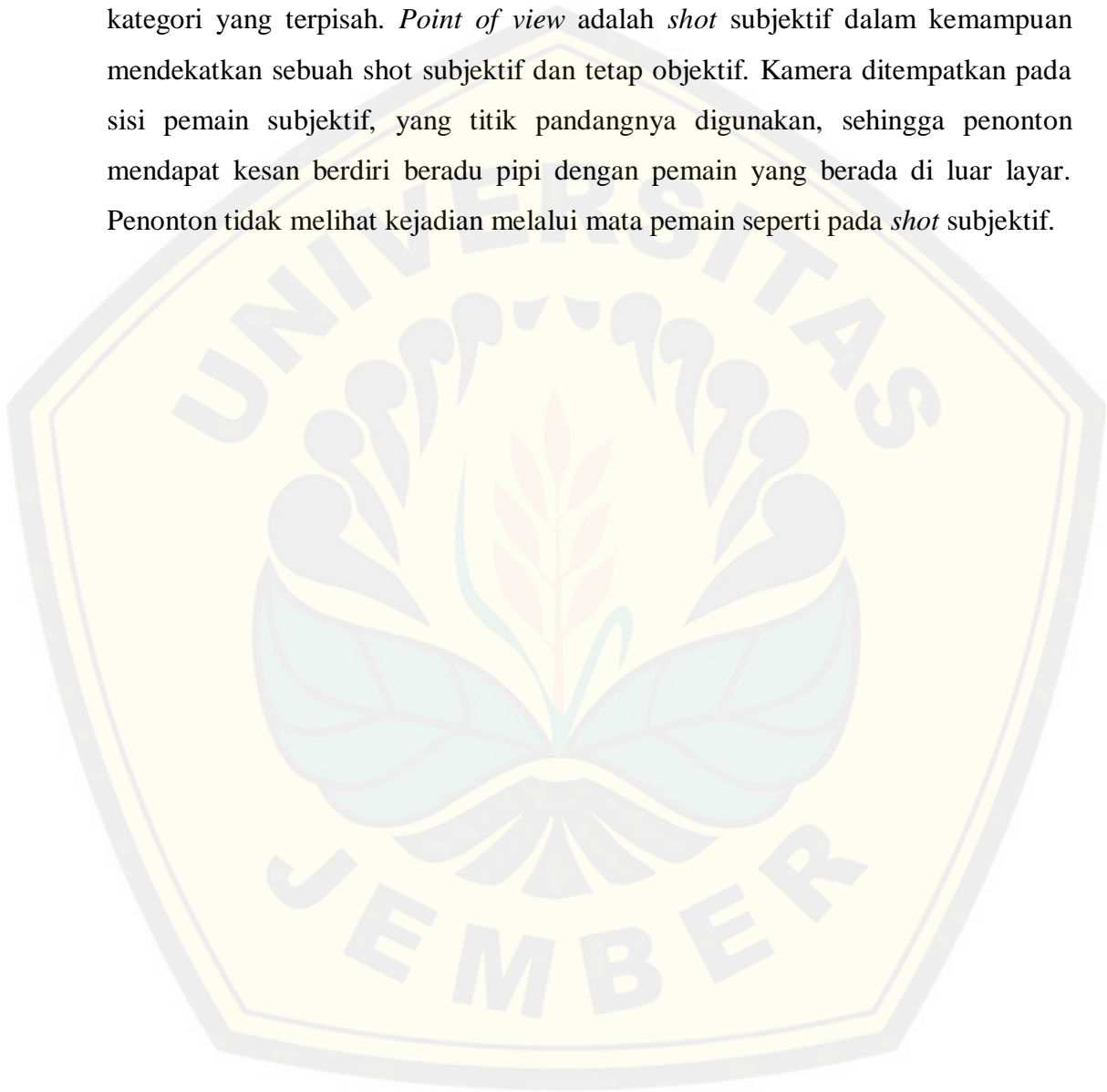
Pada jenis ini, kamera tidak mewakili siapapun dalam adegan film. Kamera merupakan hasil dari sudut pandang tersembunyi dan pemeran yang berada di dalam film akan terlihat tidak menyadari dengan adanya kamera.

### 2. *Angle* Kamera Subjektif

Pada teknik ini, penonton ditempatkan sebagai orang pertama pada sebuah peristiwa di dalam film. Penonton akan dibawa seolah-olah penonton adalah kamera. Pada teknik ini, psikologi penonton akan diajak terlibat dalam setiap peristiwa di dalam film. Teknik ini dapat meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan penonton, serta dapat menambah dampak dramatik pada penuturan cerita.

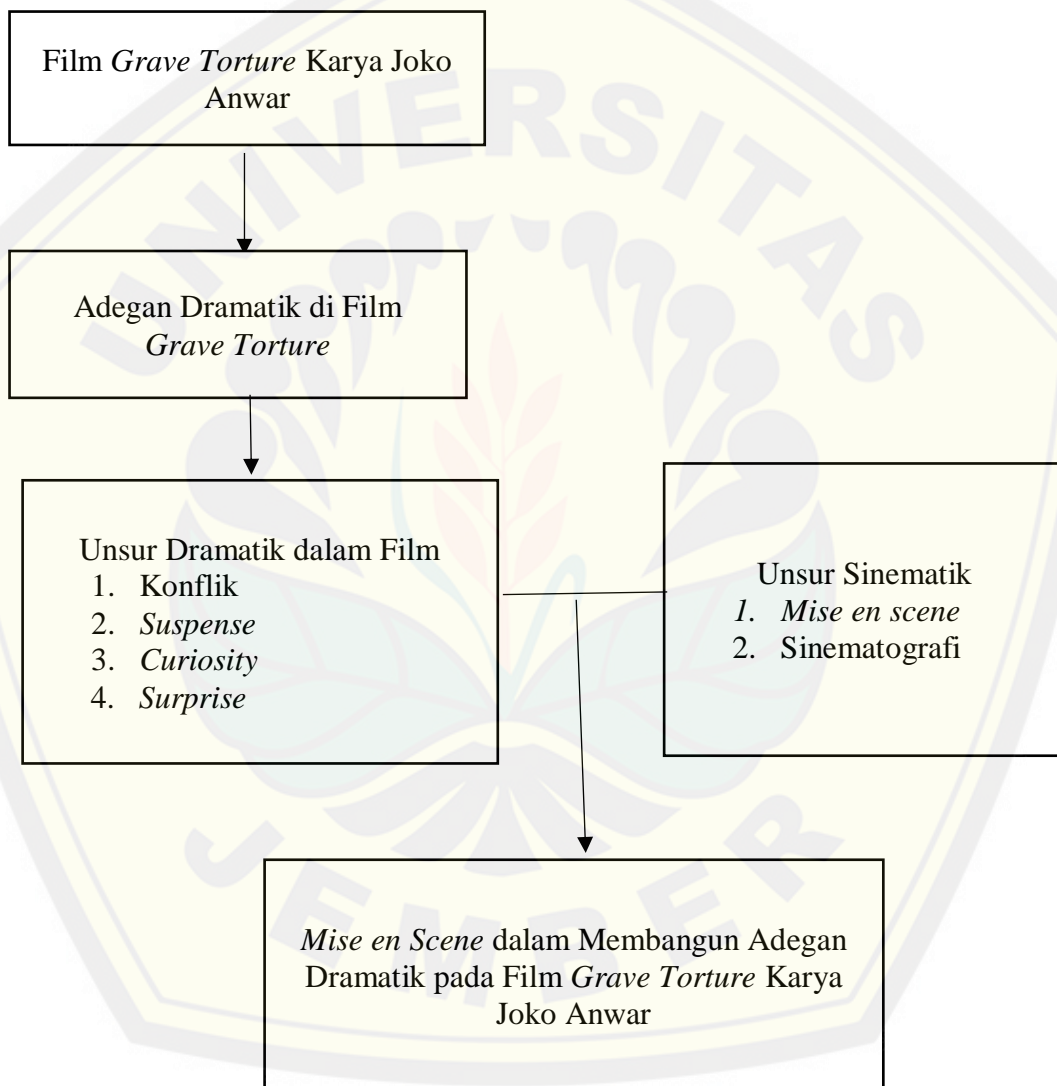
### 3. *Angle Kamera Point of View*

*Point of view* atau disingkat POV adalah merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. *Point of view* hampir sama dengan *angle* objektif. Namun karena *point of view* berada antara objektif dan subjektif, maka *angle* ini ditempatkan pada kategori yang terpisah. *Point of view* adalah *shot* subjektif dalam kemampuan mendekati sebuah *shot* subjektif dan tetap objektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subjektif, yang titik pandangnya digunakan, sehingga penonton mendapat kesan berdiri beradu pipi dengan pemain yang berada di luar layar. Penonton tidak melihat kejadian melalui mata pemain seperti pada *shot* subjektif.



### 2.3 Kerangka Berpikir

Sutopo (2006:141) menjelaskan bahwa kerangka berpikir tujuannya adalah untuk menggambarkan bagaimana kerangka berpikir yang digunakan peneliti untuk mengkaji dan memahami permasalahan yang diteliti. Kerangka teori pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir  
(Doc. 16/12/18: Nurlaily Dicha Aningtyas)

### BAB 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara *holistic* (Moleong, 2014:2-6). Individu-individu dalam penelitian ini adalah para tokoh yang terlibat di dalam membangun adegan dramatik. Penelitian terhadap film pendek *Grave Torture* tidak berdasarkan berapa banyak keuntungan finansial, perhitungan pengaruh ataupun *rating* dari film. Penelitian terhadap film pendek *Grave Torture* bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana *mise en scene* dan sinematografi secara kualitatif dapat membangun adegan dramatik pada film tersebut. Metode ini membutuhkan interpretasi untuk menghasilkan asumsi-asumsi tentang keberhasilan aspek-aspek yang digunakan. Metode deskriptif kualitatif diterapkan mulai dari pengumpulan data, analisis data hingga penarikan kesimpulan.

Menurut Arikuntoro (2006), penelitian deskriptif kualitatif mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya. Bentuk analisis dalam penelitian ini adalah analisis *mise en scene* dalam membangun adegan dramatik pada film pendek *Grave Torture*. Sinematografi menjadi alat bantu yang membuktikan bagaimana *mise en scene* dihasilkan.

#### 3.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah tempat variabel penelitian diperoleh (Arikunto, 2010). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *mise en scene* dan dramatisasi dalam film *Grave Torture*. Objek penelitian adalah suatu atribut dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah film pendek *Grave Torture* karya Joko Anwar yang diunggah di kanal *Youtube* bernama YOMYOMF pada tahun 2012.



### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian mencakup lokasi atau daerah sasaran dan kapan (kurun waktu) penelitian dilakukan. Waktu yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah antara tahun 2018 hingga tahun 2019. Penyelesaian bab satu hingga bab tiga dilaksanakan pada November 2018 hingga Februari 2019. Kemudian pada bulan Maret 2019 hingga Mei 2019 dilakukan penulisan akhir dari data yang dianalisis, setelah itu dilakukan penarikan kesimpulan serta verifikasi.

Penelitian ini tidak terikat oleh tempat. Observasi terhadap film *Grave Torture* dan pencarian data-data pendukung dapat mencakup wilayah manapun menyesuaikan dengan keterkecukupan data.

### 3.4. Sumber Data

Data adalah kumpulan fakta atau informasi yang dapat berbentuk angka atau deskripsi yang berasal dari sumber data. Sumber data ialah uraian tentang asal diperolehnya data penelitian (Universitas Jember, 2011:23). Sumber data yang digunakan dalam penelitian *mise en scene* dalam membangun adegan dramatik pada film *Grave Torture* ada dua macam yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dan data sekunder dalam penelitian ini dibahas pada subbab berikut.

#### 3.4.1 Data Primer

Data primer adalah data utama penelitian yang diproses langsung dari sumbernya tanpa melalui perantara (Siswantoro, 2005:54). Data penelitian ini berasal dari film pendek *Grave Torture* karya Joko Anwar dengan durasi 9 menit 20 detik, yang dirilis pada tahun 2012 oleh kanal *Youtube* bernama YOMYOMF. Peneliti melakukan pengamatan langsung, mendokumentasikan dengan cara mencatat dan merekam tampilan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya pada tahap pengumpulan data.

#### 3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau lewat perantara tetapi masih berdasarkan konsep (Siswantoro, 2005:54). Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku, jurnal, skripsi, artikel ilmiah dan catatan

kuliah tentang unsur sinematik dan unsur dramatik atau yang relevan dengan penelitian. Tiga buku utama yang peneliti gunakan sebagai literatur adalah buku karya Elizabeth Lutters yang berjudul Kunci Sukses Menulis Skenario, Misbach Yusa Biran yang berjudul Teknik Menulis Skenario Film Cerita dan Himawan Pratista yang berjudul Memahami Film. Termasuk dalam data sekunder adalah ulasan-ulasan tentang film *Grave Torture* yang telah dilakukan oleh pihak-pihak lain.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menjadi sangat penting agar diperoleh data yang valid dan relevan, serta berdasarkan kebutuhan dalam mengkaji objek yang diteliti. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut.

#### 3.5.1 Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian (Sarwono, 2006:224). Observasi dapat diklarifikasikan menjadi atas pengamatan berperan serta dan yang tidak berperan serta. Menurut Moleong (2004:176) pengamatan berperan serta adalah pengamatan dengan melakukan dua peranan yaitu menjadi pengamat dan turut berperan serta dalam kelompok yang diamati, sedangkan pengamatan tidak berperan serta adalah pengamatan yang dilakukan secara independen dan tidak termasuk dalam kelompok yang diamati.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi tidak berperan, sehingga kehadiran peneliti sama sekali tidak diketahui oleh subjek yang diamati dalam proses observasi. Peneliti hanya sebagai pengamat, tidak akan mempengaruhi segala yang terjadi pada sasaran yang akan diamati. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan menonton film *Grave Torture* secara berulang-ulang terutama pada adegan-adegan dramatik. Hal tersebut dilakukan agar peneliti dapat memahami isi cerita sehingga peneliti dapat mengetahui unsur dramatik apa saja yang ada di dalam film. Selain itu, dengan menonton berulang-ulang, peneliti dapat

mengetahui peran *mise en scene* dan sinematografi dalam membangun adegan dramatik pada film tersebut. Setiap informasi yang didapat di-*screen capture* dan dicatat. Pencatatan setiap informasi yang didapat dari menonton film *Grave Torture* berguna untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis data.

### 3.5.2 Dokumentasi

Menurut Hikmat (2011), dokumentasi atau perekaman adalah penelusuran dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang telah tersedia. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan teknik *printscreen*. Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil beberapa gambar yang ada dalam film *Grave Torture* yang mengandung unsur dramatik. Kemudian peneliti mengurutkan potongan gambar tersebut dan memberikan keterangan. Pengurutan potongan gambar dilakukan dengan cara memberi nama *file* secara berurutan. Nama *file* mencerminkan nomor gambar, nomor *scene*, menit, detik, dan *frame*. Misalnya untuk data gambar 1 pada *scene* 2 menit 00 detik 22 *frame* 12 diberi nama 01\_02\_00\_22\_12. Selanjutnya gambar tersebut dikaji dari segi *mise en scene* dan sinematografi. Gambar yang terlalu gelap mengalami restorasi untuk mempermudah tahap analisis.

### 3.5.3 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah kegiatan mempelajari buku-buku referensi dan hasil penelitian sejenis dengan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan orang lain (Sarwono, 2006:26). Tujuan utama dilakukannya studi pustaka adalah menemukan variabel-variabel yang diteliti, membedakan hal-hal yang sudah dilakukan dan menentukan hal-hal yang perlu dilakukan, melakukan sintesa dan memperoleh perspektif baru, dan menentukan makna dan hubungan antar variabel. Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membaca dan memahami buku, literatur, ulasan, jurnal, artikel ilmiah maupun tulisan-tulisan ilmiah yang ada di internet yang berkaitan dengan film, dramatisasi, *mise en scene* dan sinematografi. Tiga buku utama yang menjadi referensi adalah Kunci Sukses Menulis Skenario karya Elizabeth Lutters, Teknik Menulis Skenario Film Cerita karya Misbach Yusa

Biran dan Memahami Film karya Himawan Partista. Ulasan diambil dari laman-laman internet.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Proses analisis dalam penelitian kualitatif menurut H.B. Sutopo (2006:113-116) dapat menggunakan teknik analisis interaktif. Teknik tersebut terdiri atas reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Berikut penjelasannya:

#### 3.6.1 Reduksi data

Reduksi data adalah bagian proses analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal yang tidak penting, dan mengatur data sehingga narasi sajian data dan simpulan dari unit masalah yang dikaji dalam penelitian dapat dilakukan. Reduksi data pada penelitian ini digunakan sebagai upaya untuk menyeleksi data yang diperoleh, sehingga penelitian tidak keluar dari fokus masalah. Data diuraikan menurut unsur dramatik yang dikemukakan Elizabeth Lutters kemudian dianalisis dari segi *mise en scene* dan sinematografi. *File-file* gambar hasil *screenshot* pada tahap pengumpulan data jumlahnya lebih banyak ketika belum mengalami reduksi. Aktivitas reduksi data ini sekaligus menajamkan observasi terhadap data.

#### 3.6.2 Sajian data

Sajian data merupakan suatu rangkaian organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi lengkap untuk selanjutnya memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan (Sutopo, 2006:114). Potongan-potongan gambar hasil *printscreen* diurutkan dan diberi nomor agar mempermudah keterkaitan dan peranannya dalam analisis *mise en scene* maupun sinematografi, misalnya untuk data gambar 1 pada *scene* 2 menit 4 detik 23 *frame* 1 diberi nama 01\_02\_04\_23\_01. Unsur *mise en scene* dan sinematografi pada tiap adegan disajikan dalam bentuk tabel selanjutnya dideskripsikan hubungan kedua aspek tersebut dengan dramatisasi pada tiap adegan.





Gambar 3.1 Anak mengarahkan lilin ke jenazah Ayah (40\_02\_07\_02\_07)  
(Doc. Screenshot 18/03/19: Nurlaily Dicha Aningtyas)

Tabel 3.1 Unsur *Mise En Scene* dan Sinematografi

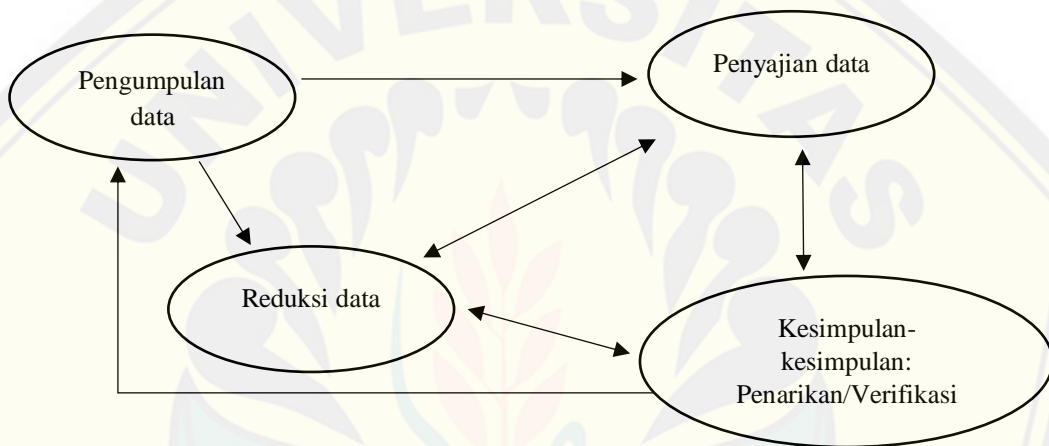
<i>Setting</i>	<i>Setting Tempat</i>	
	<i>Setting Waktu</i>	
	Lokasi Pengambilan Gambar	
	Properti	
Kostum dan Tata Rias	Kostum	
	Tata Rias	
Pencahayaan	Kualitas Cahaya	
	Arah Cahaya	
	Sumber Cahaya	
	Warna Cahaya	
	Rancangan Tata Cahaya	
Pemain dan Pergerakan		
Sinematografi	<i>Type of Shot</i>	
	<i>Camera Angle</i>	

### 3.6.3 Penarikan simpulan

Sejak awal pengumpulan data peneliti sudah berusaha memahami apa arti dari berbagai hal yang ditemui dengan melakukan pencatatan. Simpulan akhir tidak akan terjadi jika proses pengumpulan data belum berakhir. Simpulan perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Penarikan kesimpulan



dilakukan dengan cara membaca kembali data dan teori yang diperoleh. Kemudian untuk memeriksa ketelitian dari penelitian dapat dilakukan dengan replikasi satuan data yang lain. Peneliti menggunakan model analisis interaktif, proses analisisnya dilakukan secara berkelanjutan yang polanya berbentuk siklus. Peneliti tetap bergerak di tiga komponen analisis selama kegiatan pengumpulan data berlangsung. Setelah data terkumpul peneliti akan bergerak di antara tiga komponen analisisnya dengan menggunakan waktu yang tersisa. Berikut adalah siklus analisis interaktif:



Gambar 3.2 Siklus Analisis Interaktif  
(Sumber: Miles dan Huberman, 1992:20)

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

*Grave Torture* adalah film pendek berdurasi 9 menit 20 detik yang disutradari oleh Joko Anwar dan dirilis pada tahun 2012 oleh kanal *Youtube YOMYOMF*. *Grave Torture* berkisah tentang seorang anak yang ikut terkubur bersama dengan jenazah ayahnya sehingga anak tersebut menyaksikan siksa kubur yang dialami oleh ayahnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai peran *mise en scene* dalam membangun adegan dramatik pada film *Grave Torture* karya Joko Anwar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat 5 adegan dramatik pada film *Grave Torture*. Lima adegan dramatik tersebut dibangun tidak hanya dengan unsur naratif saja tetapi juga unsur sinematik, khususnya pada *mise en scene* dan sinematografi. Keempat elemen *mise en scene* (*setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain dan pergerakan) saling membantu dan mendukung dalam menciptakan situasi dramatik sehingga suatu adegan dapat dikatakan sebagai adegan dramatik.

Pertama, adegan tokoh anak berjalan perlahan mendekati ke peti mati ayahnya lalu masuk ke dalam peti dan tidur sambil memeluk jasad ayahnya. Adegan dramatik pertama memuat unsur konflik dan unsur *curiosity*. Adegan dramatik pertama dibangun melalui pergerakan pemain mendekati ke peti mati lalu tidur bersama dengan jasad ayahnya. Properti lilin pada adegan ini menunjukkan pergolakan emosi pada tokoh anak atas kematian ayahnya. Pergolakan emosi tersebut terus meningkat dengan penambahan penggunaan unsur bayangan dalam menunjukkan pergerakan tokoh anak, penggunaan *dutch angle shot* dan subjektif *shot*. Properti lain seperti koran, korek api gas dan foto kebersamaan tokoh anak dan ayahnya, serta kostum dan tata rias pada setiap tokoh membantu dalam memberikan informasi cerita sehingga mendukung dramatisasi adegan.

Kedua, adegan tokoh anak tidak sengaja terperangkap di dalam peti mati dan ikut terkubur bersama dengan jasad ayahnya. Adegan dramatik kedua memuat unsur konflik dan *suspense*. Adegan dramatik kedua dibangun melalui ekspresi dan pergerakan tokoh anak yang berusaha keluar dari dalam peti mati. Pencahayaan yang cukup gelap atau hitam mendukung dramatisasi adegan karena mampu menciptakan efek mencekam.

Ketiga, adegan tokoh anak melihat siksa kubur yang dialami jenazah ayahnya. Adegan dramatik ketiga memuat unsur konflik, *suspense* dan *surprise*. Adegan dramatik ketiga dibangun melalui properti korek api gas dan pergerakan tokoh anak dalam mematikan dan menghidupkan korek api gas beberapa kali. Korek api gas pada adegan ini tidak hanya sebagai sumber cahaya menurut naratif tetapi juga sebagai alat penggerak cerita. Adegan menghidupkan dan mematikan korek api gas secara berulang mampu menghadirkan unsur duga dan *suspense*. Aktifitas realistis tokoh anak dan tokoh ayah juga mendukung dramatisasi adegan, dibantu dengan penggunaan subjektif *shot* dan cahaya depan. Situasi dramatik semakin meningkat ketika tokoh anak mengintip ke lubang di mana ayahnya ditarik. Cahaya berwarna kuning dengan kualitas *hard light* yang mengarah ke tokoh anak menunjukkan kobaran api di dalam lubang tersebut. Penggunaan *dutch angle shot* pada adegan ini menunjukkan pergolakan emosi pada tokoh anak.

Keempat, adegan jenazah si ayah kembali masuk ke dalam peti mati setelah mengalami siksa kubur. Adegan dramatik keempat memuat unsur *surprise*. Adegan dramatik keempat dibangun melalui kostum dan tata rias jenazah ayah yang tidak sama seperti sebelumnya. Kostum yang penuh bercak darah, wajah hangus terbakar, dan rongga mulut yang memerah menunjukkan seberapa berat siksaan yang dialami tokoh ayah. Penggunaan *high angle* pada adegan ini memberikan kesan rendah dan hina pada tokoh ayah.

Kelima, adegan tokoh anak menolehkan kepalanya saat orang lain membuka kembali peti mati dan menepuk pundaknya. Adegan dramatik kelima memuat unsur *surprise*. Adegan dramatik kelima dibangun melalui tata rias tokoh anak yang tiba-tiba berubah menua. Dalam memunculkan dramatisasi adegan, tata

rias tokoh anak dibantu oleh penggunaan cahaya samping dan penggunaan subjektif *shot*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa aspek *mise en scene* turut membangun adegan dramatik pada film *Grave Torture*. Peneliti melihat bahwa film *Grave Torture* memiliki aspek lain selain *mise en scene* dan layak untuk dijadikan bahan penelitian. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai aspek lain di luar *mise en scene*, misalnya dari segi struktur naratif, penokohan maupun dari unsur sinematik lain selain *mise en scene* dan sinematografi. Penelitian pada aspek lain akan menambah ilmu baru yang dapat dipelajari akademisi maupun pembuat film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Firdaus, Iqra'. 2010. *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Jogjakarta: Bukubiru.
- Aminudin. 1990. *Pengembangan Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bahasa dan Sastra*. Yayasan Asih, Asah, Asuh. Malang.
- Amirin, Tatang M.. 1995. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: Raja Grafiika Persada.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Askurifai, Baskin. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Penerbit Kanisius.
- Biran, Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Biran, Misbach Yusa. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Brodwell, David & Thompson, Kristin. 2008. *Film Art: An Introduction*. New York: The McGraw-Companies.Inc.
- Cheng, Khoo G. 2011. *Mau Dibawa ke Mana Sinema Kita?: Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia*. Ahli bahasa oleh Ekky Imanjaya. Jakarta: Salemba Humanika.
- Colin Stewart, Adam Kowaltzke. 2007. *Media: new ways and meanings*. Australia: John Wiley & Sons.
- Dennis, Fitryan G. 2008. *Bekerja sebagai Penulis Skenario*. Jakarta: Erlangga.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *Drama Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Fatmaulidina, Nur Rochmatul. 2015. *Strategi Coping Stres dalam Menghadapi Duka Cita atas Kematian Ayah. Skripsi*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Firziandini, Irma Oktarica. 2018. *Analisis Struktur Naratif pada Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dollar dalam Membangun Adegan Dramatik. Skripsi*. Jember: Universitas Jember.



- Hamid, Syamsul Rizal. 2017. *1500++ Hadis & Sunah Pilihan (HC)*. Depok: Kaysa Media.
- Hikmat, M.M. 2011. *Metodologi Penelitian dalam Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Khilmiah, Ainul. 2018. Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film Comic 8 Casino Kings Part 2. *Skripsi*. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Lutters, Elizabeth. 2018. *Kunci Sukses Menjadi Aktor*. Jakarta: Grasindo.
- Mascelli, Joseph V. 2010. *Lima Jurus Sinematografi*. Alih bahasa oleh H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Moeliono, Anton. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen P&K Republik Indonesia.
- Moleong, Lexy J.. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mudjiono, Y. 2011. Kajian Semiotika dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 1(1):126.
- Mustafa, dkk. 2015. Membongkar Makna Lilin dalam Iklan “Greeting Airasia Bela Sungkawa” oleh Kompas Gramedia. *Jurnal Sositologi*. 14:3.
- Pradini, Levi. 2018. Peran Mise En Scene terhadap Perubahan Perilaku Tokoh Pendukung dalam Film Horor Mama. *Skripsi*. Jember. Universitas Jember.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film (jilid 2)*. Yogyakarta: Montase Press.
- Sani, Asrul. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Wathcing Film)-Joseph M.Boggs*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi – Videografi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siswanto. 2005. *Metode Penelitian Sastra: Analisis Psikologis*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Strauss, Anselm & Corbin, Juliet. 2007. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif: Tata Langkah dan Teknik-Teknik Teoritisasi Data*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumandiria, A.S Haris. 2006. *Bahasa Jurnalistik: Panduan Praktis Penulis dan Jurnalistik*. Bandung: Simbiosis Rakatama Media.
- Sutopo, H.B.. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Tim Penyusun, 2011. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Ketiga*. Jember: Jember University Press.
- Tjin, Enche. 2011. *Lighting Itu Mudah!*. Jakarta Selatan: Bukune.
- Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Zelvia, Girda Dede. 2018. *Mise En Scene dalam Membangun Visualisasi Tokoh Valak pada Film The Conjuring 2*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Zoebazary, M. Ilham. 2018. *Kamus Televisi dan Film*. Jember: Paguyuban Pandhalungan Jember.
- Zulfahmi, M.I. 2014. *Analisis Semiotika Rasa Kasih Sayang dalam Film Grave Torture*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.