

INTERIOR MISE-EN SCENE IN ASIAN HORROR FILM'S SETTINGS

Dea Aulia Widyaevan¹ dan Iqbal Prabawa Wiguna²

^{1&2} Universitas Telkom, Bandung, Indonesia
E-mail: widyaevan@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

Interior design is a process of conditioning a specific atmosphere, which relates to the concept of 'staging space.' As interior design is inherently designed to create an illusory world, the 'illusive, simulative' space can be used interchangeably with the real-imagined space of interior design and cinema. This article will examine three horror films to focus on how interior mise-en-scene is used to create a horror atmosphere. The films A Mother's Love, Tatami, and POB embodied semantic meanings into their spatial settings, serving as a projection of the characters; psyche, and story plots. A rhetorical visual method is used to interpret the relationship between spatial language, camera angle, character, and story plot. The research discovers that spatial language is an instrument of terror, as repeated patterns of liminal space, backlighting lights, and dream scene metaphors enhance the properties and camera angles to elicit an emotion of horror.

Keywords: Interior mise-en-scene, horror, staging space, illusive space, and visual rhetoric

ABSTRAK

Desain interior merupakan bentuk pengkondisian ruang untuk menciptakan suasana tertentu. Hal ini terkait dengan teknik 'staging space' yakni interior ruang dibangun untuk menciptakan dunia ilusi, ruang yang ilusif dan simulatif, di mana batas antara ruang nyata dan abstrak saling bertukar pada kajian desain interior dan sinematografi. Penelitian ini membongkar tata ruang adegan pada tiga film horor, yang berfokus pada penciptaan suasana horor. Film *A Mother's Love*, *Tatami* dan *POB* banyak mengaplikasikan makna semantik pada penataan ruang adegan, untuk mengekspresikan psikologi horor karakter terkait alur cerita. Metode visual retorika digunakan untuk menafsirkan hubungan antara bahasa spasial, sudut kamera, karakter dan plot cerita. Hasil penelitian menemukan bahwa abstraksi bahasa spasial menjadi instrumen teror, di mana kemunculan ruang liminal, tata lampu *backlight*, penyusunan properti ruang, dan sudut kamera seolah-olah memperlihatkan adegan mimpi membangkitkan emosi mencekam/horor.

Kata kunci: Interior *mise-en scene*, horor, *staging space*, ruang ilusif, retorika visual

1. PENDAHULUAN

Desain interior memiliki fungsi teknis dan estetis yang saling terintegrasi. Aspek fungsionalitas dan keterbangunan pada desain interior, menjadi sudut pandang penting dalam melihat interior sebagai produk desain. Akan tetapi, persoalan estetika dan pengalaman ruang, menjadi

ranah yang tidak terukur, abstrak dan imajinatif. Melalui dua tegangan ini, seni dan desain saling berkelindan; antara fungsionalitas dan abstraksi makna.

Pada tata ruang film, penciptaan suasana, menjadi aspek penting dalam desain interior dan *mise-en scene*. Desain interior berperan dalam menghadirkan

sebuah mood cerita, melalui serangkaian tanda, komposisi objek atau *props* di dalam ruangan. Latar/*setting* seperti ini diperlukan sebagai sebuah 'latar' peristiwa, adegan atau cerita pada film (Böhme, 2013). Sedangkan pada desain interior, penciptaan suasana diperlukan untuk memberikan nilai tambah pada sebuah fasilitas. Pada desain interior kekinian, banyak terlihat, sebuah tata ruang yang seolah-olah menarasikan hal yang imajinatif, fiktif, bahkan narasi sebuah *brand* yang abstrak. Konsep *staging* seringkali dipakai oleh desainer untuk memasarkan ruang. Tampilan citra/imaji pada ruang menjadi nilai jual, apalagi pada era digital, di mana sosial media mendukung publikasi tampilan citra dua dimensi ruang yang fotogenik. Desainer, harus menyusun furnitur, tata letak objek interior berdasarkan logika sudut pandang kamera. Fenomena ini, sering sekali dapat ditemui pada desain ruang komersial (*cafe*, *hotel*) yang kini sedang marak. Kemampuan *staging* menjadi penting bagi desainer interior masa kini.

Pada fenomena tersebut, ada beberapa hal yang menarik untuk diamati. Wacana diskursus ruang atau perdebatan persoalan estetika ruang interior semakin mengarah pada hal-hal yang sifatnya konseptual. Model produksi ruang didiskusikan melalui perspektif lintas bidang ilmu yang dimaksudkan untuk mendapatkan temuan pemaknaan ruang

yang tidak sekedar di permukaan atau pencitraan semata. Pengalaman ruang perlu didefinisikan ulang untuk mempertanyakan 'realitas' keseharian. Film memainkan imaji dan memanfaatkan teknologi layar, dan membentuk, mengarahkan, serentak menggugat ataupun merusak gambaran tentang realitas (Sugiharto, 2013). Selain itu, Bazin juga berpendapat bahwa realitas dalam seni hanya bisa dicapai dalam atau cara, yakni kecerdasan. Realitas muncul sebagai hasil konstruksi, bukan duplikasi atau replika yang konstan (Bazin, 1971). Sisi realitas pada film memiliki unsur *ludic*. Unsur *ludic* mengungkapkan bagaimana permainan realitas dihadirkan di dalam film, yang berhubungan dengan cara bercerita, pembuatan suasana yang berhubungan dengan *mise-en scene* (Widhi, 2016). Ruang interior pada *mise-en scene* film menjadi aspek penting dalam mendukung cerita dan menghadirkan suasana, yang turut serta dalam permainan realitas pada film. Hal ini juga berlaku pada praksis desain interior, tentang bagaimana ruang dimanipulasi untuk menciptakan *ambience*, atau pengalaman ruang tertentu pada sebuah fasilitas. Layaknya film, desain interior memiliki potensi untuk menghadirkan 'realitas' baru – sebuah ruang *simulacra*, di mana pada desain ruang, selalu dipenuhi 'tanda' yang memiliki makna atau pesan tertentu. Baik pada desain interior maupun film, sama-sama

terikat sebuah narasi, yang kemudian diabstraksikan pada bahasa ruang. Bedanya, pada film, pengalaman ruang dirasakan secara imajiner (abstrak), sedangkan pada desain interior, pengalaman ruangnya nyata.

Penelitian ini berusaha untuk menggali pendekatan Sinematik pada ruang interior. Pengalaman ruang dalam keseharian dideskripsikan sebagai bentuk representasi ruang abstrak, yang seringkali sudah diprediksi oleh adegan film. Pada perbincangan filosofis, seringkali dipertanyakan, apakah realita keseharian kita menjadi semakin tidak otentik? Karena film justru menjadi referensi realita, bukan sebaliknya (Sugiharto, 2013). Diskusi ini mengarah pada pemikiran soal baurnya batas antara fiksi dan realitas, bagaimana sebuah peristiwa keseharian (yang perlu direspon oleh desainer) ternyata sarat berkelindan dengan dunia fiksi.

Penelitian ini berfokus pada studi aplikasi interior *mise-en scene* pada film horor Asia. Studi kasus film yang dipilih, merupakan film garapan sutradara Asia pada rangkaian film antologi HBO 'Folklore'. *Setting* Asia menjadi menarik untuk dikaji melalui sudut pandang interior *mise-en scene*. Konsep realisme magis, bisa dihadirkan melalui *setting* ruang, difungsikan untuk menginformasikan latar profesi penggerak cerita, pemilihan *setting* dengan *shot on location* menunjukkan keotentikan ruang secara nyata (Aji, 2018).

Film yang dipilih, yakni *Mother's Love* Indonesia, *Tatami* Jepang dan "*POB*" Thailand. Film ini mengusung estetika horor keseharian, di mana latarnya berada pada ruang domestik yaitu rumah. Cerita berkaitan seputar bagaimana relasi tokoh utama memiliki hubungan yang buruk dengan ruang tinggalnya mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mencari bentuk penerjemahan artistik ruang interior pada *mise en scene* ketiga film di atas.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada penelitian-penelitian sebelumnya, konsep *mise -en scene* banyak dihubungkan dengan bagaimana cerita dan emosi dipaparkan, melalui teknik sinematografi tertentu. Akan tetapi, kajian mengenai relasi teknik sinematografi dengan penciptaan ruang pada *mise-en scene*, belum banyak dibahas.

Pada dasarnya, definisi ruang pada *mise-en scene* film, bisa diartikan sebagai ruang filmis dan ruang fisik. Ruang filmis, berupa ruang imajiner, yang muncul dari serangkaian gambar bergerak. Sedangkan ruang fisik, muncul dari tata ruang properti pada *setting* film, yang kemudian terhubung dengan teknik pengambilan gambar. Pada penelitian ini, kajian fokus membahas pada telaah ruang fisik pada *setting* film. Abstraksi bahasa ruang diteliti untuk merepresentasikan sebuah cerita dan suasana tertentu.

2.1. Konsep *Mise en Scene* dan Psikologi Film Horor

Mise-en scene adalah seni membuat sebuah representasi adegan, yang berkaitan dengan koherensi visual dan narasi pada *sequence* film (Jean Whitehead, 2018). *Mise-en scene* memperlihatkan apa yang bisa atau tidak bisa dilihat oleh pemirsa.. Teknik *mise-en scene* merupakan elemen utama dalam komunikasi sinema (Gibbs, 2002). Ruang bisa diperlakukan sebagai hasil 'proyeksi' psikologis aktor, atau menjadi sebuah lanskap informatif sebuah lini waktu atau kondisi tertentu. Tanpa kehadiran *setting*, cerita lepas dari konteks. Penonton tidak bisa membayangkan keseluruhan detail adegan, cerita yang sesungguhnya hanya adalah rangkaian gambar bergerak. Interior *mise-en scene* menjadi salah satu elemen penting dalam artikulasi cerita. Sutradara, layaknya desainer, secara sadar membuat koreografi ruang dan menempatkan kamera-aktor pada posisi tertentu, demi terbentuknya sebuah *mood/suasana*. Penonton biasanya menangkap *mood* pada film, yang tanpa sadar menggerakkan kognitif kita untuk memahami sebuah cerita (Jean Whitehead, 2018). Perlakuan terhadap interior *mise-en scene* selalu terhubung dengan *genre* film. Film menciptakan ruang imajiner, mental *states*, yang menguatkan emosi (Pallasmaa, 2000). Untuk itu, pada bahasa filmis, terdapat jukstaposisi antara ruang

fisik dan ruang filmis (Cairns, 2013). Tata ruang pada *set* desain film merupakan ruang fisik yang kemudian dihidupkan kembali melalui serangkaian gambar bergerak, yang berlaku sebagai citraan imajiner (*mental images*). *Mise-en scene* mampu mengubah elemen dari ruang yang fisik (pada *set* desain) menuju sebuah pengalaman cerita yang terjadi pada imajinasi pemirsa (Martin, 2013).

Pada estetika film horor, gambar bergerak menggugah kesadaran penonton melalui petunjuk adegan, di mana suatu cerita, akan terjadi. Relasi gambar bergerak selalu mengacu pada kausalitas-cerita yang direpresentasikan oleh aktor. Setiap *shoot* adegan memberikan efek kejutan, emosional murni (Park, 2018). Menurut Freud dan Jung pada teori Psikoanalitik-nya, keduanya menjelaskan alasan mengapa kita cenderung terganggu ketika melihat film horor. Dari esainya berjudul "The Uncanny", Freud menggambarkan horor sebagai "manifestasi dari pikiran yang muncul kembali, sebuah pikiran yang tak dikenal dan terbaring jauh di alam bawah sadar, sebagai bentuk represi ego (Freud, 1919). Pikiran-pikiran ini ada dalam kesadaran kita, namun tidak familiar." Pada esai "*The Archetypes and the Collective Unconscious*," berpendapat bahwa, film horor populer karena film horor, mampu menggugah arketipe primordial manusia yang terkubur, dalam alam bawah sadar

kolektif (Jung, 1958). Gambar ruang bias, dan transparan, seperti bayangan dan siluet, memainkan peran penting dalam *genre* horor.

Pada film horor, penonton akan mengalami proses hipnosis, di mana kesadaran kita akan dipikat oleh suatu stimuli yang membangunkan kesadaran primordial kita (Park, 2018). Film horor memberikan ruang imajinasi pada penonton, yang mana partisipasi penonton memberikan pengalaman aktual pada karakter. Pengaturan plot menempatkan penonton seperti berada di serangkaian konsekuensi, di mana kita seperti tersekap di dalam cerita (Park, 2018). Horor mempertanyakan sebuah realita yang mengajak penontonya untuk mempertanyakan apa yang nyata. Film horor seperti sebuah simulasi realita, yakni sebuah *simulacra* (Baudrillard, 1981).

Pada *mise en scene* film horor, pembingkaihan ruang, sudut pandang, bahkan penciptaan suasana dibuat untuk menciptakan suasana seram. Konstruksi realitas pada film, merefleksikan emosi 'dihantui', teror dan perasaan gelisah, di mana bahaya/ancaman dicitrakan melalui serangkaian *mise-en scene* pada *sequence* film. Film tidak hanya memainkan kondisi psikologis, tetapi juga mengeksplorasi persepsi realitas. Dengan demikian, penting untuk memahami pesan yang dikomunikasikan pada serangkaian gambar bergerak.

Ruang menjadi salah satu elemen penting dalam membangun imajinasi cerita, yang sarat dengan emosi teror. Pada penciptaan *mise-en scene*, tata ruang merupakan proyeksi sifat fisik, psikologis yang didasari oleh narasi (*script*) cerita film. Metode seperti deformasi, refraksi ataupun refleksi, seringkali digunakan untuk memberikan kesan horor. Hal ini dilakukan demi membuat ruang imajiner (*filmic space*) yang terasa imersif pada penonton. Cara menghidupkan karakter tokoh, tempat, waktu dan peristiwa, didukung oleh bagaimana setiap adegan dirancang sedemikian rupa, sehingga tercipta logika narasi yang seolah-olah nyata.

2.2. Elemen pada Interior *Mise en Scene*

Film horor menggunakan gambar dan suara untuk menyentuh kesadaran penonton. Meskipun demikian, apa yang terjadi pada film tidaklah nyata. Namun, ketika menonton film, seolah penonton memasuki sebuah 'dunia' lain, seolah penonton terserap di dalam realitas cerita pada film. Peran desain interior pada *mise-en-scène* berkontribusi pada penyusunan komposisi *setting* dan suasana pada adegan film horor.

Ruang, tidak saja menjadi latar cerita, tapi menjadi sebuah refleksi psikologis dan mental bagi karakter cerita. Adanya interaksi antara lingkungannya dengan individu mengakibatkan terbentuknya identitas, sehingga terdapat beberapa perubahan yang terjadi pada diri

individu tersebut beserta lingkungan juga dapat mempengaruhi pembentukan identitas dalam diri dan lingkungan (Aryawaningrat, et.al, 2019).

Menurut Whitehead, interior *mise en scene* meliputi tiga elemen yakni (Jean Whitehead, 2018:27):

- a) *The Physical mise en scene*, merupakan desain atau tampilan fisik panggung atau ruangan.
- b) *The Psychological mise en scene*, berkaitan dengan *mood* ruang / setting panggung.
- c) *The Narrative mise en scene*, merupakan serangkaian gambar adegan yang mampu menciptakan suasana imersif, membangkitkan *mood* melalui simbol, metafora atau cara bercerita.

Penelitian ini difokuskan pada *The Physical mise en scene* dan *The Psychological mise en scene*. Pada tata ruang *setting* panggung dan ruang, ada beberapa elemen interior yang menjadi fokus kajian (Jean Whitehead, 2018), yakni:

1. Backdrop

Backdrop ruang, berkaitan dengan elemen interior yang berada di belakang dari pemain, terbagi menjadi empat kategori yaitu:

- a) *Surface Skin*, merupakan permukaan langsung/*finishing* pada dinding.
- b) *Layered skin*, merupakan lapisan tambahan pada dinding/*finishing setting*

asli, seperti lukisan atau dekorasi dinding.

- c) *Manipulated skin*, ialah modifikasi dinding, yang menghasilkan efek distorsi.
- d) *Three-dimensional skin*, muncul melalui peletakan furnitur pada *setting* sehingga menciptakan kesan ruang terpisah, tapi sebenarnya masih satu ruangan yang sama.

2. Interior Props

Props pada film dan teater merupakan sebuah objek (bergerak/statis) yang berhubungan langsung dengan pemeran. *Props* pada interior berhubungan dengan suasana ruang. *Props* ini dapat diidentifikasi menjadi empat kategori yaitu:

- a) Aksesoris, objek pengisi untuk memperindah interior seperti ornamen, seni, pahatan, pencahayaan bahkan perabotan
- b) *Furniture*, berfungsi untuk mendefinisikan ruang.
- c) *Fixture*, merupakan objek interior non permanen, yang dapat dihilangkan atau ditambahkan kapan saja.
- d) Peralatan, meliputi benda keseharian seperti *home appliance* atau *gadget*.

3. Efek Khusus (*Special Effects*)

Special effects digunakan untuk membangkitkan ilusi pada ruang melalui permainan skala atau efek tertentu. *Special effect* dibagi menjadi empat, yaitu:

- a) *Illusory space*, adalah teknik menciptakan ilusi dengan menggunakan grafis.
- b) *Implied space*, adalah teknik menciptakan ilusi dengan menggunakan elemen-elemen yang diposisikan dengan cermat untuk mensugestikan wilayah spasial, dan permainan batas ruang, seperti penggunaan cermin, dinding transparan atau benda reflektif lainnya.
- c) *Use of scale*, yakni permainan skala ruang untuk menciptakan variasi persepsi spasial. Skala dapat memberikan efek dramatis pada ruang.
- d) *Sensory space*, merupakan teknik pengkondisian ruang yang meliputi penciptaan rangsang pada penciuman, pendengaran, peraba, visual dan perasa.

4. Cahaya dan Bayangan

Cahaya dan bayangan berperan dalam penciptaan suasana. Beberapa jenis pencahayaan yakni, cahaya alami, cahaya buatan, lilin, dan artifisial. Cahaya dan bayangan dapat membuat efek dramatis pada ruangan.

5. Warna

Warna berperan sebagai pembentuk pencipta suasana hati dan emosi. Selain itu, pemilihan warna juga berlaku sebagai representasi karakter pada cerita.

Melalui kajian pada *physical* dan *psychological interior mise en scene*, beberapa aspek interior, seperti *backdrop*,

cahaya/bayangan, efek khusus, warna dan *props*, diteliti dalam adegan-adegan tiga film horor terpilih. Elemen interior tersebut, berfungsi sebagai pembentuk suasana, memperlihatkan suasana hati dan emosi karakter, yang secara tidak langsung bisa menunjang dramatisasi cerita.

Pada film horor, *setting* interior mengandung pesan semantik, yang mencitrakan perasaan teror, dan menjadi bagian petunjuk dari alur cerita. *Setting* ruang menjadi benang merah dalam menjalin *narrative mise-en scene*, di mana tiap adegan/gambar, disusun mengikut logika cerita dan pola suasana pada *setting* ruang.

3. METODE

Penelitian ini dilakukan dalam ranah metode kualitatif yang menitikberatkan pada retorika visual. Retorika visual merupakan salah satu metode yang berakar pada analisis yang menitikberatkan pada identifikasi visual dan keterkaitannya dengan konteks dalam membedah pemaknaan (Smith et al., 2005). Retorika visual melibatkan perhatian pada dua komponen: elemen yang disajikan dan elemen yang disarankan. Identifikasi elemen yang disajikan dari suatu gambar melibatkan penamaan fitur fisik dari foto. Retorika visual film digunakan untuk menemukan keterkaitan antara citraan gambar dan konteks sosial yang meliputinya, khususnya untuk mencari representasi horor pada bahasa ruang.

Objek kajian penelitian ini adalah tiga film yang berjudul *A Mother's Love* (Joko Anwar, 2018, Indonesia), *Tatami* (Takumi Saitoh, 2018, Jepang) dan *POB* (Pen Ek Ratanung, Thailand)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*, di mana ketiga film terpilih (*Mother's Love*, *Tatami*, dan *POB*) untuk diteliti dengan pertimbangan bahwa ketiganya menekankan aspek narasi pada *setting* ruang. Ketiga film banyak memperlihatkan adegan-adegan para aktor yang tidak banyak bicara atau muncul adegan peristiwa, namun suasana mencekam banyak digambarkan melalui pengambilan ruang kosong pada interior rumah. Ketiga film, secara cerita memperlihatkan adanya keterhubungan kondisi mental karakter dengan ruang domestik. Rumah dilihat sebagai ruang liminal, yang merepresentasikan alam bawah sadar tokoh pada film. Misalnya, pada film *Mother's Love* karakter utama merupakan ibu tunggal yang tidak memiliki rumah. Ia merasa terus-menerus cemas, karena ia dan anaknya tidak memiliki ruang aman. Sedangkan pada film *Tatami*, rumah membangkitkan trauma masa kecil, yang berkaitan dengan peristiwa buruk yang dilakukan oleh ibunya tokoh utama. Lalu pada film *POB*, rumah masih menjadi tempat tinggal bagi jiwa penghuninya yang telah tiada. Rumah sebagai *setting* film menjadi esensi cerita, yang selalu

menimbulkan perasaan teror pada tokoh utama.

Film diobservasi secara langsung untuk dipilih beberapa adegan yang memiliki unsur latar ruang yang kuat. Adegan yang terpilih, merupakan adegan yang berkaitan dengan munculnya teror. Pada alur cerita, beberapa konflik, masalah muncul supranatural muncul, dan setting ruang selalu menghadirkan petunjuk, akan kemunculan kejadian tersebut. Adegan, dipilih berdasarkan urutan waktu pada *sequence* film, dan ditelaah aspek pembentuk ruangnya, seperti sudut kamera, tata cahaya, penataan ruang, elemen ruang interior (susunan properti) yang secara tidak langsung memberi petunjuk cerita dan memperlihatkan suasana mencekam.

Melalui studi literatur, beberapa adegan terpilih dianalisa untuk diidentifikasi konsep, ide, tema, dan kiasan yang ditampilkan ke pemirsa. Analisis elemen yang disajikan dilakukan untuk memahami elemen komunikatif utama dari sebuah gambar dan dampaknya pada pemahaman makna pada *audiens*. Analisis visual digunakan untuk mengidentifikasi adegan, dan teknik *framing*, yakni teknik pengambilan gambar (oleh kamera) pada sebuah objek/adegan, yang meliputi *bird eye view*, *high angle*, *low angle*, *frog level* dan *eye level*. Teknik *framing* ini dikaitkan dengan teori penciptaan figur yang sifatnya

simbolik, metaforik dalam pembentukan interior *mise-en scene*.

4. PEMBAHASAN

Setting pada film *Mother's Love*, *Tatami* dan *POB* fokus pada sebuah rumah. *Setting* ketiga film menekankan situasi domestik yang mencekam, sarat dengan rahasia atau peristiwa kelam. Kesan kengerian tidak dimunculkan melalui kehadiran figur-figur hantu, akan tetapi lebih pada penekanan ilusi, imajinasi karakter utama, yang seolah-olah menjadikan rumahnya berhantu. Aspek psikologi para karakter menjadi titik berangkat dari narasi ketiga film ini.

Film *Mother's Love* berkisah seputar bagaimana cinta seorang ibu tidak terbatas pada anaknya. Namun, cinta ibu ini menjadi sebuah metafora yang dikaitkan dengan kisah mitos lokal, yakni sosok *Wewe Gombel*, seorang figur hantu yang kehilangan anaknya. Sosok hantu ini populer di kalangan masyarakat Indonesia, sebagai sosok yang suka menculik anak-anak kecil. Pada film ini ada dua figur/karakter yang berhubungan, yakni sosok ibu pada dunia nyata dan sosok *Wewe*, seorang ibu yang berada pada dimensi lain. Pada tokoh utama, sang ibu berjuang melawan rasa frustasinya, karena menjadi orang tua tunggal. Sedangkan tokoh *Wewe*, digambarkan sebagai predator, sosok 'perempuan lain' yang menginginkan anak-anak yang tidak diinginkan oleh orang tuanya.

Pada gagasan utama cerita ini, refleksi psikologi karakter utama, secara kental ditampilkan pada adegan-adegan. Kehadiran sosok *Wewe*, bahkan seperti muncul dalam dunia imajinasi/halusinasi sang ibu, yang turut menghantuinya di dunia nyata. Refleksi psikologis karakter utama yang kesepian, sedih, paranoid, menjadi petunjuk dalam penataan *interior mise-en scene* pada film ini.

Sedangkan pada film "*Tatami*", film ini bercerita tentang sebuah ingatan buruk masa kecil tokoh utama. Ingatan tersebut terus menggangukannya hingga dewasa. Suatu saat, ketika ayahnya meninggal, ia harus terpaksa pulang dan menghadapi ingatan kelamnya. Di rumah masa kecil karakter utama, terjadi konflik batin antara ia dan ibunya. Ibunya memendam rahasia kelam, yang seolah terekam di dalam lantai, dinding, dan langit-langit rumah. *Tatami*, menjadi satu saksi bisu, di mana kejadian mengerikan di masa lalu pernah terjadi. Gagasan cerita film ini, mengaitkan konsep traumatik karakter utama dengan sebuah objek interior *Tatami*, menjadi sebuah elemen interior yang misterius, mengandung teror. Kesan kengerian muncul, ketika sebuah benda di rumah tiba-tiba seperti memiliki kekuatan supranatural.

Pada film *POB*, kisah menceritakan soal bagaimana seorang sosok hantu, bercakap-cakap santai dengan karakter utamanya. Tokoh utama ini adalah seorang

wartawan yang pada saat itu meliput kejadian pembunuhan di sebuah rumah. Saat meliput kejadian, tokoh utama bertemu sosok hantu yang menyebut dirinya *POB* di gudang. Kedua karakter ini kemudian bercakap-cakap, secara normal. *POB* menceritakan mengenai bagaimana ia secara tidak sengaja membuat si pemilik rumah tersebut terbunuh. Pemilik rumah adalah seorang ekspatriat Amerika yang masih gagap dengan budaya Timur. Si hantu tidak sengaja membuat pemilik rumahnya terbunuh, karena ada miskomunikasi diantara keduanya. Kengerian pada film ini tidak dimunculkan secara dramatis, akan tetapi kengerian hadir ketika pemirsa ikut merasakan perasaan terasing seorang hantu di dimensi lain. Meskipun si hantu mendiami rumah yang sama, namun rumah tersebut menjadi asing dan mencekam.

Pada ketiga film, hantu dimunculkan menjadi beberapa tiga cara, yaitu: 1) Hantu muncul sebagai refleksi tekanan sosial seorang perempuan pada masyarakat patriarki, 2) Hantu muncul sebagai manifestasi trauma, 3) Hantu muncul sebagai representasi dari hal-hal di luar kontrol pada keseharian manusia. Kesan horor dimunculkan lewat bagaimana serangkaian adegan, memiliki strategi *physical* dan *psychological mise-en scene* yang sarat dengan muatan simbolis. Elemen interior berperan sebagai pembentuk ruang imajiner/fiktif yang sarat

dengan simbol. Simbol-simbol ini muncul melalui semiotika ruang, di mana aspek psikologis karakter, kesan horor bisa dibaca melalui beberapa hal yaitu latar ruang (*backdrop*), *interior props*, efek khusus, cahaya dan bayangan, dan warna, sebagaimana penjelasan berikut:

4.1. Latar Ruang (*Backdrop*)

Teknik komposisi latar ruang, menentukan seberapa besar ruang yang muncul pada *frame* kamera. Pada umumnya, latar ruang memperlihatkan ide cerita, identitas tempat, dan suasana. Latar ruang mempengaruhi bagaimana aktor bergerak dan berinteraksi dengan objek sekelilingnya.



Gambar 1. Adegan memperlihatkan elemen latar yang memperkuat kehadiran hal yang janggal pada rumah mereka (Sumber: *Mother's Love*, 2018, *Timecode*: 20:01; 24:55, 33:39, 18:21)

Penggunaan elemen latar pada adegan film ini, mengaplikasikan *surface skin* dan *three-dimensional skin*. Film bergaya realis ini menggunakan latar asli dari sebuah rumah. Kedua tipe latar ini, digunakan untuk memperlihatkan sebuah ruang transisi pada rumah. Pada *frame* 1, ruang makan diperlihatkan tidak ada elemen dekor apapun yang menempel di dinding. Hal ini memperlihatkan, latar yang

'kosong' yang tidak semestinya hadir pada rumah-rumah yang sudah biasa dihuni. Aplikasi latar yang bersih, steril, seperti merefleksikan perasaan kosong si tokoh. Sedangkan pada *frame* ke-2 dan ke-3, diperlihatkan bagaimana latar ternodai. Latar pada *frame* 3, bukan sebuah dinding, namun komposisi jemuran yang kotor. Kedua *frame* ini, menggunakan teknik *framing*, di mana sebuah latar ruang, justru menjadi simbol utama pada narasi. Latar yang kotor, ternodai, secara tiba-tiba, menghadirkan konflik batin, menantang ambang kepercayaan manusia pada hal supranatural. Pada *frame* 4, *three dimensional skin* dihadirkan melalui kehadiran siluet empat bocah di balik tirai jendela. Posisi jendela pada adegan tersebut menjadi fokus perhatian. Seolah-olah elemen jendela memiliki makna simbolis yang berhubungan dengan ambang batas dimensi (eksterior-interior atau dunia nyata-dunia supranatural).



Gambar 2. Adegan memperlihatkan elemen latar yang memperlihatkan noda pada tekstur tatami dan dinding ruang (Sumber: *Tatami*, 2018, *timecode*: 06:25; 05:05, 05:02, 43:30)

Film *Tatami* banyak memperlihatkan *shot close-up* pada tekstur-tekstur elemen interior. Adegan pada Gambar 2

memperlihatkan tentang bagaimana sebuah rumah merekam sebuah jejak dari noda-noda yang tertinggal pada lantai, tatami, atau dindingnya. Jejak noda ini seolah mengingatkan si tokoh utama tentang sebuah kejadian yang traumatis. Rumah yang tadinya menjadi ruang aman, berubah menjadi ruang penuh kengerian. Pada film ini, *mise-en scene* banyak mengaplikasikan *layered skin* dan *manipulated skin*. *Shot* film berlatar rumah Jepang tradisional, di mana batas-batas ruangnya memiliki karakter material yang tembus pandang. Elemen *shoji* banyak dihadirkan, seperti bagaimana siluet diperlihatkan, permainan bayangan dan cahaya yang menyatu dengan '*layered skin*' dinding mural. Kesan latar yang dimanipulasi juga muncul dalam adegan-adegan yang menggambarkan latar elemen tekstur pada dinding atau tatami yang ternoda, diperbesar, seolah-olah memperlihatkan detail-detail menjijikkan. Elemen dinding, tatami, banyak muncul dalam keadaan bernoda, dan dimanipulasi oleh kamera dari si tokoh. Penonton seolah diajak melihat adegan di dalam adegan. Seperti banyak kesan ruang, yang muncul dari jepretan kamera si tokoh yang berprofesi sebagai fotografer. Adegan yang menggunakan serangkaian foto, seperti menjadi teknik *mise-en scene* yang dipilih untuk menggambarkan narasi yang bermula dari ingatan sebuah tempat.



Gambar 3. Adegan memperlihatkan elemen ruang domestik bergaya realis (Sumber: *POB*, 2018, *timecode*: 03:07; 08:33, 22:57, 48;12)

Unsur *mise-en scene* pada film *POB* menggunakan aplikasi latar *surfaced skin*. Pada semua adegan, latar yang digunakan asli, tanpa manipulasi atau tambahan lapisan lain. Karakter film horor lebih ingin memperlihatkan tentang bagaimana sesungguhnya hantu itu muncul di ruang-ruang biasa. Film ini tidak banyak memanipulasi ruang, kondisi rumah sebagai *setting* utama dibiarkan apa adanya. Pada film ini ketegangan muncul pada *flash-back* cerita si hantu, mengenai perjumpaannya dengan penghuni rumah. Akan tetapi, saat itu penghuni rumah belum mengira jika *POB* (si hantu) adalah hantu. Untuk itu, demi menormalisasi peristiwa tersebut, sutradara memilih *setting* ruang asli, tanpa ada manipulasi, demi memperlihatkan emosi yang kasual. Sepanjang cerita terjadi kejutan peristiwa yang direpresentasikan oleh ekspresi dan *gesture* tokoh utama. Latar ruang yang dibiarkan asli justru seperti menawarkan sensasi horor baru, di mana membuat imajinasi penonton bisa secara tepat membayangkan hantu-hantu

semacam apa yang muncul di ruang keseharian kita.

Mise-en scene pada ketiga film horor ini berperan penting untuk memberikan jarak realitas pada penonton. Semakin latar ruang asli / realis, kengerian akan semakin mencekam, seolah ruang yang ada di film identik dengan ruang tinggal kita. Peran *backdrop* pada film, memperlihatkan latar rumah modern ataupun etnik, namun memiliki penunggu. Karakter interior dimunculkan untuk memberikan kesan realitas magis yang bisa terjadi di kediaman siapapun.

Dari ketiga film ini bisa dikatakan bahwa penggunaan *backdrop* pada adegan teror berfungsi secara simbolik dan merepresentasikan gaya tutur cerita realisme magis.

4.2. Interior Props

Pada pembuatan *setting* ruang, *interior props* menjadi elemen penting untuk menandakan sebuah tempat, di mana sebuah peristiwa berlangsung. Pada ketiga film ini, *interior props* banyak berkaitan dengan furnitur, atau objek pengisi rumah tinggal. *Model props* dan gaya interior memberikan signifikansi waktu kapan peristiwa terjadi. Objek-objek yang digunakan oleh pemeran utama juga memperlihatkan refleksi karakter dari tokoh dari segi profesi, umur, dan karakter. Elemen properti berperan secara simbolik untuk menghubungkan antaradegan, juga bisa atau mengindikasikan cerita selanjutnya.



Gambar 4. Adegan memperlihatkan memperlihatkan *interior props* pada *setting* loteng dan ruang makan (Sumber: *A Mother's Love*, 2018, *timecode*: 10:11; 32:42, 11:43, 32:22)



Gambar 5. Adegan memperlihatkan *interior props* pada tipikal rumah jepang tradisional, yang masih sarat dengan elemen *view*, bayangan, *mise-en scene* lukisan dan ruang (Sumber: *Tatami*, 2018, *timecode* 17:41, 20:55, 23:51, 45:21)



Gambar 6. Adegan memperlihatkan *interior props* pada tipikal rumah modern yang dipenuhi oleh material fabrikasi, furnitur bergaya modern etnik dan peralatan rumah elektrik (Sumber: *POB*, 2018, *timecode*: 19:46, 21:43, 38:01, 54:15)

Pada ketiga film ini *interior props* berperan sebagai penanda waktu dan tempat, di mana suatu peristiwa terjadi. Pada ketiga film yang alur ceritanya non-linier ini, kejadian masa lalu – masa kini, saling tumpang tindih. Pada *mise-en scene* ditunjukkan *setting* ruang yang mengungkapkan waktu, sehingga pemirsa

bisa membedakan kejadian di masa lalu / kini, melalui penanda tempatnya.

4.3. Efek Khusus (*Special Effect*)

Efek khusus (*special effects*) pada film *Mother's Love* menggunakan teknik pembesaran skala dan *implied space*. Pola ini muncul pada adegan-adegan yang memperlihatkan munculnya konflik atau situasi tegang. Pada *timecode* 11:18, tampak konflik mulai muncul, di mana tokoh utama terlihat pada sebuah lorong gelap dan panjang. Pembesaran skala (distorsi kamera) memperlihatkan sebuah koridor rumah, berubah menjadi sebuah lorong gelap. Kemudian pada *timecode* 42:20, elemen tangga skalanya diperbesar, sudut pandang kamera diletakkan di bawah tangga, seolah memperlihatkan pola lorong, dan perspektif yang menekankan jarak pandang.



Gambar 7. Adegan memperlihatkan interior memperlihatkan *special effects* pada *setting* ruang (Sumber: *Mother's Love*, 2018, *timecode* 11:18,42:20,40:26,16:12)

Posisi *shot* seperti ini sengaja dipilih untuk memperlihatkan karakter yang sedang diintai dan tampak rapuh di sebuah ruang yang mencekam. Pada *timecode* 40:26, efek cahaya yang tegas menyinari sudut ruang seperti memperlihatkan batas

ruang imajiner (*implied space*). Sedangkan pada *timecode* 16:12, sosok hantu muncul dari refleksi cermin samar-samar, di siang hari. Teknik *implied space* digunakan melalui penggunaan cermin yang merefleksikan ruang di depannya. Kehadiran hantu di cermin memperlihatkan batas ruang imajiner, di mana sosok-sosok ini sering menampilkan diri pada elemen pembatas/liminal, seperti cermin, jendela dan pintu.



Gambar 8. Adegan memperlihatkan memperlihatkan *special effects* yang menekankan pada *sensory space* (Sumber: *Tatami*, 2018, *timecode* 11:18, 05:28, 06:18, 23:50)

Pada film *Tatami*, *special effect* digunakan merujuk pada efek sensorial. Pada adegan-adegan tampak banyak pencitraan ruang yang dimanipulasi untuk menekankan efek sensorial. Misalnya, pada keempat adegan di atas, *timecode* 11:18 memperlihatkan efek sensorial yang diwujudkan melalui pengambilan gambar *close-up*, bangkai cicak, pada karpet. Pada adegan ini, tokoh utama meneliti ruang apartemen yang sudah terbengkalai, di mana sebuah kejadian tragis pernah terjadi di dalamnya. Melalui representasi *shot* kamera, citraan ruang terlihat terbengkalai, dipenuhi oleh bangkai binatang mati,

seolah meninggalkan jejak traumatis yang masih tersisa pada ruangan tersebut. Figur cicak, juga berasosiasi dengan makna kematian yang identik dengan kejadian pembunuhan di masa lalu. Sedangkan pada *timecode* 05:28, *shot* memperlihatkan secara *close-up*, tatami yang dihancurkan paksa. Tekstur tatami, warna tatami yang memudar dan tercabik, seolah berhubungan dengan ingatan personal si tokoh utama. Tatami yang dicabik-cabik, digunakan ulang sebagai penanda salib (*timecode* 06:18) oleh si penghuni lama.

Dalam hal ini, elemen lantai bisa menjadi benang merah, yang menghubungkan ingatan tokoh utama dengan kejadian di masa lalunya. Semua kejadian tragis, berujung pada jatuhnya korban yang bersimbah darah di lantai – tatami. Pada *timecode* 23:50 diperlihatkan tokoh utama sedang menyusuri sebuah lorong rumahnya, di mana *special effects* cahaya, memberikan *ambience* tegas siluet pepohonan yang ada di luar rumah. Efek cahaya dengan bayangan tegas dan warna kebiruan, seperti mengajak penonton membayangkan adegan mimpi. Dari keempat *frame* di atas, efek diberikan melalui amplifikasi cahaya, *shot close-up*, dan pewarnaan bersaturasi tinggi, untuk memberikan efek adegan mimpi, di mana ingatan traumatis tokoh tercermin pada ruang-ruang yang disinggahi.



Gambar 9. Adegan memperlihatkan *special effects* yang menekankan *illusory space*. (Sumber: *POB*, 2018, *timecode* 18:28, 19:44, 35:45, 22:55)

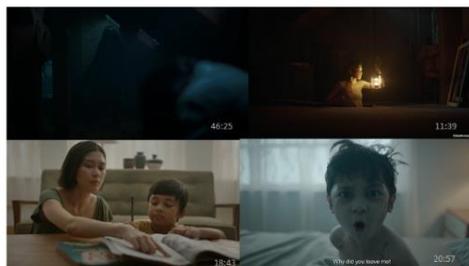
Pada film *POB*, *special effect* ruang ilusif (*illusory space*) digunakan sepanjang adegan untuk memperlihatkan realita paralel, masa kini dan masa lalu. Pada film tampak mayoritas adegan bernuansa hitam-putih. Semua adegan hitam-putih menceritakan kondisi dualisme, ketika *POB* (si hantu) muncul di realitas saat ini, namun secara bersamaan, si hantu masih mendiami masa lalunya. Interaksi si hantu dengan penghuni rumah dan tokoh utama (wartawan) digambarkan melalui realitas hitam putih. Sedangkan, adegan-adegan yang memperlihatkan masa lalu, seperti foto, atau *flash back* peristiwa, dihadirkan melalui gambar berwarna.

Kedua efek grafis ini, mampu menghadirkan ruang ilusif, yang mendukung sudut pandang cerita. Teknik yang membalikkan asosiasi gambar sinematik ini seolah-olah menjadi paradoks eksistensi di pencerita (*POB*). Pada olahan sinema biasanya gambar hitam putih digunakan untuk merepresentasikan masa lalu, namun pada film ini, justru sebaliknya. Permainan standar sinema ini, menghadirkan dualitas makna, yang

mendukung potret situasi realitas magis pada cerita *POB*.

Ketiga film menggunakan *special effect* yang berperan dalam membentuk adegan 'dream scene'. Tokoh utama yang sulit membedakan dunia nyata dan imajiner disajikan pada layar kamera, seolah mereka berada pada ruang-ruang liminal rumah. Ruang liminal ini (seperti cermin, tangga, jendela) sering diberi *special effect*, seperti pembesaran skala, blur, cahaya noise, untuk memperlihatkan seolah ruangan tersebut muncul di dunia mimpi.

4.5. Cahaya dan Bayangan



Gambar 10. Adegan memperlihatkan permainan cahaya dan bayangan memperlihatkan kondisi di mana figur hantu mulai muncul (Sumber: *Mother's Love*, 2018 *timecode* 46:25, 11:39, 18:43, 20:57)

Pada film horor, cahaya dan bayangan sering digunakan untuk membuat efek dramatis pada ruangan. Bayangan sering hadir untuk memberikan kesan misterius, rahasia, di mana ruang-ruang gelap memberikan kesan tegang tersendiri.

Pada film *Mother's Love* dan *Tatami*, cahaya dan bayangan hadir sebagai indikasi konflik pada cerita. Semua figur hantu, yang seolah-olah hadir di realitas

nyata, maupun hadir di mimpi, selalu digambarkan melalui teknik *backlight* cahaya. Sosok hantu, atau kengerian lain, seolah muncul dari ruang gelap, menyatu dengan bayangan ruang di sekelilingnya. Cahaya dan bayangan dramatis membuat kesan imajinasi, di mana ada sesuatu yang tersembunyi di balik kegelapan. Pada beberapa adegan, cahaya dan bayangan juga menjadi sebuah tanda untuk membedakan batas kenyataan dan imajinasi tokoh utama. Pada *timecode* 18:43, situasi tokoh utama sedang dalam keadaan 'normal', sadar dan melakukan aktivitas yang sewajarnya. Pada frame lainnya di atas, adegan-adegan muncul seperti mengajak penonton menerka, apakah yang terlihat adalah imajinasi atau kenyataan yang hadir pada realitas si tokoh. Unsur cahaya dan bayangan, seolah menjadi transisi halus (yang tidak terlihat), di mana adegan mimpi-kenyataan pada film ini menjadi bias.



Gambar 11. Adegan memperlihatkan efek cahaya dan bayangan pada adegan film (Sumber: *Tatami*, 2018, *timecode* 03:58, 12:12, 21:06, 41:01)

Pada film *POB*, efek cahaya dan bayangan tidak diaplikasikan secara khusus. Di sepanjang adegan, aspek

pencahayaan dibuat senormal mungkin, tanpa ada manipulasi. Hal ini seperti memperlihatkan kesan realisme magis, seolah semua *setting* ruang harus tampak wajar, tidak ada perbedaan dunia nyata dan imajinasi (mimpi). Pada cerita film ini, ironisnya, karakter hantu (*POB*) seperti menyadari apa yang dilakukannya, dan secara santai bercakap-cakap pada tokoh utama, selayaknya tokoh tersebut masih hidup. Si hantu yang bukan hadir sebagai sosok imajinasi, seperti muncul secara alami pada ruang keseharian yang apa adanya. Peran cahaya dan bayangan pada film ini lebih difokuskan untuk memperlihatkan peristiwa secara menyeluruh ketimbang menjadi bahasa simbolis/petunjuk kehadiran konflik pada sebuah adegan.



Gambar 12 . Adegan memperlihatkan efek cahaya dan bayangan pada adegan film (Sumber: *POB*, 2018, *timecode* 04:43, 15:56, 45:35)

Pada ketiga film, bayang dan cahaya berperan dalam mendeskripsikan sosok supranatural. Figur hantu selalu dihadirkan melalui kemunculan bayangan, lalu hadir secara jelas di bawah temaram cahaya. Artinya, pada pengambilan gambar, setting ruang pada adegan munculnya penampakan, diambil dari sudut-sudut

ruang, balik dinding, atau ruang negatif/ambigu pada celah-celah rumah. Cahaya dan bayangan membantu menciptakan suasana mencekam, dan membantu transisi kemunculan sosok supranatural.

4.6. Warna

Film *Mother's Love* memperlihatkan di sepanjang adegan tampak seluruh *tone* warna yang digunakan memberikan *mood* feminim. Hal ini berhubungan dengan tokoh utama (seorang ibu), di mana karakternya yang hangat, seolah terrefleksi pada ruang-ruang yang didiaminya. Dari film ini yang menarik adalah warna lebih mencitrakan identitas feminim ketimbang memperlihatkan status sosial. Tokoh utama yang statusnya menengah ke bawah, mendiami rumah sederhana, dan kemudian pindah ke rumah yang lebih luas. Kedua rumah ini memiliki *tone* warna yang sama, *ambience* yang sama, seolah tokoh ini tidak benar-benar pindah. Hal yang menarik lainnya, kedua rumah ini tampak kosong, tidak ada ornamen atau penanda identitas lain. Si tokoh utama seperti terisolasi dari dunianya, dan tidak ada interaksi sosial yang hadir pada adegan-adegan film. Metafora ini, seolah sesuai dengan sosok hantu *Wewe*, yang juga terisolasi di dunianya. Film, menggambarkan dua sosok wanita (di dunia nyata-dimensi lain) yang sama-sama terisolasi, dan menghadapi situasi sulit.



Gambar 13. Adegan film menggunakan *tone* warna bersaturasi rendah (Sumber: *Mother's Love*, 2018, *timecode* 05:44,15:35,17:20,40:24)



Gambar 14 . Adegan memperlihatkan tone warna dingin pada pembentukan *mood* dan *ambience*. . (Sumber: *Tatami*, 2018, *timecode* 19:01, 27:02, 33:38, 48:16)

Sedangkan pada film *Tatami*, sepanjang adegan film, *tone* warna yang muncul merupakan komposisi warna dingin seperti biru, ungu, abu, dan putih. Warna dingin ini seolah mewakili kondisi tokoh utama yang dingin, sendiri, dan menyimpan masa lalu kelam. Pada film ini diperlihatkan *setting* berada di rumah, dan sosok ibu tokoh utama menunggu kedatangannya.

Melalui film tersebut bisa terlihat bahwa tokoh utama memiliki hubungan yang dingin dengan ibunya. Ia melihat sosok ibu sebagai ibu yang seolah-olah hangat, namun sebenarnya berhati dingin. Di sepanjang film diperlihatkan tokoh utama mendiami ruang-ruang 'dingin', bagaimana realitas hidupnya kini

terkoneksi dengan masa lalu yang tidak bisa dihapus. Sosok kengerian muncul dari wujud ibunya yang sebenarnya berdarah dingin.

Oleh sebab itu, setiap adegan dalam rumah tidak diperlihatkan kondisi suasana atau *mood* yang memperlihatkan kehangatan. Tidak ada *shot* yang memperlihatkan kondisi normal, wajar atau bahagia, yang mana merefleksikan ingatan tokoh utama akan kenangan buruk yang masih menghantuinya hingga dewasa.



Gambar 15. Adegan memperlihatkan *tone* warna sephia, yang memperlihatkan masa lalu. (Sumber: *POB*, 2018, *timecode* 22L45,34:43,32:16,33:34)

Pada film *POB* tampak sepanjang film menggunakan warna hitam putih, namun ada beberapa adegan yang berwarna dengan *tone* sephia. Adegan berwarna ini fokus memperlihatkan masa lalu si hantu yang terjadi pada era 90'an. Aplikasi warna justru menjadi penanda waktu peristiwa pada adegan *flashback*. Selebihnya, seluruh adegan menjadi hitam-putih, ketika si hantu menceritakan masa kini. Komposisi warna dan adegan, seperti mengajak penonton untuk merasakan sudut pandang si hantu terhadap dunia.

Pada ketiga film, warna tidak hadir sebagai penanda identitas karakter, namun lebih sebagai penanda waktu dan pendukung suasana hati tokoh utama. Warna dingin, saturasi rendah, banyak digunakan pada ketiga film tersebut, karena memperlihatkan perasaan terasing, sendiri dan mencekam. Kesan dingin pada ruang, kerap dihadirkan untuk memperlihatkan kondisi *setting* ruang pada waktu transisi (sore/subuh/tengah malam), sebagai indikasi dunia nyata-imajiner.

5. SIMPULAN

Interior *mise-en scene* merupakan bagian dari studi film yang berperan untuk menciptakan suasana pada ruang interior pada penciptaan adegan. Ketiga film mengekspresikan unsur horor melalui persamaan bahasa ruang sebagai berikut:

- a) Secara naratif, unsur horor diperlihatkan melalui latar rumah. Rumah digambarkan sebagai tempat yang mencekam. Pada perkembangan cerita, rumah sebagai *setting* sekaligus 'inti cerita/karakter utama' seolah-olah dianalogikan seperti tubuh manusia, yang memiliki lapisan ruang/jiwa, seperti kondisi mental penghuninya.
- b) Cerita dan sudut kamera *mise-en scene* menggambarkan sudut pandang tokoh utama yang banyak menggunakan teknik *frog view*. Teknik ini mengekspresikan perasaan kecil, tidak berdaya si tokoh menghadapi

penampakan atau peristiwa supranatural pada ruang rumah.

- c) Aspek *physiscal* dan *pyschological mise-en scene* pada ketiga film merefleksikan kondisi psikologis dari tokoh utama. Pada adegan film banyak diperlihatkan ruang yang secara sadar didiami oleh tokoh, dan ruang imajiner, yakni ruang yang berada di pikiran si tokoh utama. Kesan horor muncul ketika pada film memperlihatkan batas antara ruang fisik dan imajiner yang beaur, seolah-olah pemirsa diajak mengalami ruang-ruang yang dihalusinasikan oleh tokoh utama melalui pemaparan adegan.
- d) Peristiwa horor pada *interior mise-en scene* diperlihatkan pada melalui pola bahasa ruang liminal, yakni ruang antara pada rumah, seperti gudang, loteng, yang statusnya ambigu – bisa publik atau privat. Ruang liminal banyak dihadirkan melalui komposisi *backdrop* dan *special effect* pada penataan *interior mise-en scene*.
- e) Pada ketiga film tampak transisi waktu dibuat sehalus mungkin untuk menandai kondisi realitas dan imajinasi tokoh. Permainan cahaya, bayangan dan warna kerap digunakan untuk menandai perubahan ini.
- f) *Interior mise-en scene* pada film horor Asia banyak mengeksplor visualisasi 'dream scene' adegan mimpi. Ruang menjadi penuh simbol, dan representasi suasana yang terinspirasi dari ingatan

dan adegan-adegan yang terjadi pada arus bawah sadar seseorang. *Interior props* banyak digunakan untuk memperlihatkan *setting* tempat dan petunjuk cerita.

Dengan memperhatikan kesamaan bahasa ruang di atas, elemen pembentuk ruang *mise en scene (interior mise en scene)* yang dominan seperti unsur *props*, unsur latar ruang (*backdrop*), teknik tata cahaya dan bayangan, efek khusus (*special effects*) semuanya mempengaruhi *mood* dan menciptakan suasana ruang yang kelam.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yakni studi visualnya hanya melalui gambar/foto tanpa mendatangi langsung properti *setting* film. Hal ini tentunya akan mempengaruhi interpretasi pada pembacaan ruang yang tiga dimensional, dan terhubung dengan lokasi pemasangan kamera dan cahaya. Selain itu, tidak banyak studi sebelumnya yang membahas keterkaitan langsung antara teknik abstraksi ruang pada pembuatan adegan film dengan narasinya/alur cerita film.

Interior mise-en scene merupakan métode baru yang menjembatani antara praktek mendesain interior dengan pendekatan sinematografi *visa versa*. Penelitian selanjutnya dapat lebih fokus mengenai penerapan aspek sinematografi pada perancangan desain interior khususnya ranah pameran atau seni pertunjukan. Dalam hal ini, pembahasan

mengenai narasi ruang, akan diperjelas melalui studi kasus proses pembuatan desain interior pada pembuatan *setting* film atau teater.

6. DAFTAR ACUAN

- Aji, Fajar. (2018). Realisms Stilistics of Genre Horror Indonesian Movies ost-Reform: Case Study of "Keramat" 2009. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam* Vol.10 No.1 Desember 2018, hal.91-110
- Aryawaningrat, I Gusti Ayu Agung, et.al. (2019). Actualization of Women in Domestic Areas in The Galuh Film. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam* Vol.11 No.1 Desember 2019, hal. 46-59
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation by Jean Baudrillard, Sheila Faria Glaser (z-lib.org)*. University of Michigan Press.
- Bazin, A. (1971). *What Is Cinema? Volume II*. University of California Press.
- Böhme, G. (2013). *The Art of the Stage Set as a Paradigm for an Aesthetics of Atmospheres*. Ambiances Environment Sensible, Architecture et Espace Urban, Redecouvertes. <https://doi.org/10.4000/ambiances.315>
- Cairns, G. (2013). *The Architecture of the Screen Essays in Cinematographic Space*. Intellect P.
- Freud, S. (1919). *The Uncanny*. Penguin Classic.
- Gibbs, J. (2002). *Mise-en-scène Film Style and Interpretation*. Columbia University Press.
- Jean Whitehead. (2018). *Creating Interior Atmosphere: Mise en Scene and Interior Design*. Bloomsbury Visual Arts.
- Jung, C. G. (1958). *Collected Works of C.G. Jung, Volume 09 Part 1 The Archetypes and the Collective Unconscious*. Collected Works of C.G. Jung, Volume 09 Part 1 The Archetypes and the Collective Unconscious, 2nd edition.
- Martin, A. (2013). *Mise en Scene and Film Style*. Palgrave Macmillan.
- Pallasmaa, J. (2000). *Lived Space in Architecture and Cinema*. https://ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/index.html
- Park, M. (2018). *The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films*. https://digitalcommons.liu.edu/post_honors_theses
- Smith, K., Moriarty, S., Barbatsis, G., & Keney, K. (2005). *Handbook Of Visual Communication Theory, Methods, and Media*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Sugiharto, B. (2013). *Untuk Apa Seni?* Bandung: Pustaka Matahari
- Widhi, D. P. N. (2016). Ludicitas pada Film Dokumenter "Di Balik Frekuensi." *Jurnal Gelar Seni dan Budaya*, 14(2).

Publisher:
Jurusan Seni Media Rekam
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Available online at:
<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture>

How to Cite:
Widyaevan, Dea Aulia & Wiguna, Iqbal Prabawa. (2021). Interior Mise-En Scene in Asian Horror Film's Settings. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 13(1), 51-70.