

ANALISIS UNSUR ARTISTIK SEBAGAI PENDUKUNG DRAMATISASI DALAM FILM *PENGABDI SETAN 2*

Nazula Alliyaa Safitri

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis KM. 6.5, Panggungharjo, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

e-mail: nazulaaaaa@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Received : month, year
Accepted : month, year
Publish online : month, year

ABSTRACT

This research discusses two theories used in the film, namely, the theory of artistic elements and the theory of tension dramatization. The purpose of this research is to find answers in the dramatization of tension supported by the three variables namely environment, features, and color. This research uses a qualitative descriptive research method, where the entire film is analyzed and looked for tension created by its artistic elements. The fixed colors that often appear in this film are warm colors and white, which are the colors that give the impression of tension in this film. According to the interior style used, which is indies combined with vintage style, many pastel shades are used in the color of Pengabdian Setan 2, which seems faded, and the color adds to the ancient impression around Pengabdian Setan 2. The conclusion of this research is that artistic elements become elements that support the tension of this film's story. The scenes of Pengabdian Setan 2 can not only create the atmosphere of the 1980s, but also contain cultural meanings and ancient atmosphere that can be associated with tension. The results of this study show that the artistic elements of the film Pengabdian Setan 2 support the dramatization. Objective facts are found in different scenes of each scene using settings combined with dominant, vintage and pastel colors that can give dramatic effects to the audience.

Key words : dramatization, artistry, pengabdian setan movie

ABSTRAK

Penelitian ini membahas dua teori yang digunakan dalam film *Pengabdian Setan 2*, yaitu unsur artistik dan teori dramatisasi ketegangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan jawaban dalam dramatisasi ketegangan yang didukung oleh ketiga variabel, yaitu lingkungan, fitur, dan warna. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dimana seluruh film dianalisis dan dicari ketegangan yang diciptakan oleh unsur-unsur artistiknya. Warna-warna tetap yang sering muncul dalam film ini adalah warna-warna hangat dan putih, yaitu warna-

warna yang memberikan kesan tegang dalam film ini. Menurut gaya interior yang digunakan, yaitu indie dipadukan dengan gaya vintage, banyak corak pastel yang digunakan warna film *Pengabdian Setan 2* yang terkesan pudar, dan warna tersebut menambah kesan kuno di sekeliling film *Pengabdian Setan 2*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah unsur artistik menjadi unsur yang mendukung ketegangan cerita film ini. Adegan film *Pengabdian Setan 2* tidak hanya dapat menciptakan suasana tahun 1980-an, tetapi juga mengandung makna budaya dan suasana zaman dahulu yang dapat dikaitkan dengan ketegangan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa unsur artistik dari film *Pengabdian Setan 2* mendukung dramatisasi tersebut. Fakta objektif ditemukan dalam adegan yang berbeda dari setiap adegan menggunakan pengaturan yang dipadukan dengan warna dominan, vintage dan pastel yang dapat memberikan efek dramatis kepada penonton.

Kata Kunci: *dramatisasi, artistik, film pengabdian setan*

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia pada zaman modern seperti era ini tidak lepas dari media massa. Media massa telah menjadi fenomena dan tren tersendiri yang cukup menarik dan memiliki kekhasan tersendiri dalam penyampaian berbagai pesan dan informasi. Dari sekian banyak media, film merupakan media komunikasi juga media massa yang paling efektif dan kompleks (Syahrul Huda & Solli Nafsika, 2023). Film digandrungi oleh banyak kalangan, mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa dikarenakan film dapat membawa penonton keluar dari situasi kehidupan sehari-harinya dan ikut terbawa ke dunia yang berbeda (Putri et al., 2021).

Film didefinisikan sebagai sebuah media komunikasi berbentuk audio visual dengan tujuan menyampaikan pesan kepada sekelompok orang di tempat tertentu (Asri, 2020). Dalam penyajiannya film menyampaikan gagasan dalam bentuk visual dan dianggap sebagai hiburan yang patut dinikmati oleh penonton. Terdapat juga anggapan bahwa film merupakan media yang memberikan pelajaran bagi penontonnya.

Dalam pembuatan sebuah film harus memiliki daya tarik tersendiri agar pesan moral yang disampaikan dapat ditangkap oleh penontonnya. Berbagai tema film telah diproduksi, dengan harapan penonton akan mendapatkan suasana baru dan berbeda untuk melepaskan diri dari rasa bosan sehari-hari.

Film diproduksi dengan sebaik mungkin, sehingga penonton dapat merasakan apa yang ada di dalam film, baik dari *acting* para pemain

yang bagus maupun jalan cerita yang menarik bagi penonton (Citra Widodoarum & Lulut Amoro, 2023).

Perkembangan zaman tidak mempengaruhi minat masyarakat terhadap tema horor. Pembahasan tentang mitos keberadaan makhluk halus yang biasa disebut hantu menjadi topik menarik yang diungkap dalam bentuk film. Permasalahan hantu yang berkembang di masyarakat menjadi daya tarik film horor Indonesia. Minat masyarakat Indonesia terhadap film horor dibuktikan dengan tingginya minat masyarakat menonton film horor di Indonesia.

Jika berbicara tentang perkembangan film, perlu dicatat bahwa pada saat itu, sinema Indonesia sudah lebih halus baik dari segi pembuatan film maupun cerita filmnya. Produksi film biasanya memiliki misi dan pesan khusus, misalnya untuk mengangkat topik yang sedang hangat di masyarakat untuk pesan pendidikan dan dakwah. Pesan dalam film adalah poin terpenting karena kehadiran pesan dalam film dapat menunjukkan betapa cocoknya film tersebut untuk ditonton dan dinikmati semua orang (Zian, 2018).

Untuk mendapatkan perhatian dari penonton, dalam film tertuang bukan hanya pesan yang disampaikan, tetapi bagaimana tampilan dan gaya film yang tercermin dalam gambar yang ditampilkan. Saat membangun dunia dalam sebuah film, seorang sutradara membutuhkan seorang desainer seni yang dapat menafsirkan naskah dan visi sutradara untuk film tersebut dan menerjemahkannya ke dalam lingkungan fisik di mana para aktor dapat mengembangkan karakter mereka dan menyampaikan cerita serta

menciptakan tampilan dan gaya dari sebuah film (Subagja, 2017).

Perkembangan perfilman Indonesia membawa beberapa genre film populer ke bioskop dan menarik minat penonton. Namun, genre populer seperti film komedi, aksi, fantasi, drama, dan roman tidak mempengaruhi minat masyarakat terhadap tema horor yang sudah lama hadir di Indonesia. Film horor merupakan film yang bertujuan untuk memberikan efek rasa takut, terkejut, dan terror bagi para penontonnya (Randawati et al., 2018). Biasanya film horor memasukkan mitos, kematian, penyakit mental dalam legenda lokal, dan makhluk gaib sebagai sumber ketakutan para karakter.

Film yang mampu menghipnotis perhatian penonton memang tidak lepas dari unsur visualnya. Dalam film, elemen visualnya merupakan perpaduan antara elemen sinematik dan artistik. Film yang bagus dapat menciptakan tampilan dan nuansa serta menyentuh emosi penonton tidak hanya melalui sudut pandang cerita. Penggunaan warna dalam *editing*, *lighting* dan penempatan artistik mampu membuat penonton terkagum-kagum dengan kombinasi warna yang indah saat memutar film.

Pengabdi Setan 2 adalah sebuah *remake* atau film yang dibuat dengan tema dan nama yang sama namun penuh dengan cerita dan *twist* baru. Setelah 37 tahun, *Budak Setan* dibuat ulang oleh Joko Anwar. Penantian 10 tahun sebelum film *Budak Setan* bisa dibuat ulang, dan film ini sudah menjadi impian Joko Anwar sejak lama. Disutradarai oleh Joko Anwar, film *Budak Setan* memiliki cerita yang berbeda dari versi 1980, namun tetap menggunakan unsur religi yang sama dengan versi aslinya. Namun dalam karyanya ini, Joko Anwar lebih fokus pada sekte setan yang diikuti tokoh "Ibu" dalam film ini. Sejak awal, perhatian tertuju pada karakter Mawarni yang menjadi seorang ibu. Skenario yang digunakan adalah tahun 1980-an, yaitu rumah menjadi ikon penting dalam film ini. Joko Anwar juga memperkenalkan warna, dialog, dan beberapa perangkat tahun 1980-an, memilih detail dalam pembangunan *setting* untuk memperkuat atmosfer horor yang kental.

Berdasarkan beberapa fakta di atas, hal inilah yang menjadi dasar penelitian *Pengabdi Setan* dari segi *setting*, corak dan warna yang dapat mempengaruhi ketegangan cerita, sehingga menciptakan suasana khas tahun 1980-an. Dengan demikian, adegan harus dikaji dalam penelitian, karena keberadaannya merupakan salah satu unsur dari unsur *Mise en scene*, yang dapat

menggambarkan waktu, tempat, dan suasana film (Ariesty, 2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi setting, fitur, dan warna dalam film Pengabdi Setan 2 dan untuk menemukan setting, fitur, dan warna yang mendukung dramatisasi adegan seru dari Pengabdi Setan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan fenomena yang ada, yaitu metode atau prosedur untuk mendeskripsikan cara memecahkan masalah berdasarkan fakta yang ada. Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis *study* pada film *Pengabdi Setan 2*. Penelitian ini dapat didefinisikan sebagai melakukan pengamatan langsung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menyusun laporan akhir. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu suatu bentuk penelitian yang didasarkan pada fakta dan ciri-ciri objek penelitian, memadukan hubungan antara variabel-variabel terkait dan menginterpretasikannya berdasarkan teori dan literatur terkait.

a) Objek Penelitian

Objek penelitian berupa sebuah film genre horor berjudul *Pengabdi Setan 2*, film ini diproduksi oleh RAPI FILMS, Sky Media, Brown Entertainment, Legacy Pictures, serta Come and See pictures. Berikut adalah detail film *Pengabdi Setan 2* :

- a) Sutradara : Joko Anwar
- b) Tanggal rilis : 4 Agustus 2022 (Indonesia)
- c) Genre : Horor
- d) Penulis : Joko Anwar
- e) Produser : Gope T. Samtani dan Tiara Hasibuan
- f) Penata Musik : Aghi Narottama, Bemby Gusti, dan Tony Merle
- g) Sinematografer : Jaisal Tanjung
- h) Durasi : 119 menit

b) Analisis Data

Film dibedah dari keseluruhan *scene* kemudian melihat *scene* yang mengandung dramatisasi adegan menegangkan. Dari *scene* yang mengandung dramatisasi tersebut, kemudian dianalisis penggunaan properti dan warna yang muncul pada *setting* yang dapat memunculkan dramatisasi sehingga nantinya data akan diolah dan dianalisis berdasarkan teori yang ada. Dengan

demikian, dapat diperoleh hasil penelitian dan dapat ditarik kesimpulan. Adapun teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan membedah seluruh *scene* dalam film yang kemudian melihat *scene* yang mendukung dramatisasi adegan menegangkan melalui *setting* dan properti serta warna.

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis keadaan, ciri, dan warna yang mendukung setiap adegan seru dalam film *Pengabdian Setan*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi pembuat film bagaimana lebih memperhatikan unsur artistik dalam membentuk *mood* atau kesan yang tercipta bagi penonton melalui film. Adaptasi artistik dari film ini juga menambah efek dramatis, dan juga dari riasan, kostum, dan fitur yang digunakan. Misalnya karakter yang digambarkan oleh sosok "Ibu" dalam film *Pengabdian Setan 2* adalah sosok yang menyeramkan memakai kerudung, kemudian ada pocong di belakang "Tokoh Ibu dalam Film ini". Efek horor dari film tersebut juga dapat ditingkatkan dengan musik latar yang digunakan seperti musik yang mencekam dan menegangkan yang membuat jantung berdegup kencang.

Di samping itu, warna juga dapat digunakan untuk menekankan tema atau suasana dari cerita film. Selain warna, tekstur juga dapat membentuk suasana dan atmosfer film. Misalnya, sebuah apartemen yang dihuni oleh keluarga di film ini yang dipenuhi dengan berbagai objek yang berwarna hitam putih yang berhasil memberi kesan seram dan angker.

Gaya apartemen ala Indie dipadukan dengan gaya *vintage* yang dilihat pada interior rumah bisa menimbulkan kesan jaman dahulu saat melihat apartemen untuk kali pertama. Penggunaan properti dan *wallpaper* di dalam Rumah menunjukkan tanda-tanda gaya *vintage*. Elemen artistik dalam film ini banyak menggunakan barang-barang tahun 1980-an seperti penampil utama, kostum setiap tokoh, gaya berpakaian, kaset radio, gramofon, tempat tidur besi dengan kelambu seperti tempat tidur ayah, piring dan gelas, seng, dan banyak lagi.

Skenario dalam film horror ini harus dapat menakut-nakuti, membuat ngeri, dan membuat penonton stres. Subjektivitas kamera bisa dilakukan untuk menciptakan ketegangan. Film horror adalah salah satu dari genre film utama. Menurut Askurifai Baksin, film horror Indonesia biasanya dibangun di atas tradisi, adat istiadat, ritual, menampilkan kondisi yang sebenarnya

dialami masyarakat setempat. Kehebohan, kegelisahan, jijik dan berbagai *absurditas* yang ditampilkan dalam film horror adalah situasi yang berkembang di masyarakat. Dalam cerita horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau tokoh jahat, yang terkadang juga berasal dari dunia supranatural, masuk ke dalam dunia sehari-hari orang Indonesia.

Dramatisasi adegan adalah sesuatu yang membuat suatu peristiwa berbeda dari biasanya yang dapat menimbulkan kehebohan atau menjadi tidak biasa baik dalam film itu sendiri maupun penontonnya, sehingga dramatisasi dapat dikatakan menawarkan efek khusus bagi penontonnya dan orang lain di dalam film.



Gambar 1 Poster Film *Pengabdian Setan 2*. (shorturl.at/fjQ17, diakses pada 12 Desember 2022 Pukul 16.30)



Gambar 2 Scene Film di *Pengabdian Setan 2* (shorturl.at/etL15, diakses pada 12 Desember 2022 Pukul 16.30)



Gambar 3 Scene Film di *Pengabdian Setan 2* (<https://twitter.com/WatchmenID/status/1557203217116966912?s=20&t=blval8rTDXrznlf3FNyYXA>, diakses pada 12 Desember 2022 Pukul 18.45)

SIMPULAN

Dari hasil analisis dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan properti dalam film ini tidak hanya mendukung penumpukan ketegangan tetapi juga mendukung penyelesaian konflik film, seperti penggunaan latar tempat rumah susun, terasa menarik untuk sebuah film *horror* karena belakangan *stereotype* rumah hantu dalam film adalah rumah terpencil yang jauh dari pemukiman padat penduduk, kemudian film ini mempunyai *opening* yang “gila sekaligus keren” *opening Bosca* dan pocong busuk yang sujud benar-benar membuat penonton penasaran, walaupun efek CGI dalam film ini sedikit kurang tepat, penggambaran era 1984nya cukup berhasil. Cara berpakaian, suasana kota, kendaraan, radio, pembawa berita dan lain-lain, dapat membuat penonton percaya tahun latarnya terjadi pada era Orde Baru, dan masih banyak lagi. Selain sifat, penggunaan warna merupakan penyeimbang ketegangan yang diciptakan. Bahwa warna dan corak saling melengkapi, menciptakan ketegangan dalam adegan *Pengabdi Setan*. Kelemahan dari film ini menurut penulis ialah cahaya yang ada di beberapa *scene*, membuat penonton membuka dan menutup mata yang membuat efek gelap terang layar pada sudut pandang mata penonton, *scene* ini muncul beberapa kali kelap-kelip dengan kamera yang sedikit *shaking*. Awalnya mungkin bisa menghadirkan rasa panik, tapi jika *scene* terjadi selama itu, dan muncul lebih dari yang diprediksi membuat penonton merasa pusing dan tidak nyaman. Namun dari semua kelebihan dan kekurangan dalam kajian film *Pengabdi Setan 2* masih menjadi sebuah film yang berada di atas rata-rata film *horror* Indonesia. Film ini patut diapresiasi dan semoga kembali menjadi standar kompetensi baru film-film yang akan muncul setelahnya.

Film dianalisis dari adegan yang ada kemudian mengamati adegan yang berisi dramatisasi adegan-adegan menegangkan. Dari adegan yang mengandung dramatisasi tersebut kemudian dianalisis menggunakan fitur dan warna yang muncul serta setting mana yang dapat menimbulkan dramatisasi. Film *Pengabdi Setan 2* ini memiliki makna denotatif sebagai film yang bercerita tentang sebuah keluarga yang diteror oleh Sekte Pengabdi Setan, setelah kematian ibu mereka. Terungkap bahwa kengerian disebabkan oleh perbuatan sang ibu yang sebelumnya telah memperoleh keturunan dengan cara menyembah

setan. Makna konotatifnya adalah bahwa adegan tentang keimanan dan keyakinan hamba yang setiap kali bisa naik dan kadang jatuh atau melemah. Bagi umat Islam yang diuji hendaknya tidak mudah menyerah dan melakukan hal-hal musyrik dan syirik yang dilarang Allah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S. (2019). Representasi Perempuan dalam Film Horor Indonesia pada Film Pengabdi Setan Karya Joko Anwar.
- Ariesty, A. I. (2019). Analisis Unsur Artistik Sebagai Pendukung Dramatisasi Adegan Menegangkan Pada Film “Pengabdi Setan”.
- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2).
- Citra Widodoarum, M., & Lulut Amboro, J. (2023). DAMPAK EMOSIONAL PENIKMAT FILM SUPERHERO TERHADAP FILM SUPERHERO PRODUKSI MARVEL CINEMATIC UNIVERSE (MCU). *Jurnal Calaccitra*, 3(2).
<https://jurnal2.isi.dps.ac.id/index.php/calaccitra>
- Hermawan, R. (2020). Analisis Unsur Artistik Sebagai Pendukung Dramatisasi Film “POCONG: THE ORIGIN” Skripsi. In UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
- Putri, P., Mudra, W. I., & Wirawan, I. G. N. (2021). PENERAPAN MAKE UP SPESIAL EFEK DALAM FILM “GERING.” *Jurnal Calaccitra*, 1(2).
<https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/calaccitra>
- Randawati, L. R., Raharsono, L. S., & Ilham, M. (2018). KONSTRUKSI VISUAL SCENE TEMBANG DURMA KUNTILANAK DALAM FILM KUNTILANAK MELALUI TEKNIK MONTAGE. *Publikasi Budaya*.
- Subagja, R. A. (2017). Tata Artistik Film Pendek Kisah Yang Tak Terbaca Production Design of Short Film Kisah Yang Tak Terbaca. *e-Proceeding of Art & Design* ; 4(3), 590–595. *E-Proceeding of Art & Design* , 4(3), 590–595.
- Syahruil Huda, A., & Solli Nafsika, S. (2023). Film Sebagai Media dalam Mengubah Cara Pandang Manusia dalam Prinsip Kemanusiaan. *IRAMA*, 5(1), 9–14.
- Zian, N. (2018). ANALISIS SEMIOTIKA PESAN DAKWAH DALAM FILM PENGABDI SETAN SERI PERTAMA KARYA JOKO ANWAR.

Commented [A1]: Bagian depan (nama) settingannya terpotong. Rapiakan.