



KAJIAN REPRESENTASI MISTISISME JAWA PADA *MISE EN SCENE* LATAR FILM KKN DI DESA PENARI

Rizka Salsabila Riadi^{1*}, Intan Rizky Mutiaz²

*Program Studi Magister Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesa No.10, Lb. Siliwangi, Kec. Coblong, Kota Bandung, Kode Pos 40132.
Jawa Barat, Indonesia
Email: rizkasalsabilariadi@gmail.com*

Abstrak

Industri film di Indonesia berkembang pesat sejak awal abad ke-20 dan terus menjadi salah satu hiburan favorit masyarakat. Di antara berbagai *genre* film yang dirilis, film horor dengan unsur mitos mistis dan budaya Indonesia menjadi paling populer di kalangan penonton. Film horor memiliki tujuan utama membangkitkan ketegangan penonton melalui eksploitasi unsur-unsur horor, dengan suasana tegang dan menakutkan yang dibangun melalui elemen *mise en scene* fisik dan psikologis. Penelitian ini difokuskan pada representasi mistisisme Jawa dalam latar film *KKN di Desa Penari*, film horor Indonesia yang mencatat rekor sebagai film layar lebar dengan jumlah penonton terbanyak. Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini, dengan pengumpulan data melalui pencarian literatur dan analisis visual berdasarkan teori *Mise en Scene*, Representasi, dan Kajian Budaya Mistisisme Jawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini berhasil menciptakan suasana mendalam dengan penggunaan representasi mistisisme Jawa pada unsur *mise en scene* yang beragam, terutama dalam latar tempat seperti Hutan, Kolam Sinden, Bilik Mandi dan Sanggar Tapak Tilas, serta properti Selendang Penari, Busana Penari, Kawaturih, dan Alat Musik Gamelan. Penerapan efek khusus, cahaya dan bayangan serta warna pada film ini juga merepresentasikan mistisisme dan budaya Jawa. Dengan demikian, film ini berhasil menggabungkan representasi mistisisme Jawa dengan elemen sinematik yang kuat, menciptakan karya yang menarik dan memikat bagi penonton.

Kata Kunci: KKN, Desa Penari, Latar Film.

Abstract

The film industry in Indonesia has grown rapidly since the early 20th century and continues to be one of the people's favorite pastimes. Among the various genres of films released, horror films with elements of mystical myths and Indonesian culture are the most popular among audiences. Horror films have the main objective of evoking audience tension through the exploitation of horror elements, with a tense and frightening atmosphere built through physical and psychological mise en scene elements. This research focuses on the representation of Javanese mysticism in the setting of KKN di Desa Penari, an Indonesian horror film that set a record as a feature film with the highest number of viewers. Descriptive qualitative method was used in this research, with data collection through literature search and visual analysis based on the theories of Mise en Scene, Representation, and Cultural Studies of Javanese Mysticism. The results showed that the film succeeded in creating an immersive atmosphere with the use of representations of Javanese mysticism in various mise en scene elements, especially in the setting of places such as the Forest, Sinden Pool, Bathroom and Tapak Tilas, as well as the properties of Selendang Penari, Dancer Clothing, Kawaturih, and Gamelan Musical Instruments. The application of special effects, light and shadow and color in this film also represents mysticism and Javanese culture. Thus, this film successfully combines the representation of Javanese mysticism with strong cinematic elements, thus creating an interesting and captivating work for the audience.

Keywords: KKN, Desa Penari, Film Setting.

PENDAHULUAN

Film sebagai media penyampaian informasi dan pesan dari sineas telah berkembang pesat dan berpengaruh bagi masyarakat. Pesan dan informasi disampaikan melalui unsur-unsur seperti alur cerita, karakter pemain, bahasa, musik, dan desain latar sesuai *genre* film dengan kemasan sinematik dan estetis (Permana

dkk., 2019). Film pada saat ini menjadi gaya hidup masyarakat Indonesia, tidak hanya di perkotaan tapi juga masyarakat yang tinggal di pedesaan (Halim dan Yulius, 2023). Film horor merupakan *genre* yang diminati oleh produser dan penonton karena meneror melalui adegan dan tokoh yang menakutkan (Yoesoef, 2003; Pinel, 2017). Unsur latar tempat dan





waktu dalam film horor berperan penting membangun suasana dan *mood* yang sesuai dengan alur cerita (Pratista, 2017).

Film *KKN di Desa Penari* merupakan film horor Indonesia dengan jumlah penonton terbanyak. Diadaptasi dari utas Twitter yang *viral*, film ini mengisahkan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di desa dengan nuansa animisme (Gustama, 2021). Film horor Indonesia sering menggunakan mitos dan sensualitas untuk menciptakan pengalaman teror, ketakutan, dan ketegangan (Agustina, 2016).

Penelitian ini menganalisis representasi mistisisme Jawa pada latar film horor Indonesia dengan studi kasus film *KKN di Desa Penari* melalui metode *cultural studies*. Hasilnya diharapkan berkontribusi dalam perfilman Indonesia dan sebagai bahan evaluasi bagi sineas dalam merancang latar film.

Unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengelola unsur naratif atau bisa dibilang merupakan aspek-aspek teknik pembentukan film (Pratama dan Rozak, 2021). *Mise en Scene* adalah salah satu unsur sinematik dalam film yang mencakup segala hal yang terletak di depan kamera. *Mise-en-scene* dengan sinematografi dan penyunting film, mempengaruhi kebenaran dan kepercayaan film di mata penonton (Khaira dkk., 2022). *Mise en scene* terdiri dari empat aspek utama, yaitu latar, kostum dan tata rias, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya (Pratista, 2017). Perlu diketahui bahwa objek penelitian ini dibatasi pada *mise en scene* latar/*setting*. Latar atau *setting film* merupakan penggambaran waktu, tempat, dan suasana cerita, yang berkaitan erat dengan karakter dan plot cerita (Wiyanto, 2002). Selain berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, latar juga dapat mempengaruhi *mood* dan identitas karakter film.

Latar/*setting* dalam film mencakup waktu, tempat, dan suasana cerita serta hubungannya dengan tokoh dan plot (Wiyanto, 2002). Unsur latar juga menggambarkan karakter, budaya, perilaku sosial, dan stigma masyarakat pada penulisan naskah. Whitehead (2017) menjelaskan bahwa interior *mise en scene* mencakup *Physical mise en scene* (desain fisik panggung atau ruangan), *Psychological mise en scene* (*mood* ruang/*setting*), dan *Narrative mise en scene* (suasana melalui simbol dan cerita). Penelitian ini fokus pada *Physical* dan *Psychological mise en scene*, khususnya elemen interior seperti *backdrop*, cahaya/bayangan, efek khusus, warna, dan *props* dalam adegan-adegan film *KKN di Desa Penari* untuk membentuk suasana

dan mendukung dramatisasi cerita serta menyampaikan pesan semantik, terutama pada film horor.

Kostum meliputi semua pakaian dan aksesoris yang dikenakan oleh para pemain. Berdasarkan buku Bordwell dan Thompson (2008), Kostum dan tata rias penting sebagai penggerak naratif pada film. Kostum berperan untuk mendefinisikan ruang dan waktu, kepribadian, dan kelas sosial dari setiap tokoh. Di sisi lain, tata rias wajah dapat membedakan pemain, memberikan informasi tentang luka, usia, alur cerita, kelas sosial, dan pekerjaan tokoh-tokoh tersebut.

Pencahayaan dalam film merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menerangi objek atau tokoh, bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan mereka. Tata cahaya dalam film terdiri dari kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya. Pencahayaan terang dan lembut bergantung pada intensitasnya, dimana cahaya keras menampilkan detail subjek lebih jelas (Tjin, 2011). Film dengan tata cahaya kontras, seperti *genre* horor, misteri, dan *thriller*, menggunakan variasi arah cahaya (Pratista, 2008). Sumber cahaya dapat alami atau buatan, dengan cahaya matahari sebagai sumber alami utama, dan sumber cahaya buatan yang bervariasi. (Tjin, 2011:25). Selain berperan secara teknis, rancangan tata cahaya juga turut berkontribusi dalam menciptakan dan menguatkan suasana serta *mood* film secara keseluruhan.

Para pemain tidak selalu harus berperan sebagai manusia, karena mereka dapat mengambil berbagai bentuk peran. Kemampuan akting para pemain sering kali menjadi perdebatan terkait tingkat realisme yang dicapai, seperti kemampuan mereka untuk menampilkan penampilan fisik, gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan cara berbicara yang serupa dengan orang dalam kehidupan sehari-hari. Penampilan seorang aktor dalam film secara umum dapat dibagi dua, yakni visual dan audio atau suara pemain (Pratista, 2008:84). Para pemain menjadi pendorong utama dalam cerita dan selalu beraksi dalam setiap adegan. Namun, gerakan para pemain selalu terbatas oleh sudut pengambilan gambar yang ditentukan dalam aspek sinematografi.

Film sebagai media komunikasi membutuhkan peran penting dari aspek penata artistik, seperti *mise en scene* yang mencakup latar, kostum, pencahayaan, pemain, dan pergerakan. Unsur-unsur *mise en scene* ini mendukung naratif dan membangun suasana film. Penelitian ini berfokus pada *mise en scene* latar/*setting*, yang mencakup penggambaran waktu, tempat, suasana, dan properti dalam film. Latar berhubungan dengan





tokoh dan plot cerita, berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, serta mempengaruhi identitas karakter. Elemen interior *mise en scene* seperti *backdrop*, *interior props*, *special effects*, cahaya, bayangan, dan warna mempengaruhi ruang dan suasana di dalam film.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis secara deskriptif. Data kualitatif didapatkan melalui analisis visual latar dari tangkapan layar film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* yang didukung dengan studi literatur buku, jurnal, serta artikel terkait. Proses pengumpulan data dilakukan bertahap, dari melakukan tinjauan literatur, kemudian analisis visual latar pada setiap *shot* pada film dengan pendekatan teori *Mise en Scene* Whitehead (2017) dengan bantuan *software* Nvivo 13. Dilakukan proses coding unsur *mise en scene* dari hasil analisis visual untuk mendapatkan representasi mistisisme Jawa pada *mise en scene* Latar Film *KKN di Desa Penari*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1). Backdrop/Latar Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*

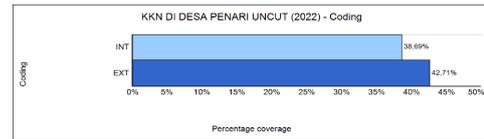
Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* menampilkan lokasi-lokasi yang terlihat berada di wilayah rural dan terpencil, namun tidak menunjukkan lokasi cerita secara spesifik. *Setting* dalam film ini menggunakan Teknik *shot on location*, yang berarti latar yang ditampilkan pada film ada pada lokasi sesungguhnya dengan modifikasi, namun bukan merupakan *set* studio.

Secara keseluruhan, terdapat 71 visualisasi latar tempat dan waktu yang muncul sepanjang film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* yang terbagi atas latar ruang eksterior dan latar interior, serta latar waktu *daytime* dan waktu *nighttime*. Penulis melakukan analisis *coding* untuk mengidentifikasi persentase perbandingan antara kategori latar eksterior dan interior serta frekuensi kemunculan setiap latar tempat pada keseluruhan *shot* di film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*.

(1) Latar Interior/Eksterior Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*



Gambar 1. Latar Interior/Eksterior dari frekuensi jumlah kode (Data Pribadi)

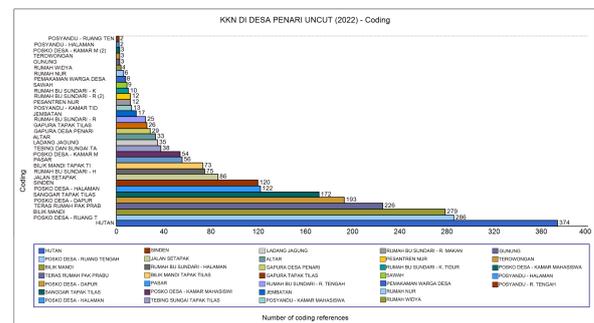


Gambar 2. Latar Interior/Eksterior dari *percentage coverage* (Data Pribadi)

Berdasarkan analisis yang dilakukan, diketahui bahwa film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* memiliki lebih banyak adegan yang berlatar belakang di luar ruangan (eksterior) yaitu sebanyak 672 kali kemunculan yang melingkupi 42,71% dari keseluruhan adegan film, sedangkan adegan yang berlatar belakang ruangan interior muncul sebanyak 460 kali yang melingkupi 38,69% dari keseluruhan film.

(2) Latar Tempat Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*

Setelah melakukan analisis kategori interior dan eksterior latar, dilakukan analisis frekuensi dan identifikasi latar tempat yang muncul pada setiap *shot* di Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*. Secara keseluruhan, terdapat 33 latar tempat yang muncul dengan jumlah kemunculan sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Latar tempat berdasarkan jumlah *coding references* (Data Pribadi)

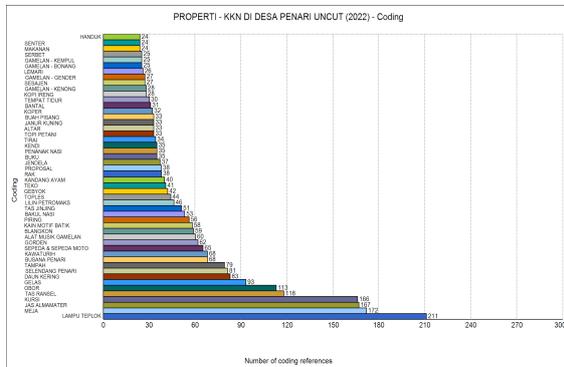
Berdasarkan analisis *mise en scene* latar film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*, dapat disimpulkan bahwa latar Hutan memiliki tingkat *appearance* tertinggi, diikuti oleh Ruang Tengah di Posko Desa, Bilik Mandi, Dapur Posko Desa, dan Sanggar Tapak Tilas. Kemunculan latar yang lebih banyak pada tempat-tempat khusus ini mengikuti prinsip-prinsip dasar teori film, dimana latar berperan penting dalam membangun atmosfer dan narasi. Latar yang dipilih dengan nilai simbolis, visual, dan emosional yang kuat menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam bagi penonton.

2) Properti Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*

Penelitian ini fokus pada analisis identifikasi properti pada latar film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* yang memiliki kaitan erat dengan mistisisme Jawa sebagai tema utama. Properti dalam film ini tidak hanya



berperan sebagai objek visual, tetapi juga memiliki makna dan simbolisme mistis dalam budaya Jawa. Analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana properti terkait mistisisme Jawa dapat menciptakan visual mendalam dan memperkuat elemen mistis dalam narasi film.



Gambar 4. Properti film berdasarkan jumlah coding references (Data Pribadi)

Grafik pada Gambar 4 menampilkan data properti dengan frekuensi *appearance* tertinggi pada film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* yang dianalisis dari *mise en scene* latar film pada setiap *shot*. Berdasarkan analisis properti yang muncul pada film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* berdasarkan kategori properti dari Whitehead tersebut, diketahui bahwa properti yang paling banyak muncul pada film adalah objek-objek *fixture* yang berfungsi sebagai sumber cahaya tradisional (Lampu Teplok/Semprong & Obor), objek furnitur sehari-hari yang banyak berinteraksi dengan para pemain (Meja & Kursi), serta objek kostum sekaligus peralatan yang membangun identitas para mahasiswa KKN yang merupakan pemeran utama dalam film ini (Jas Almamater Mahasiswa KKN dan Tas Ransel). Hal ini sesuai dengan teori *mise en scene* Whitehead yang menyatakan bahwa properti adalah objek yang berhubungan langsung dengan para pemeran dan berhubungan dengan suasana ruang.

3) Efek Khusus Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*

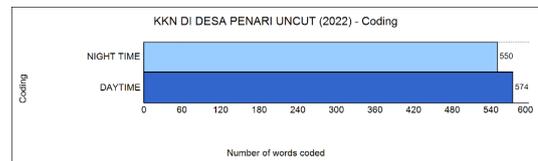
Penulis melakukan analisis efek spesial yang muncul pada latar-latar dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* dengan menggunakan pendekatan teori *mise en scene* Whitehead. Secara keseluruhan, film ini menggunakan efek spesial dengan tujuan untuk memberikan efek ilusif dan memperkuat pengalaman sinematik film melalui berbagai teknik dan elemen yang terbagi ke dalam empat kategori, yaitu *implied space*, *sensory space*, *illusory space*, dan *use of scale*.

4) Cahaya dan Bayangan Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*

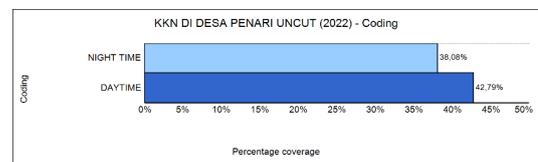
Teori *mise en scene* menyatakan bahwa cahaya dan bayangan memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang diinginkan dalam sebuah adegan. Hasil analisis yang dilakukan terhadap unsur cahaya dan bayangan pada latar-latar film dibagi atas analisis cahaya alami, artifisial, dan bayangan yang dikaitkan dengan unsur mistisisme dengan hasil sebagai berikut:

(1) Analisis Cahaya Alami

Untuk menganalisis penggunaan cahaya alami pada Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*, dilakukan analisis latar waktu yang terbagi atas waktu *daytime* (pagi, siang dan sore hari) dan waktu *nighttime* (malam hari), dilakukan *coding* untuk mengidentifikasi persentase perbandingan antara kategori latar waktu pada keseluruhan *shot* film dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 5. Latar waktu berdasarkan frekuensi jumlah kode (Data Pribadi)



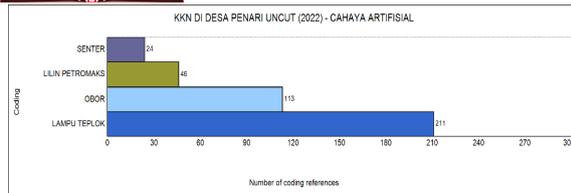
Gambar 6. Latar waktu berdasarkan percentage coverage (Data Pribadi)

Berdasarkan analisis, diketahui bahwa sebagian besar adegan terjadi pada latar waktu *daytime* (pagi, siang, dan sore hari) sebanyak 574 kali atau 42,79% dari total adegan film. Sedangkan latar waktu *nighttime* (malam hari) hanya muncul sebanyak 550 kali atau 38,08% dari total adegan.

(2) Analisis Cahaya Artifisial

Untuk menganalisis penggunaan cahaya artifisial pada Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* yang bersumber dari properti lampu teplok/semprong, obor, lilin petromaks dan senter, dilakukan *coding* untuk mengidentifikasi persentase perbandingan antara sumber cahaya artifisial pada keseluruhan *shot* pada film dengan hasil sebagai berikut:





Gambar 7. Cahaya Artifisial berdasarkan frekuensi jumlah kode (Data Pribadi)

Berdasarkan analisis film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*, ditemukan bahwa sumber cahaya artifisial yang paling banyak digunakan adalah lampu teplok, obor, lilin petromaks, dan senter. Penggunaan sumber cahaya tersebut menunjukkan bahwa Desa Penari merupakan desa terpencil di tengah hutan lebat tanpa akses listrik. Mayoritas warga masih menggunakan lampu teplok/semprong, obor, dan lilin petromaks sebagai pencahayaan utama, sedangkan para mahasiswa KKN membawa senter dari kota asal mereka.

(3) Analisis Bayangan

Selain cahaya, film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* juga memanfaatkan unsur bayangan untuk penciptaan suasana. Bayangan-bayangan ini tidak hanya membangun atmosfer dramatis dan mistis, namun juga berperan untuk menampilkan sosok-sosok mistis pada adegan-adegan konflik dan teror yang dialami oleh para pemain.

5) Warna Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*

Teori Whitehead menyatakan bahwa unsur warna memainkan peran penting dalam menciptakan suasana dan atmosfer dalam sebuah adegan. Warna dapat digunakan untuk mengekspresikan emosi, menyoroti elemen penting dalam *frame*, atau menciptakan kontras yang kuat antara objek-objek yang ada dalam latar. Analisis penerapan warna pada film penting dilakukan untuk mengetahui penerapan teori *mise en scene* dan mengidentifikasi relasinya dengan unsur mistisisme Jawa. Untuk itu, penulis melakukan analisis warna dengan mengkaji penerapan *color palette* pada film dan hubungannya dengan mistisisme Jawa.

Analisis dilakukan dengan mengamati penggunaan warna pada adegan-adegan penting dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*. Proses *screen capture* 92 adegan yang terdiri atas 474 shot yang merepresentasikan garis besar film. Dilakukan analisis warna menggunakan *website* colormind.io dan colors.co untuk menghasilkan *color palette* yang representatif.



Gambar 8. Color Palette Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* (Data Pribadi)

Hasil analisis menunjukkan warna hitam, abu-abu gelap kecoklatan, hijau, abu-abu muda menjerus putih, biru, dan coklat sebagai warna dominan dalam film. Warna-warna tersebut menciptakan nuansa horor dan mistis pada film dengan tingkat saturasi dan kecerahan yang rendah. Warna hitam dan abu gelap muncul di adegan malam hari, sedangkan warna hijau dan coklat muncul di latar eksterior pedesaan yang asri. Warna biru muncul dari langit biru cerah di pedesaan dan warna abu muda cenderung putih dengan *tone* hangat sering muncul dari warna benda-benda yang disinari cahaya matahari pada adegan yang berlatar belakang waktu *daytime*.

2. Pembahasan

1) Representasi Mistisisme Jawa pada Backdrop/Latar Film

Dalam mistisisme Jawa, beberapa tempat dianggap memiliki energi mistis yang kuat dan rawan terhadap aktivitas makhluk gaib. Film *KKN di Desa Penari* menghadirkan frekuensi kemunculan yang lebih banyak pada latar tempat seperti Hutan, Sinden, Ruang Tengah Posko Desa, Bilik Mandi, Dapur Posko Desa, dan Sanggar Tapak Tilas. Hal ini bertujuan untuk memperkuat dan memvisualisasikan mitos mistis yang melingkupi tempat-tempat tersebut dalam budaya Jawa.

Tempat-tempat seperti Bilik Mandi dan Hutan dianggap sebagai wilayah di mana dunia manusia dan dunia mistis dapat bertemu. Penekanan pada latar tempat-tempat ini berkontribusi dalam menciptakan atmosfer mistis dan memperkuat elemen cerita yang berkaitan dengan mitos mistisisme Jawa. Adegan-adegan dengan konflik krusial dan kejadian mistis seringkali ditampilkan pada latar-latar ini.

Selain itu, film ini juga memiliki frekuensi kemunculan latar pada waktu *daytime* yang tidak selalu identik dengan kejadian horor dan mistis, seperti latar Ruang Tengah dan Dapur Posko Desa. Hal ini memberikan efek kejutan yang tidak disangka dan membangun ketegangan pada film, sekaligus menciptakan keseimbangan antara siang dan malam, serta antara dunia manusia dan dunia mistis. Pola pikir mistisisme



Jawa menggambarkan pentingnya keseimbangan antara manusia dan tatanan kosmis sebagai bagian dari keseluruhan yang ideal.

2) Representasi Mistisisme Jawa pada Properti Film

Penelitian ini menyoroti pentingnya properti dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* sebagai simbolisme mistis dalam budaya Jawa. Dari 177 properti yang digunakan dalam film tersebut, beberapa properti memiliki identitas mistisisme Jawa yang menonjol dan sering muncul adalah Selendang Penari (81), Busana Penari (68), Kawaturih (68), dan Alat Musik Gamelan (60), yang merupakan aksesoris yang berkaitan dengan penari. Properti-properti ini mendukung representasi mistisisme Jawa dalam film tersebut.

3) Representasi Mistisisme Jawa pada Special Effect/Efek Khusus Film

Hasil analisis efek spesial pada latar-latar dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* menunjukkan representasi mistisisme Jawa yang kuat. Penggunaan *Sensory Space*, *Implied Space*, *Use of Scale*, dan *Illusory Space* secara cerdas menciptakan atmosfer dan suasana mistis yang mendalam dalam film ini. Efek *Sensory Space* yang paling sering muncul adalah asap dari bakaran kemenyan pada anglo sesajen, yang memberikan rangsangan visual dan aroma dengan efek mistis dan misterius. Efek *Implied Space* sering kali digunakan untuk memisahkan dunia manusia dan dunia mistis dengan permainan batas ruang seperti Gapura Desa Penari dan Gapura Tapak Tilas. Sedangkan efek *Use of Scale* digunakan untuk menggambarkan hirarki kekuasaan antara tokoh-tokoh dalam film, dengan sosok Genderuwo yang lebih besar dan memiliki kekuatan yang kuat dibandingkan dengan sosok manusia. Penggunaan teknik *Illusory Space* dalam film ini tidak berkaitan dengan representasi mistisisme Jawa, karena melibatkan peralatan digital modern. Efek-efek spesial ini berkontribusi dalam menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam dan memperkuat representasi mistisisme Jawa dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*.

4) Representasi Mistisisme Jawa pada Cahaya dan Bayangan Film

Representasi mistisisme Jawa dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* terlihat pada penggunaan cahaya alami yang lebih sering pada latar waktu *daytime* daripada *nighttime*, menunjukkan kehadiran dan pengaruh entitas mistis tidak terbatas pada malam hari. Penggunaan latar waktu *daytime* menciptakan kontras menarik dengan citra umum film horor yang sering

dianggap menyeramkan pada malam hari, menambah dimensi mistis yang mendalam dalam ceritanya.

Pencahayaan artifisial dalam film ini menunjukkan bahwa Desa Penari adalah desa terpencil tanpa akses listrik, dengan warga menggunakan lampu teplok/semprong, obor, dan lilin petromaks sebagai pencahayaan utama. Penggunaan senter hanya terlihat pada para mahasiswa KKN yang membawa dari kota asal mereka.

Penggunaan bayangan dalam film ini memvisualisasikan sosok-sosok mistisisme Jawa yang menjadi bagian integral dari cerita. Bayangan memperlihatkan sosok roh nenek moyang Mbah Dok, entitas mistis seperti Genderuwo dan Badarawuhi, serta perubahan wujud manusia menjadi anjing, menambah suasana misterius dan magis dalam cerita. Penggunaan bayangan menciptakan kesan mistis dan supernatural, menggambarkan kemampuan tokoh-tokoh mistis dalam mistisisme Jawa.

5) Representasi Mistisisme Jawa pada Warna Film

Penggunaan warna dalam komunikasi, khususnya dalam pesan visual, dapat memberikan banyak tambahan makna (Purbasari dalam Swandhani, 2023). Penggunaan warna dalam komunikasi, khususnya dalam pesan visual, dapat memberikan banyak tambahan makna (Purbasari dalam Swandhani, 2023). Warna dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* memainkan peran penting dalam menciptakan suasana dan makna simbolik yang mendalam, mengacu pada kebudayaan mistisisme Jawa. Setiap warna memiliki makna filosofis yang khusus dan berkaitan dengan aspek spiritual, sosial, dan budaya masyarakat Jawa. Penggunaan warna-warna ini dalam film horor ini menjadi elemen penting yang memperkuat narasi dan menciptakan suasana yang sesuai dengan mistisisme Jawa.

(1) Warna Hitam

Warna hitam dalam kebudayaan Jawa memiliki makna yang mendalam, mencerminkan sifat suci dan jujur dalam seni wayang kulit (Herusatoto, 2008). Di kejawen, warna hitam melambangkan dunia petang atau malam, kelanggengan, dan abadi, juga menggambarkan keadaan bumi sebagai tempat para *kawulo Gusti* (Pujyanto, 2011). Walaupun sering dikaitkan dengan amarah, masyarakat Jawa juga menganggapnya sebagai lambang kearifan, kesetaraan, keberanian, dan semangat dari budaya Jawa Timur. Warna hitam juga melambangkan ketetapan kehendak dan kebulatan tekad (Geertz, 2013). Secara keseluruhan, filosofi warna hitam ini mencerminkan





aspek penting dalam kehidupan spiritual dan sosial masyarakat Jawa.

(2) Warna Hijau

Dalam kebudayaan Jawa, warna hijau memiliki makna yang kaya, melambangkan ketentraman dan kedamaian, serta kemampuan untuk menahan perbuatan jahat (Herusatoto, 2008). Warna hijau seringkali dikaitkan dengan unsur alam, harapan hidup, dan mencerminkan kehidupan yang harmonis. Namun, dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*, warna hijau digunakan untuk menggambarkan sosok antagonis Badarawuhi yang merupakan siluman ular.

Penggunaan warna hijau gelap dalam film ini memberikan kesan misterius dan menyeramkan, menciptakan perasaan takut dan ketidakpastian pada penonton serta menggoyahkan harapan dan asumsi mereka. Dengan demikian, penggunaan warna hijau menjadi strategi sinematik untuk menciptakan efek psikologis yang kuat dalam film.

(3) Warna Putih

Warna putih dalam kebudayaan Jawa memiliki makna kesucian, kehidupan, ketentraman, dan kemurnian. Dalam seni wayang kulit, warna putih melambangkan sifat suci dan jujur pada para pendeta atau raja (Herusatoto, 2008). Dari segi spiritual, warna putih melambangkan kesucian dan hubungannya dengan hal-hal keagamaan. Dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* yang mengangkat budaya Jawa, penggunaan warna putih pada latar dan properti mungkin dimaksudkan untuk menciptakan atmosfer kesucian, ketentraman, dan kemurnian, serta memperkuat nuansa mistis dalam film tersebut.

(4) Aneka Warna (Biru, Coklat)

Dalam kebudayaan Jawa, warna biru melambangkan sifat sabar (Pujiyanto, M., 2011). Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* menggunakan warna biru pada adegan langit biru cerah untuk menyampaikan suasana yang tenang, damai, dan melambangkan sisi manusia yang luhur dan sabar. Dalam film ini, warna coklat digunakan untuk menyimbolkan kesucian manusia yang melebihi aspek jiwa, dan juga untuk menggambarkan nilai-nilai kehidupan sehari-hari dan hubungan manusia dengan alam. Warna coklat menciptakan nuansa alami dan tenang, memperkuat kesan mistis dan budaya Jawa, dan menggambarkan ketergantungan manusia pada alam dan kehidupan pertanian di desa.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* berhasil menciptakan suasana dan atmosfer yang mendalam melalui penerapan berbagai teknik *mise en scene*. Penggunaan latar eksterior yang lebih dominan pada film menciptakan nuansa autentisitas dan keterlibatan yang tinggi bagi penonton. Latar-latar khusus seperti hutan, bilik mandi, dan dapur posko desa yang memiliki nilai mistis dan budaya Jawa sering muncul, menggambarkan hubungan manusia dengan alam dan budaya Jawa yang tumbuh dari kehidupan yang dekat dengan alam dan tanah.

Properti yang digunakan dalam film juga memiliki nilai simbolis dan mistis yang mendukung representasi visual tentang kehidupan di desa dan kisah mistis. Properti aksesoris seperti selendang penari, busana penari, dan alat musik gamelan mencerminkan pentingnya tarian tradisional dan elemen mistisisme Jawa dalam cerita. Penggunaan efek khusus seperti cahaya, bayangan, dan warna dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* berhasil menciptakan suasana misterius dan menegangkan yang sesuai dengan tema mistisisme Jawa. Warna juga memainkan peran penting dalam film *KKN di Desa Penari (UNCUT)*. Warna hitam melambangkan banyak aspek penting dalam kehidupan spiritual dan sosial masyarakat Jawa, warna hijau digunakan sebagai strategi sinematik untuk menciptakan efek psikologis yang kuat, dan warna putih mencerminkan kesucian dan keterkaitannya dengan keagamaan. Semua unsur ini memperkuat narasi film dan menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam bagi penonton. Dengan demikian, film *KKN di Desa Penari (UNCUT)* berhasil menggabungkan mistisisme Jawa dengan elemen sinematik yang kuat, menciptakan karya yang menarik dan memikat bagi penonton.

2. Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam cakupan unsur *mise en scene* yang hanya terfokus pada latar atau *setting* film. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat melanjutkan analisis ke unsur-unsur *mise en scene* lainnya, yaitu kostum dan tata rias wajah, pencahayaan, serta pergerakan dan interpretasi peran para pemain.



DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, W. L. (2016). Mitos dan sensualitas dalam perkembangan film horor Indonesia. *Patrawidya: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 17, 193-208.
- Bordwell, D., dan Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*, McGraw Hill, 550.
- Geertz, C. (2013). *Agama Jawa : Abangan, Santri, Priyayi dalam Kebudayaan Jawa*. Depok: Komunitas Bambu.
- Gustama, A. (2021). Unsur-unsur Gotik dalam Thread dan Novel KKN di Desa Penari: Kajian Sastra Bandingan. *MATAPENA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(2), 303-316.
- Halim, B., & Yulius, Y. (2023). Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure pada Film “Selesai”. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 63–69. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.41423>
- Herusatoto, B. (2008). *Simbolisme Jawa*. Ombak, Yogyakarta.
- Khaira, F., Jamarun, N., & Minawati, R. (2022). Mise En Scene Dalam Film Surat Kecil Untuk Tuhan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 288-295. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.37425>
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2), 185-199.
- Pinel, V. (2017). *Genres et Mouvements au Cinéma*, LAROUSSE, Paris, 240.
- Pratama, H. N., & Rozak, A. (2021). Karakteristik Musikal Pada Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. *dalam Jurnal Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.29202>
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (2 ed.). Yogyakarta: Montase Press.
- Pujiyanto, M. (2011). Warna Berbicara. *DeKaVe*, 1(2), 1-10.
- Swandhani, A. R., Wahjudi, D., dan Lukitaningsih, L. (2023). Semiotika Roland Barthes sebagai Pendekatan untuk Mengkaji Logo Kantor Pos. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 182–188. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.43650>
- Tjin, E. (2011). *Lighting Itu Mudah!*. Jakarta: Bukune.
- Whitehead, J. (2017). *Creating Interior Atmosphere: Mise-en-scène and Interior Design*. London: Bloomsbury Publishing.
- Wiyanto, A. (2002). *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.
- Yoesoef, M. (2013). Film Horor Sebuah Definisi yang Berubah. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 5(2), 1.

