

Analisis Film Midsommar Berdasarkan Perspektif Estetika Media dan Etika Visual

Vivi Varlina, Putri Kaila Syauqiyah
Universitas Pertamina, Jakarta Selatan, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 2024-04-02

Direvisi, 2024-04-22

Disetujui, 2024-05-31

Kata Kunci:

Estetika Media;

Etika Visual;

Film;

Narasi Visual.

ABSTRAK

Film Midsommar adalah film bergenre horor yang disutradarai oleh Ari Aster. Film ini ditunda penayangannya di Indonesia karena harus melewati berbagai ketentuan sensor dari Lembaga Sensor Film. Berbeda dari film bergenre horor pada umumnya yang memiliki pencahayaan gelap dan suram, Midsommar menyematkan elemen-elemen visual yang cerah dan terkesan ceria. **Penelitian ini bertujuan** untuk mengungkap alasan dibalik pelarangan penayangannya di Indonesia berdasarkan disiplin ilmu desain komunikasi visual, khususnya dalam perspektif estetika media dan etika visual. **Penelitian ini menggunakan metode penelitian** deskriptif kualitatif melalui studi pustaka dan observasi film Midsommar, dengan pendekatan komunikasi visual dan estetika media digunakan untuk menggali aspek-aspek visual yang membuat visual film Midsommar menjadi unik. **Hasil penelitian** ini menjelaskan narasi psikologis yang terbangun dalam film ini tidak terlepas dari elaborasi unik elemen-elemen visual, *framing*, dan teknik pengambilan gambar. Berdasarkan hasil penelitian juga ditemukan bahwa film Midsommar menekankan genre horor pada tekanan emosi audiens yang disampaikan melalui estetika visual. **Implikasi dari penelitian** ini menunjukkan bahwa pendekatan estetika yang tidak konvensional dalam genre horor dapat mempengaruhi persepsi dan penerimaan penonton secara signifikan. Selain itu, studi ini memberikan wawasan penting mengenai pentingnya mempertimbangkan aspek estetika dan etika visual dalam proses penyensoran film.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Vivi Varlina,

Program Studi Komunikasi,

Universitas Pertamina, Jakarta Selatan, Indonesia

Email: vivi.varlina@universitaspertamina.ac.id

How to Cite:

V. Varlina & P. K. Syauqiyah, "Analisis Film Midsommar Berdasarkan Perspektif Estetika Media dan Etika Visual," *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, Vol. 6, No. 1, pp. 231-243, Mei, 2024.

This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. PENDAHULUAN

Dunia perfilman Indonesia dari tahun ke tahun selalu diramaikan berbagai genre yang menarik perhatian para pecinta sinema. Genre horor, salah satu genre dengan jumlah peminat yang sangat banyak di Indonesia pun turut serta meramaikan perfilman Indonesia. Genre horor seringkali meninggalkan kesan mendalam bagi para penikmatnya, melalui berbagai adegan mistis, sadis, hingga traumatis yang disajikan. Ari Aster seorang sutradara, penulis skenario, dan produser film Amerika turut meramaikan genre horor di dunia perfilman. Melalui ciri khasnya yang menggeluti genre horor dengan humor yang gelap (dark humor), berbagai karyanya sukses mendapat pujian, salah satunya dengan judul *Hereditary*. Segudang prestasi telah dikantongi film tersebut, salah satunya penghargaan yang diberikan oleh Festival Film Bandung dan Gotham Award. Selain itu, prestasi berdasarkan kepuasan penonton juga tak kalah membanggakan, dengan rating pada google yang menyatakan sebesar 75% pengguna google menyukai film *Hereditary*.

Midsommar yang disutradarai oleh Ari Aster telah menarik perhatian dengan cerita psikologis yang mendalam dan visual yang mencolok. Berdasarkan visual yang mencolok pada film *Midsommar*, menjadikan film sebagai salah satu sarana komunikasi yang dibuat dengan kaidah-kaidah sinematografi yang memuat gambar (visual) dan suara (audio) [1]. Sinematografi dapat diartikan sebagai penulisan yang menggunakan gambar yang bergerak. Melalui sinematografi, pembuat film memiliki kontrol terhadap setiap adegan yang diambil, mencakup jarak, sudut pengambilan gambar, hingga pencahayaan [2]. Sinematografi memiliki peran penting dalam menciptakan film yang estetis dan juga dapat menyampaikan isi cerita dengan baik kepada audiens. Teknik sinematografi yang menggabungkan elemen-elemen budaya paganisme, ritual misterius, dan pertumbuhan karakter yang ada di dalam film ini menawarkan pengalaman sinematik yang tidak hanya memikat tetapi juga memberikan ruang untuk eksplorasi makna yang mendalam.

Sayangnya dibalik keapikan teknik pengambilan gambar yang dilakukan, *Midsommar* terpaksa mengalami penundaan perilisasi di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh Lembaga Sensor Film (LSF) yang meragukan kelayakan dan kesesuaian film *Midsommar* dengan budaya Indonesia. Meski akhirnya berhasil tayang di Indonesia pada 11 September 2019 lalu, berbagai adegan dipotong untuk memenuhi syarat lulus sensor dari LSF. Penundaan dan pemotongan film *Midsommar* menjadi alasan yang mendasari penelitian ini, dengan kajian yang berfokus pada etika visual, estetika media, dan narasi visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran visual dalam film *Midsommar* dengan fokus pada penggunaan warna, simbolisme, dan komposisi visual sebagai elemen utama yang membentuk naratif dan atmosfer. Penelitian ini didasarkan pada gagasan bahwa dalam era perfilman modern, bahasa visual adalah alat komunikasi yang tak terpisahkan dalam membentuk pemahaman dan makna. Dengan mengeksplorasi film "*Midsommar*" yang memiliki ciri estetikanya tersendiri, penelitian ini berusaha untuk mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen visual yang menghadirkan pengalaman sinematik yang istimewa bagi penonton.

Pendekatan komunikasi visual tidak hanya didasari oleh kemampuan seni, namun juga memerlukan kemampuan teknis, digunakan untuk menggali aspek-aspek visual yang membuat visual film *Midsommar* menjadi unik. Sebagai salah satu teknik yang berperan besar dalam memunculkan seni, studi estetika media menjaga keharmonisan suatu karya dalam proses pembuatannya. Pada dasarnya, estetika media terapan memiliki perbedaan dengan estetika tradisional. Estetika tradisional berfokus pada nilai-nilai keindahan yang terlihat secara subjektif, khususnya pada bagaimana sebuah karya terlihat indah dan sebuah karya tampak buruk. Berbeda dengan estetika tradisional, estetika media terapan berfokus terhadap aspek-aspek yang menunjang suatu karya. Tidak lagi berbicara keindahan secara visual saja, studi estetika media mengamati lebih mendalam mengenai teknik yang mendasari proses pembentukan suatu karya [3].

Estetika media memiliki lima elemen dasar sebagai penunjang, yaitu cahaya dan warna, ruang 2 dimensi (2D), ruang 3 dimensi (3D), pergerakan waktu, dan suara. Kelima elemen tersebut sangat berpengaruh dalam menentukan keindahan dan keselarasan sebuah karya, khususnya sebuah film yang memiliki banyak sekali unsur terkait. Estetika media terapan mengusung konsep *meta-messages* yang memungkinkan pembuat karya menyelipkan pesan melalui gabungan elemen estetika media. Elemen cahaya dan warna dalam estetika media sangat berkaitan satu sama lain, karena keduanya akan membentuk dan menentukan keharmonisan dan kerealistisan karya. Elemen ruang 2D dan 3D masing-masing memiliki peran yang berbeda, di mana 2D mencakup rasio dan ukuran layar sementara ruang 3D mencakup sudut pengambilan gambar. Elemen estetika media lain yang sangat menunjang karya berupa film adalah *time motion* atau pergerakan waktu dan suara. Estetika media mengklasifikasikan suara menjadi dua orientasi berbeda, yaitu orientasi luar (*outer orientation*) yang berupa *noise*, dan orientasi dalam (*inner orientation*) yang dapat membangun suasana [4]. Estetika media dapat digunakan untuk menciptakan cerita melalui penceritaan visual (*visual storytelling*). Berbagai teknik yang digunakan dalam estetika media menjadi aspek yang membentuk *visual storytelling*. Pencahayaan yang kerap berperan penting dalam membentuk suasana cerita sangat mempengaruhi penceritaan visual yang disajikan.

Film *Midsommar* terinspirasi pada pengalaman percintaan Ari Aster yang bahkan menjadi kerangka alur cerita *Midsommar*. Kajian narasi visual dapat menjelaskan bagaimana Ari Aster menceritakan pengalaman percintaannya yang telah kandas melalui karakter utama, Dani dan Christian. Narasi visual adalah salah satu kajian di dalam komunikasi visual yang menjelaskan tentang bagaimana sebuah visual memiliki cerita yang disampaikan oleh penciptanya dan penerimaan makna visual dalam cerita oleh audiens. Pembahasan dalam teori narasi visual ini sangat berkaitan erat dengan bagaimana sebuah narasi dibentuk terkait plot dan alur cerita,

sudut pandang cerita, dan penerimaan audiens dalam memaknai cerita yang disusun [5].

Secara umum, narasi visual dapat dibahas melalui pemilihan *point of view* (POV) atau sudut pandang suatu cerita, genre cerita, dan beberapa aspek lainnya. Pemilihan sebuah sudut pandang oleh narator akan menentukan alur dan persepsi audiens terhadap jalan cerita, yang didukung dengan genre cerita itu sendiri. Selain itu, aspek lain seperti *field of view* (*scale*), *level of view* (*angle*), *depth of view* (*perspective*), *contrast of view* (*light and shadow*), dan *motions* (*frame's movement*) juga dapat mempengaruhi penerimaan narasi visual oleh audiens.

Etika visual atau *visual ethic* berkaitan dengan semua permasalahan etika yang berlaku dalam proses produksi suatu karya. Tujuan penerapan etika visual adalah untuk mencari kebenaran dalam tujuan berpikir demi nilai kemanusiaan. Dalam hal ini, etika visual sangat erat hubungannya dengan budaya dan keyakinan. *Culture* atau budaya adalah representasi dari kebiasaan, bahasa, kepercayaan, dan hal-hal kolektif milik masyarakat di daerah tertentu. Ranah desain komunikasi visual mempelajari budaya melalui aspek visualnya, sehingga dapat melihat visual khas dari suatu budaya. Budaya yang berlaku dapat mempengaruhi etika visual di suatu daerah. Hal ini disebabkan karena keterkaitan budaya dan etika yang sangat kuat [6]. Budaya visual dibagi menjadi: 1) budaya elit, yaitu budaya yang erat hubungannya dengan pendidikan dan masyarakat kasta tinggi, seperti budaya opera; 2) budaya populer, yaitu budaya yang dihasilkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat yang *viral* dan mudah diterima, seperti budaya *korean wave*; dan 3) budaya *folk*, yaitu budaya yang berasal dari suatu komunitas kecil di daerah yang masih cenderung pedesaan, tidak tertulis, dan diwariskan secara turun temurun [7].

Di samping itu, unsur naratif sebuah film memiliki dua bagian yang tidak terpisahkan, yaitu naratif dan estetika. Boggs berpendapat bahwa tema sebuah film menjadi dasar pemersatu seluruh unturnya [8]. Analisis terkait genre horor pada film *Midsommar* yang dilakukan oleh Dwiastuty dapat membuktikan bahwa film tersebut memiliki tema horor yang sangat kental [9]. Berdasarkan penelitian terdahulu, secara alamiah genre horor dapat dilihat berdasarkan *art-horror* [10] dan *natural horror* [11]. Carroll mengatakan bahwa genre horor tercipta dari objek khayalan yang digambarkan secara berbeda, sehingga memunculkan rasa takut akibat kelainan objek tersebut, contohnya seperti troll berkepala tiga atau frankenstein. Sementara itu sebagai perlawanan dari *art-horror*, Sauchelli mengatakan bahwa genre horor terbentuk melalui *mood* atau suasana hati. Suasana hati adalah gabungan dari rangkaian emosi yang dirasakan, dan bersifat jangka panjang, yang didukung dengan pencahayaan, warna, hingga tekanan yang terbentuk. Dalam penelitian lain, disebutkan bahwa emosi dan *mood* yang ditampilkan dalam film horor memiliki dampak fisik dan psikologis kepada penontonnya, terlebih pada anak kecil [12]. Kesenjangan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, penelitian-penelitian sebelumnya tidak membahas film *Midsommar* menggunakan pendekatan estetika media dan etika visual sehingga hasil penelitian ini mencerminkan sudut pandang yang berbeda. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penggabungan unsur visual, estetika media, narasi visual pada hubungan interpersonal, serta kesenjangan etika dan budaya yang berlaku. Kebaruan penelitian ini tidak hanya mengamati aspek estetika media sebuah film saja, namun juga mengidentifikasi bagaimana narasi dan etika visual terbentuk pada film horor *Midsommar* sehingga berpengaruh pada penundaan penayangannya. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, kontribusi penelitian ini adalah mengidentifikasi aspek visual dan narasi yang mempengaruhi penundaan penayangan film *Midsommar*. Selain itu penelitian ini juga berusaha mencari tahu alasan penggunaan warna cerah di film *Midsommar* yang berbeda dari film genre horor pada umumnya.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pengumpulan data bersifat deskriptif dan eksploratif. Data yang terkumpul berupa foto, teks, video, serta literatur [13]. Analisis kualitatif terhadap sebuah film harus memperhatikan aspek persepsi, makna, dan interpretasi yang diterima oleh penonton, serta dampak dari semua elemen yang diterima oleh penonton. Dengan metode ini, diharapkan dapat membuka pandangan baru terkait penggunaan elemen visual dalam mengeksplorasi dan mengungkapkan pesan-pesan kompleks dalam sebuah film. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis mendalam terhadap ruang visual yang terdapat dalam film "Midsommar." Pendekatan ini memfokuskan pada konteks budaya, estetika, dan penggunaan visual yang digunakan untuk memperkuat sisi naratif dari film, serta mengungkap kreativitas Ari Aster dalam menyampaikan pesan-pesan kompleks melalui gaya visualnya. Data diperoleh dari hasil observasi film yang kemudian dianalisis berdasarkan studi literatur sebelumnya.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam Penelitian ini, Mengamati film "Midsommar" secara menyeluruh untuk mengidentifikasi elemen-elemen visual, dialog, dan adegan kunci yang berkontribusi pada narasi dan pesan film. Mengumpulkan foto, teks, dan video dari film serta literatur yang relevan untuk mendukung analisis. Menelaah penelitian terdahulu dan teori-teori terkait yang berkaitan dengan analisis film, estetika visual, dan konteks budaya. Melakukan analisis data yang terdiri dari 1). Analisis Deskriptif: Menggambarkan elemen-elemen visual dalam film serta bagaimana elemen-elemen tersebut berinteraksi dan berkontribusi pada keseluruhan narasi. 2). Analisis Eksploratif: Menggali lebih dalam bagaimana penggunaan elemen visual ini mencerminkan konteks

budaya dan estetika, serta dampaknya terhadap penonton. 3). Interpretasi: Menafsirkan makna dari elemen-elemen visual dan naratif yang ditemukan, serta bagaimana elemen-elemen tersebut menyampaikan pesan-pesan kompleks yang ingin disampaikan oleh sutradara. Terakhir adalah deskripsi temuan: Menyajikan hasil analisis secara rinci, mencakup deskripsi elemen-elemen visual, konteks budaya, dan estetika dalam film "Midsommar."

3. HASIL DAN ANALISIS

Film *Midsommar* merupakan film bergenre horor psikologis yang dirilis pada tahun 2019. Film ini disutradarai oleh Ari Aster dan diproduksi oleh *Square Peg* dan A24. Film ini mengajak penonton masuk ke dalam perjalanan festival Midsommar di desa terpencil di Swedia, Desa Harga. Pada ceritanya, dikisahkan sebuah perjalanan seorang wanita muda bernama Dani Ardor (diperankan oleh Florence Pugh) yang mengalami tragedi keluarga yang memberikan dampak traumatis. Untuk mencoba melupakan kesedihannya, Dani memutuskan untuk bergabung dengan pacarnya, Christian (diperankan oleh Jack Reynor) beserta teman-temannya untuk melakukan perjalanan ke Swedia dan menghadiri festival Midsommar yang terkenal. Namun, apa yang dimulai sebagai pengalaman yang tampaknya menyenangkan dan penuh keceriaan seiring berlangsungnya festival, dengan matahari terang dan suasana ramah penduduk desa, berubah menjadi kisah horor yang mencekam. Festival tersebut ternyata mengandung unsur paganisme yang mengandung ritual-ritual misterius [14]. Dani serta teman-temannya terjebak dalam peristiwa yang semakin tidak masuk akal dan menyeramkan. Dalam perjalanan yang intens dan penuh ketegangan, Dani dan teman-temannya menemukan diri mereka terlibat dalam tradisi kejam dan keanehan yang terkait dengan kehidupan dan kematian. "Midsommar" menyajikan kombinasi elemen horor *folkloris* dengan estetika visual yang kuat, menciptakan pengalaman yang mengguncang dan sulit dilupakan bagi para penontonnya. Ari Aster memadukan elemen-elemen horor dengan tema-tema psikologis dalam karyanya ini. Film ini memperlihatkan unsur-unsur estetika yang mencolok melalui palet warna cerah, *framing* visual yang kuat, dan desain lokasi yang mengesankan di Desa Harga. Simbolisme visual yang dalam dan efek visual khas digunakan untuk meningkatkan aspek horor dalam cerita.

3.1. Analisis Estetika Media dalam Film *Midsommar*

Midsommar, film horor arahan sutradara Ari Aster, menyajikan pengalaman unik dengan memanfaatkan kecerahan warna sebagai elemen utama dalam narasinya. Dalam dunia horor yang umumnya diidentifikasi dengan suasana gelap dan seram, *Midsommar* memasukkan palet warna yang cerah untuk menciptakan kontras yang mencolok seperti yang terlihat pada Gambar 1. Teori media estetika memberikan landasan untuk memahami bagaimana penggunaan kecerahan warna ini bukan hanya elemen visual semata, tetapi juga alat yang kuat dalam membentuk atmosfer dan mengarahkan emosi penonton.



Gambar 1. Menit 00:00:16, Lukisan Festival Midsommar

Film ini dibuka dengan pembukaan tirai yang menunjukkan latar belakang lukisan atau gambar dengan warna cerah seperti gambar di atas. Secara khusus, bagian pembuka menceritakan tahapan penting film *Midsommar*. Kami membagi *scene* tersebut menjadi lima bagian sesuai dengan tahapan alur pada Tabel 1. Analisis alur cerita *Midsommar* dalam bagian awal cerita. Pembahasan

kami lakukan berdasarkan urutan penempatan dari kiri ke kanan. Hal ini kami lakukan berdasarkan alur film yang semakin maju dari bagian kiri ke kanan.

Tabel 1. Analisis alur cerita Midsommar dalam bagian awal cerita

Bagian dalam scene	Pembahasan
	<p>Bagian pertama ini menunjukkan gambar empat orang manusia dan satu yang terhubung dengan benang merah. Hal ini dapat menggambarkan kondisi keluarga Dani, yang berakhir mengenaskan dengan kematian mereka. Tanaman putih yang ada di samping gambar keluarga Dani menggambarkan kesedihan Dani. Gambar tengkorak kepala manusia menggambarkan kerentanan mental Dani yang terpa masalah mental akibat kehilangan keluarganya, dan gambar dua burung gagak menggambarkan akan datangnya nasib buruk yang bermula dari depresi Dani. Penggambaran warna yang cenderung gelap ini juga menjadi gambaran dari buruknya hubungan Dani dengan keluarga dan pacarnya di awal cerita.</p>
	<p>Memasuki bagian kedua gambar di adegan pembuka, dapat dilihat sepasang kekasih yang digambarkan sebagai Christian yang menghibur Dani, dan Pelle yang sedang duduk di atas pohon sedang mengamati Christian dan Dani. Pelle duduk di atas pohon menggambarkan dirinya yang sedang mengamati dan memanfaatkan momen kesedihan untuk mengajak mereka ikut ke desa Harga.</p>
	<p>Bagian ketiga dari gambar pembuka ditampilkan sebagai perjalanan mereka di desa Harga, yang dipimpin oleh Pelle sebagai warga asli Harga. Pelle ditunjukkan sedang memainkan musik, menunjukkan bahwa ia secara sengaja mempengaruhi keempat temannya untuk hanyut dalam perjalanan liburan mereka di desa Harga. Sementara itu, Mark, yang ditunjukkan sangat bersemangat dengan tujuan bersenang-senang mencari wanita Harga, ditunjukkan dengan menggunakan topi badut yang menunjukkan ia benar-benar tertipu tipu daya kesenangan liburannya. Karakter selanjutnya adalah orang yang sedang membawa buku, yaitu Josh yang turut serta ke Harga untuk melakukan penelitiannya. Sementara itu, Dani dan Christian hanya digambarkan dengan sangat biasa, yang menunjukkan tujuan awal mereka hanya benar-benar untuk mencari hiburan tanpa niatan lain.</p>
	<p>Bagian keempat berikut menunjukkan kedatangan mereka yang disambut oleh masyarakat asli Harga, yang ditunjukkan oleh kelompok manusia berbaju putih dengan tangan yang memberikan sajian sambutan. Diperlihatkan pula terdapat beruang, yang juga ditampilkan tidak jauh dari kedatangan mereka, dan ritual Attestupa sebagai salah satu bagian dari paganisme.</p>

Bagian dalam scene	Pembahasan
	<p>Bagian terakhir dari adegan pembuka dapat dilihat sebagai akhir cerita, yang menunjukkan delapan orang berbaju putih sebagai korban ritual persembahan, dan matahari yang tersenyum sebagai penjelas paganisme dalam film <i>Midsommar</i>.</p>

Berdasarkan Tabel 1, diperlihatkan bahwa pembukaan yang dilakukan dengan gambar alur cerita ini kemudian dibuka dan mulai menunjukkan alur maju. Warna-warna yang ditunjukkan pada bagian awal cerita sangat sesuai dengan gambar alur. Bagian awal menunjukkan dominasi warna gelap yang mencekam untuk menggambarkan kepanikan dan keresahan Dani. Setelah dominasi gelap nan mencekam, warna cerah mulai masuk dengan tekanan yang berbeda. Warna cerah yang seiringan dengan berjalannya alur mulai ditunjukkan untuk menggambarkan tekanan emosional.



Gambar 2. Menit 10:19, Proses Evakuasi Jenazah

Gambar 2 menunjukkan pergeseran warna dari gelap ke terang yang dapat dijelaskan melalui analisis dinamika emosional, di mana efek visual dapat memainkan emosional penonton. Dalam film horor konvensional, transisi semacam ini sering ditemui, tetapi dalam *Midsommar*, penggunaan warna dalam teori media estetik menjadi semacam arah emosional pada visual. Dari awal yang menunjukkan ketegangan mencekam hingga akhir yang menunjukkan keceriaan mencekam, perubahan warna menjadi alat untuk mengeksplorasi berbagai tingkatan emosi penonton, menjadikannya sebagai pemandu yang baik dalam menafsirkan dan merasakan perubahan naratif. Komposisi visual dan *framing*, yang dianalisis melalui teori media estetik, menjadi elemen penting dalam menciptakan ketegangan visual. *Framing* yang dipilih dengan cermat dan komposisi yang memperkuat efek kontras memberikan dimensi ekstra pada kejutan visual dan ketidaknyamanan penonton.



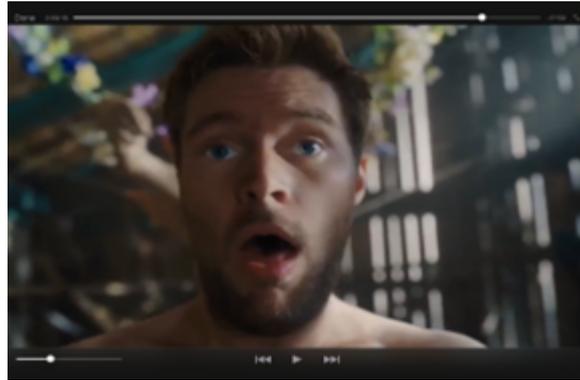
Gambar 3. Menit 1:49:00, Festival Midsommar

Gambar 3 menunjukkan penggunaan palet warna yang didominasi oleh putih, kuning, dan hijau untuk menciptakan kesan harmonis yang mengecoh penonton, mengingatkan kita pada nuansa kebahagiaan dan keceriaan. Namun, penggunaan warna yang cerah ini tidak berhenti pada tujuannya untuk menghibur. Sebaliknya, warna menjadi saluran esensial untuk menyampaikan naratif yang kompleks dan misterius. Peran penting warna putih dalam film ini dapat dilihat melalui simbolisme yang dikandungnya. Warna putih sering dihubungkan dengan kepolosan dan kebersihan, menciptakan kesan awal bahwa festival Midsommar adalah perayaan yang tak berdosa. Namun, kajian media estetik menjelaskan agar kita tidak terjebak pada kesan permukaan. Penggunaan warna putih di Midsommar segera berubah menjadi sarana untuk merangkai misteri yang kelam dan mengungkapkan kejanggalan yang semakin terasa. Dengan menghadirkan warna putih yang kontras dengan konteks naratif yang intens, Ari Aster menciptakan perasaan keterasingan dan ketidaknyamanan. Pada selanjutnya, warna kuning menambah dimensi ironi visual dalam film ini. Kuning yang cerah sering diidentifikasi dengan keceriaan dan kebahagiaan. Lain halnya dalam film Midsommar, warna ini merangkum kesenangan palsu dan ironi yang menghantui. Teori media estetik memandang penggunaan warna sebagai bahasa tersendiri, di mana kuning menjadi kata kunci untuk menyampaikan pesan yang mendalam tentang kepalsuan dan ketidakpastian di balik suasana cerah festival ini.



Gambar 4. Menit 2:05:14, Identitas warga Harga sebagai komunitas yang erat

Selain warna, teknik pengambilan gambar di dalam film Midsommar juga sangat dipertimbangkan untuk mendukung pembangunan emosi audiens. Gambar 4 menunjukkan adegan Dani yang sangat terguncang setelah melihat Christian sedang melakukan adegan seks dengan Maja, perempuan asli Desa Harga. Adegan Dani yang sedang meraung tersiksa oleh tekanan mental ditampilkan dengan pergerakan kamera yang tidak stabil ditambah guncangan kecil. Teknik pergerakan kamera tersebut membantu audiens untuk mendalami emosi Dani yang sedang terguncang dan tidak stabil. Pada adegan di Gambar 3 pun pengambilan gambar ditentukan untuk membantu audiens berfokus ke Dani sebagai Ratu Mei (May Queen) yang baru saja terpilih.



Gambar 5. Menit 2:09:16, Christian dibuat pingsan oleh tetua suku Harga

Kembali bermain dengan pergerakan kamera, Gambar 5 menunjukkan adegan ketika Christian disemburkan serbuk yang membuatnya kehilangan kesadaran, diambil dengan pengambilan gambar yang menampilkan kesan agar audiens dapat turut merasakan keadaan Christian yang sudah kehilangan kesadarannya. Keseluruhan pengambilan gambar untuk film *Midsommar* sangat kaya akan teknik elemen estetika media. Aster sebagai sutradara memastikan detail teknik yang dapat menunjang kesan cerita yang ingin disampaikan. Dengan semua teknik estetika media yang ada di film *Midsommar*, penonton akan terbawa suasana cerita yang menegangkan dan mencekam di dalam film, juga dapat merasakan tekanan yang tercipta dari trauma yang disajikan.

3.2. Analisis Narasi Visual Film *Midsommar* dalam Konteks Interpersonal

Terinspirasi dari kisah putus hubungan dengan kekasihnya, Aster menggambarkan kisah cinta tragis melalui Dani dan Christian. Aster berusaha untuk menyampaikan hubungan asmara Dani dan Christian yang sedang dilalui keretakan dengan sangat menguji kesetiaan Christian yang ternyata tidak sekuat harapan Dani. Kondisi Dani yang membutuhkan dukungan mental dari Christian tidak terpenuhi sehingga kesenjangan hubungan antara keduanya makin terasa. *Midsommar* mengakhiri kisah cinta keduanya dengan keputusan Dani yang menjadikan Christian sebagai pengorbanan terakhir kepada Dewa.

Kajian komunikasi antarpribadi mendasari kisah cinta mereka, yang pada dasarnya manusia membutuhkan komunikasi sebagai penyalur kebutuhan [15]. *Midsommar* memperlihatkan sudut pandang Dani yang mendasari hubungan mereka atas kebutuhan mental. Namun sayangnya, kekecewaan Dani yang menyaksikan pengkhianatan Christian membuat Dani tidak mendapatkan kebutuhannya, sehingga memberikan alasan bagi Dani untuk mengakhiri hubungan mereka. Di lain sisi, dengan terus berada di sisi Dani, kebutuhan Christian untuk menjaga relasi dengan teman-temannya menjadi kurang terpenuhi, sehingga membuat Christian jenuh dan ingin menghindar.



Gambar 6. Menit 00:05:54, Dani melakukan panggilan dengan Christian

Hubungan keduanya sudah berada pada tahap terakhir sebuah hubungan, yaitu *deterioration* atau kemerosotan hubungan. Gambar 6 menunjukkan bahwa sejak awal film *Midsommar*, hubungan keduanya sudah tidak stabil dan ditunjukkan secara jelas oleh

Christian yang mengeluh tentang Dani kepada teman-temannya. Bahkan di menit 00:05:54 tersebut, Christian membutuhkan waktu berpikir untuk membalas pernyataan cinta Dani.



Gambar 7. Menit 1:28:39, Dani memulai meragukan kesetiaan Christian

Memasuki pertengahan cerita, perbedaan pendapat akan penerimaan budaya Harga semakin memperenggang hubungan Dani dan Christian. Bahkan pada Gambar 7 yang menunjukkan menit 1:28:39 Dani secara terang-terangan menyampaikan keraguannya terhadap kesetiaan Christian. Kalimat “Kau mungkin akan mengikuti perbuatannya” tersebut Dani lontarkan setelah mengetahui bahwa salah satu teman mereka meninggalkan pacarnya di Desa Harga.



Gambar 8. Menit 2:14:03, Dani sebagai May Queen memutuskan menjadikan Christian sebagai persembahan terakhir

Gambar 8 menunjukkan adegan di mana Dani sebagai May Queen diharuskan mengambil keputusan untuk memilih satu orang terakhir sebagai persembahan. Emosi Dani atas segala perilaku Christian selama di desa Harga menjadi tidak terbendung ketika Dani secara langsung melihat Christian berhubungan badan dengan Maja. Dani yang sudah sangat kecewa dengan Christian memutuskan untuk mengakhiri kisah mereka dan merelakan Christian sebagai persembahan pada ritual pembakaran persembahan.

3.3. Analisis Kekerasan Berdasarkan Budaya dan Etika

Perilisan film Midsommar di Indonesia terhambat dalam pengawasan lembaga sensor. Dengan berbagai adegan kekerasan dan seksual yang dianggap kelewat vulgar, Lembaga Sensor Film (LSF) menunda perilisan film Midsommar di Indonesia. Berbeda dengan budaya barat yang lebih terbuka dalam segala konteks kehidupan, Indonesia yang cenderung masih kental dengan budaya timur [16] yang menjunjung kesopanan membuat LSF harus mempertimbangkan perilisan film Midsommar di Indonesia. Dengan segala upaya dan negosiasi, film Midsommar akhirnya berhasil rilis di Indonesia dengan pemotongan pada beberapa bagian. Berdasarkan artikel yang bersumber dari website Kincir, ada lima adegan yang terpaksa dipotong oleh LSF.

Tabel 2. Cuplikan adegan yang dipotong LSF

Adegan yang dipotong	Penjelasan
	<p>Adegan pertama yang dipotong oleh LSF adalah konsumsi jamur yang membuat Dani dan kawan-kawannya berhalusinasi. Dapat dilihat pada gambar bahwa sebungkus jamur yang menyebabkan halusinasi ditawarkan pada Dani dan teman-temannya, yang kemudian mereka konsumsi secara bersamaan.</p>
	<p>Adegan selanjutnya adalah ritual pengorbanan anak, dengan cara menimpa batu besar di atas tubuh anak tersebut dan dibuang ke danau.</p>
	<p>Salah satu bagian dari ritual paganisme, mayat tua yang dikorbankan dibakar menyerupai pengkremasan.</p>
	<p>Tidak sepenuhnya dihilangkan, namun adegan makan bersama sebagai penyambutan ini hanya diperhalus dialognya pada bagian Christian yang menyebut rambut kemaluan menjadi rambut saja.</p>
	<p>Terakhir, adegan seks Christian dan Maja yang dilakukan di tengah para wanita Harga lainnya tanpa sehelai benang juga dihilangkan. Adegan ini dipotong hanya sampai Christian yang mendatangi Maja tanpa busana.</p>

Seluruh adegan yang dipotong oleh LSF pada Tabel 2 dianggap tidak sesuai dengan budaya Indonesia yang masih menjaga kesopanan, sehingga etika visual pun lebih dibatasi. Budaya Indonesia dengan segala kesopannya tentu tidak cocok jika disajikan berbagai adegan kekerasan yang terlalu vulgar, dan adegan seksual yang sangat di luar nalar. Demi menjaga etika visual yang didasarkan pada budaya Indonesia, mau tidak mau LFS harus melakukan berbagai pemotongan adegan agar sesuai dengan budaya yang berlaku dan dilestarikan di Indonesia [17]. Adegan konsumsi jamur yang menimbulkan halusinasi dapat merujuk pada perilaku konsumsi zat adiktif. Indonesia memiliki aturan yang membatasi konsumsi zat adiktif, sehingga adegan konsumsi jamur bertentangan dengan budaya dan etika terkait aturan tersebut. Selain itu adegan asli makan bersama yang dialognya diperhalus juga tidak sesuai dengan nilai-nilai asusila yang berlaku di Indonesia. Pertentangan budaya asusila juga terdapat di adegan seks Christian dan Maja yang ditampilkan secara vulgar.

Adekan ritual pengorbanan anak kecil dan pembakaran mayat, budaya paganisme yang sangat kental menjadi salah satu alasan pemotongan adegan. Indonesia yang masih kental dengan budaya ketimuran, tidak cocok dengan Paganisme yang percaya dengan adanya banyak Tuhan. Hal ini juga bertentangan dengan nilai Pancasila, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa [18]. Seluruh penundaan dan pemotongan film *Midsommar* yang dilakukan oleh LSF adalah bentuk dari kepedulian terhadap budaya Indonesia dan upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi [19]. Dengan tindakan-tindakan yang mereka ambil, budaya-budaya yang sangat bertentangan dengan budaya Indonesia dapat tersaring dan melindungi generasi masa depan Indonesia.

Film *Midsommar* karya Ari Aster adalah film bergenre horor. Secara khusus dijelaskan tentang perbedaan film *Midsommar* dengan karya Ari Aster yang terdahulu, yaitu *Hereditary*, adalah penggunaan tema warna yang kontras di antara keduanya. Teknik sinematografi yang juga mewakili peran estetika media, menunjukkan kontribusi yang sangat besar terhadap penundaan penayangan film *Midsommar*. Melalui sinematografi [20], Ari Aster berhasil memvisualisasikan narasi yang menghipnotis penonton dalam pengertian yang beragam. Namun sayangnya, keapikan Aster dalam memvisualisasikan cerita film *Midsommar* tidak sesuai dengan budaya dan etika di beberapa negara, khususnya Indonesia yang menyebabkan film *Midsommar* terpaksa menunda penayangannya di Indonesia.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Film *Midsommar* memiliki perbedaan signifikan dari film horor pada umumnya, *penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu* dengan judul “*Exploratory Study and Analysis on Color Grading Technique for Horror Short Movie*” [21]. Artikel tersebut juga sejalan dengan artikel berjudul “*The Deconstruction of Horror Film Formula in Midsommar by Ari Aster (2019)*” [22], menyebutkan bahwa kebanyakan film bergenre horor memiliki visual yang gelap dan suram. Artikel tersebut juga menyatakan bahwa film *Midsommar* berlawanan dengan genre horor pada umumnya, karena film *Midsommar* memiliki visual yang cerah dan warna-warni yang berusaha membawa tekanan psikologis pada audiens agar merasa terintimidasi oleh kecerahan yang ada, dengan memilih warna-warna yang cenderung kontras. **Perbedaan penelitian ini** dengan penelitian terdahulu adalah artikel ini menganalisis aspek film *Midsommar* melalui unsur visual, estetika media, hubungan interpersonal, serta latar perbedaan budaya yang berlaku sedangkan penelitian terdahulu menggambarkan dekonstruksi formula film horor *Midsommar* menggunakan teori dekonstruksi.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap alasan dibalik pelarangan penayangan film *Midsommar* di Indonesia berdasarkan perspektif estetika media dan etika visual. Di balik penundaan penayangannya di Indonesia, film *Midsommar* memiliki visual yang sangat berbeda dari film bergenre horor pada umumnya. Hasil analisis pada estetika media menunjukkan penggunaan warna cerah yang digunakan di film ini bertujuan untuk memberikan tekanan emosi kepada penonton. Warna cerah yang cenderung menjadi latar belakang suasana aman dan ceria justru digunakan untuk menekankan serangkaian adegan dramatis untuk memunculkan tekanan emosi penonton. Selain itu narasi visual yang menggambarkan pengalaman percintaan Ari Ester sebagai sutradara juga tersampaikan dengan sangat baik melalui karakter Dani dan Christian. Terakhir, alasan lain dibalik penundaan penayangan film *Midsommar* di Indonesia adalah sangat erat kaitannya etika dan budaya visual yang berlaku di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa. Terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Pertamina dan Program Studi Komunikasi atas dukungannya sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar serta seluruh kontributor yang kami sertakan sebagai referensi penulisan jurnal. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Jurnal Sasak yang bersedia memuat artikel berikut pada edisi terbaru.

DEKLARASI

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis yang terkait Vivi Varlina berkontribusi dalam ide serta konsep penelitian, proses penulisan, analisis data, pengumpulan data dan editing naskah. Putri Kaila Syauqiyah berkontribusi dalam mengecek dan membantu dalam mengumpulkan data, analisis data dan penulisan naskah. Kedua belah pihak telah membaca memperbaiki serta menyetujui final naskah.

PERNYATAAN PENDANAAN

Penelitian ini tidak didukung oleh sumber pendanaan dari sumber manapun.

KEPENTINGAN BERSAING

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan dalam artikel penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Y. D. R. Panjaitan and N. Hasanah, “Analisa Teknik Sinematografi pada Film Parasite,” *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, vol. 3, no. 1, pp. 100–126, Mar. 2022, doi: [10.37253/joint.v3i1.6556](https://doi.org/10.37253/joint.v3i1.6556).
- [2] S. Surasa, S. Sudarman, S. Suparna, and M. I. F. Haj, “Penerapan Sinematografi pada Film Animasi 3D Berjudul Tamiya,” *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, vol. 2, no. 3, pp. 261–269, Nov. 2022, number: 3, doi: [10.51878/knowledge.v2i3.1673](https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673).
- [3] R. P. Sari and A. Abdullah, “Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom,” *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, vol. 1, no. 6, pp. 418–423, Jan. 2020, number: 6, doi: [10.24014/jrmdk.v2i1.9236](https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i1.9236).
- [4] B. Brown, “Visual Storytelling,” in *Cinematography: Theory and Practice*, 3rd ed. Routledge, 2016, num Pages: 12.
- [5] N. Cohn, “Visual Narrative Structure,” *Cognitive Science*, vol. 37, no. 3, pp. 413–452, 2013.
- [6] F. Setiawan and W. Handyaningrum, “Budaya Visual Dalam Tradisi Siklus Kehidupan Masyarakat Jawa di Tulungagung,” *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, vol. 23, no. 1, pp. 1–12, 2020. [Online]. Available: <https://journal.isi.ac.id/index.php/ars/article/view/3560>
- [7] H. Hardiyarso, “Etika Komunikasi Visual: Pencarian Kebenaran Dalam Pemahaman Antara Yang Dilihat Dan Yang Dipikirkan,” *Jurnal Komunikasi dan Media*, vol. 1, no. 1, pp. 67–80, 2020, number: 1, doi: [10.24167/jkm.v1i1.2858](https://doi.org/10.24167/jkm.v1i1.2858).
- [8] G. P. P. A. Yasa, “Analisis Unsur Naratif sebagai Pembentuk Film Animasi Bul,” *Jurnal SASAK : Desain Visual dan Komunikasi*, vol. 3, no. 2, pp. 48–57, 2021, number: 2, doi: [10.30812/sasak.v3i2.1594](https://doi.org/10.30812/sasak.v3i2.1594).
- [9] R. R. Dwiastuty, “Analisis Genre Horror pada Film Hereditary (2018) dan Midsommar (2019),” *The Commercium*, vol. 5, no. 3, pp. 191–206, Aug. 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id>
- [10] N. Carroll, “The Nature of Horror,” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 46, no. 1, pp. 51–59, 1987, publisher: [Wiley, American Society for Aesthetics]. [Online]. Available: <https://www.jstor.org/stable/431308>
- [11] A. Sauchelli, “Horror and Mood,” *American Philosophical Quarterly*, vol. 51, no. 1, pp. 39–50, 2014, publisher: [North American Philosophical Publications, University of Illinois Press]. [Online]. Available: <https://www.jstor.org/stable/24475369>
- [12] I. Sultana, A. Ali, and I. Iftikhar, “Effects of Horror Movies on Psychological Health of Youth,” *Global Mass Communication Review*, vol. 6, no. 1, pp. 1–11, Mar. 2021, doi: [10.31703/gmcr.2021\(VI-I\).01](https://doi.org/10.31703/gmcr.2021(VI-I).01).
- [13] P. Pawito, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pelangi Aksara Yogyakarta, Jan. 2007, google-Books-ID: zN5iDwAAQBAJ.
- [14] S. Pjetrushaj and E. Melonashi, “‘Midsommar’: Unraveling the impact of early-life trauma through art,” *Medicus*, vol. 4, no. 1, pp. 29–41, 2020, doi: [10.58944/jono2775](https://doi.org/10.58944/jono2775)
- [15] B. S. Nastiti and B. Wismanto, “A Study on The Marriage Phenomenology of Commuter Marriage Spouse,” *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, vol. 7, no. 1, p. 16, Aug. 2017, doi: [10.24127/gdn.v7i1.746](https://doi.org/10.24127/gdn.v7i1.746).
- [16] D. R. Puspitasari, “Nilai Sosial Budaya dalam Film Tilik (Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce),” *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, vol. 15, no. 1, Jun. 2021, number: 1, doi: [10.30813/s:jk.v15i1.2494](https://doi.org/10.30813/s:jk.v15i1.2494).
- [17] F. Abdullah, “Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0,” *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, vol. 4, no. 1, pp. 47–58, 2019. [Online]. Available: <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/4560>
- [18] A. Minderop, “Kemelut Teologis: Antara Katolikisme, Mistisisme dan Paganisme dalam Bless Me, Ultima,” *ADABIYYAT*, vol. 11, no. 2, pp. 240–278, 2012, publisher: Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga. [Online]. Available: <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/23762/>

- [19] H. M. Nahak, "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi," *Jurnal Sosiologi Nusantara*, vol. 5, no. 1, pp. 65–76, 2019. [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jsn/article/view/7669>
- [20] M. Ibrahim, "Peran Sinematografi dalam Indoktrinasi pada Film Midsommar," *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, Apr. 2023, number: 1, doi: [10.34010/divagatra.v3i1.9434](https://doi.org/10.34010/divagatra.v3i1.9434).
- [21] R. Vebrianto and J. Pratama, "Exploratory Study and Analysis on Color Grading Technique for Horror Short Movie," *IJISTECH (International Journal of Information System and Technology)*, vol. 6, no. 5, pp. 603–612, 2023. [Online]. Available: <https://ijistech.org/ijistech/index.php/ijistech/article/view/277>
- [22] N. Hapsari, L. S. W. A. Fatmawaty, and E. N. Aeni, "The Deconstruction of Horror Film Formula in Midsommar by Ari Aster (2019)," *Allure Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 14–28, Jan. 2023, number: 1, doi: [10.26877/allure.v3i1.11982](https://doi.org/10.26877/allure.v3i1.11982).