

HAUNTED TECHNOLOGY PADA SERIAL FILM PENDEK BERJUDUL PHASMO

Rio Hermawan¹, Adrian Permana Zen² dan Ranti Rachmawati³

^{1,2,3}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu, Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
riohermawan@student.telkomuniversity.ac.id, adrianzen@telkomuniversity.ac.id,
rantirach@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Setiap orang memiliki rasa takutnya masing-masing terhadap suatu hal. Rasa takut pada dasarnya merupakan pembentukan sebuah memori pada otak yang mengenali bahwa suatu hal itu merupakan hal yang berbahaya atau biasa disebut dengan istilah horor. Hal ini juga dapat muncul dalam bentuk tidak langsung atau representatif yang menggambar dari objek, subjek, atau situasi yang dapat menimbulkan suasana horor. Penggunaan media seperti gambar atau video merupakan bentuk yang dapat diterapkan dalam memunculkan rasa takut seseorang. Tugas akhir dengan judul "Haunted Technology Pada Serial Film Pendek Berjudul Phasmo" bertujuan untuk menimbulkan rasa takut kepada penonton dengan bentuk film pendek. Penerapan cerita dibuat relevan dengan kehidupan nyata seperti penggunaan hantu, mistis, atau supra natural yang masih banyak orang alami.

Kata Kunci: Film Pendek, Hantu, Horor, Ketakutan, Mistis, Supranatural

Abstract: Everyone has their own fear of something. Fear is basically the formation of a memory in the brain that recognizes that something is dangerous or commonly referred to as horror. It can also appear in an indirect or representative form that draws from an object, subject, or situation that creates an atmosphere of horror. The use of media such as pictures or videos is a form that can be applied in raising one's fear. The final project with the title "Haunted Technology In The Short Film Serial Title Phasmo" aims to create fear in the audience in the form of a short film. The application of the story is made relevant to real life such as the use of ghosts, mystical, or supernatural which many people still experience.

Keywords: Fear, Ghost, Horror, Mystical, Short Film, Supernatural

PENDAHULUAN

Di dunia yang serba modern ini, segala aktifitas yang dilakukan sehari-hari mulai dari pekerjaan, hiburan, dan kegiatan lainnya dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi yang ada saat ini. Pekerjaan dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* atau laptop, dan dengan adanya internet dapat mengakses berbagai jenis media membuat kehidupan saat ini tergantung pada teknologi saat ini. Hal ini tentu berpengaruh terhadap pola pikir dan juga tradisi yang berubah seiring berjalannya waktu dan tentu berbeda dengan kehidupan yang ada pada zaman serba tradisional dulu.

Sebelum adanya teknologi, hal-hal mistis dan supranatural sangat kental di kalangan masyarakat umum. Orang-orang mempercayai hal-hal yang saat ini dianggap tidak logis atau tidak masuk akal seperti adanya sosok makhluk supranatural menyeramkan yang dapat muncul di dunia nyata. Paradoks seperti ini sudah muncul sejak zaman dahulu ketika kehidupan nenek moyang masih berlandaskan hal-hal spritual yang sangat kental. Kepercayaan terhadap hal yang demikian semakin lama semakin berkurang dikarenakan orang-orang sudah sibuk dengan hal-hal yang berbau ilmiah ketimbang hal-hal yang mistis. Namun tidak semua orang pada saat ini terlepas sepenuhnya terhadap pemikiran-pemikiran lama ini. Masih ada orang yang percaya dan dipercaya pernah mengalami hal-hal diluar nalar manusia. Hal-hal tersebut bahkan dapat dialami oleh seseorang yang tidak terikat oleh dunia mistis sama sekali atau orang-orang kekinian.

Walaupun pada umumnya hal-hal mistis ini identik dengan hal yang menakutkan, bukan berarti teknologi saat ini yang biasa digunakan sehari-hari tidak dapat menimbulkan rasa ketakutan. Seperti penggunaan sosial media pada saat ini yang dapat digunakan sebagai teror yang ditujukan kepada seseorang dengan niat buruk yang tentu dapat memunculkan rasa ketakutan. Selain itu, hal-

hal yang dapat ditampilkan dalam bentuk yang absurd pada perangkat sehari-hari dapat menimbulkan rasa takut kepada seseorang, jika objek yang ditampilkan tersebut dianggap sesuatu yang menyeramkan oleh orang tersebut.

Hal ini terjadi karena setiap orang memiliki pengalaman dan rasa takut yang berbeda-beda. Ada orang yang berani saat berada sendiri di lingkungan yang sangat gelap, dan ada juga orang yang ketakutan jika ruangan atau tempatnya tidak memiliki sumber cahaya yang cukup besar. Selain kegelapan, terdapat banyak juga ketakutan yang dimiliki orang-orang seperti takut terhadap hantu, darah, suara keras, hewan, badut, boneka, benda tajam, tenggelam, dll. Macam-macam jenis ketakutan ini dapat disatukan agar dapat lebih menghasilkan rasa takut yang diterima oleh orang-orang dari berbagai latar belakang.

Penerapan rasa takut ini dapat muncul tidak hanya pada dunia nyata saja, pada penerapan dalam bentuk media video atau film juga dapat menimbulkan rasa takut yang juga terdapat penggabungan dari beberapa hal yang biasa ditakuti oleh orang-orang. Contohnya pada film horor "Friday the 13th (2009)" yang menggabungkan unsur benda tajam dan darah, serta serial film horor "Annabelle (2014-2019)" yang menggabungkan unsur hantu, boneka, dan darah. Penggabungan unsur-unsur berbeda ini bekerja dengan baik dalam membangkitkan suasana horor atau rasa takut kepada penonton.

Berdasarkan perihal tersebut, pembuatan film pendek genre horor dengan menggabungkan unsur teknologi dengan hal mistis seperti hantu dan aktivitas paranormal dapat menimbulkan suasana horor atau perasaan takut kepada penonton. Selain penggabungan unsur yang sangat kontras, pembuatan film pendek horor ini akan disampaikan dengan menuntun penonton agar menempatkan dirinya sendiri kedalam film ini.

Pembawaan cerita yang diangkat memiliki tingkatan relevansi yang sama dengan kondisi saat ini, dimana setiap orang selalu sibuk dengan perangkatnya masing-masing sehingga tidak sadar dengan keberadaan di sekelilingnya. Penekanan cerita juga difokuskan kepada perangkat teknologi yang digunakan oleh setiap orang sehari-hari mengalami kejadian abnormal sehingga membuat indra kepekaan seseorang menjadi lebih tajam. Pada saat ini lah unsur hantu akan dimasukan dengan tujuan utama agar dapat membangun suasana horor yang juga menuntun penonton hingga akhir durasi.

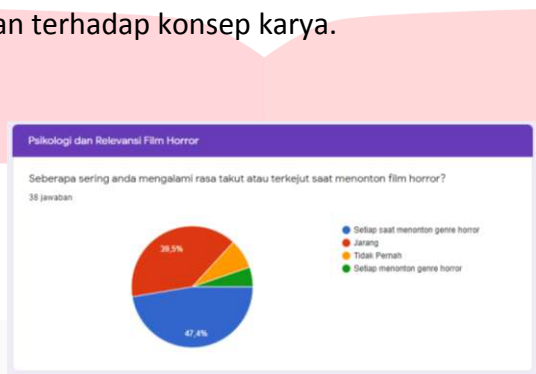
Penggabungan unsur pada film pendek ini tidak hanya pada teknologi dan hantu saja. Agar lebih maksimal dalam penyampaiannya, teknik sinematografi dan pemilihan efek suara, subjek, dan suasana juga disesuaikan untuk mendukung suasana horor ini. Pencahayaan juga merupakan hal yang sangat penting dalam membangun suasana horor, karena kegelapan juga merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan rasa takut seseorang.

Penerapan secara serial pada film pendek juga dapat menciptakan keberagaman macam kemungkinan akan hal tersebut dapat terjadi di dunia nyata, sehingga perasaan setelah menonton serial film pendek dapat berdampak secara langsung kepada penonton. Untuk bagian akhir atau solusi dari setiap bagian serial film pendek ini juga menghadirkan *jump scare* atau metode mengagetkan penonton secara tiba-tiba pada bagian klimaksnya. Namun pada bagian ini juga akan berbeda pada film pendek horor biasanya. Pada film pendek horor bagian *ending* umumnya di akhiri dengan bentuk *jump scare* dimana antagonis (hantu, pembunuh, dsb) mendominasi protagonis. Pada serial film pendek horor ini bagian akhir *jump scare* nya akan melihatkan juga secara langsung bagaimana antara protagonis dan antagonis memiliki korelasi dan cerita yang sama kuat. Selain itu penonton dapat melihat dan menebak kelanjutan dari akhir dari film pendek tersebut.

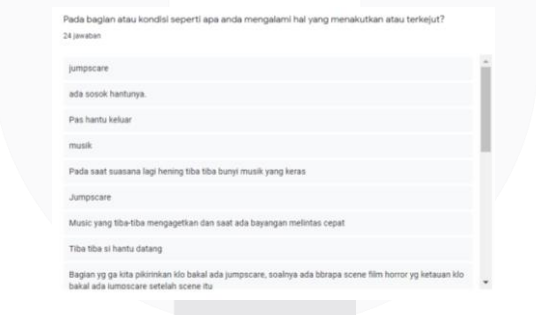
METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dalam proses pembuatan serial film pendek ini berupa pendekatan terhadap masyarakat umum terhadap perasaan takut saat menonton film horor. Pendekatan dilakukan dengan melakukan kuesioner yang disebarakan kepada masyarakat umum dan juga orang-orang terdekat tentang masalah yang ingin diangkat. Selain itu metode kualitatif terhadap beberapa seniman yang memiliki hubungan langsung dengan judul juga menjadi bahan kajian dan penelitian terhadap konsep karya.

Hasil Kuesioner



Gambar 1-Kuesioner
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



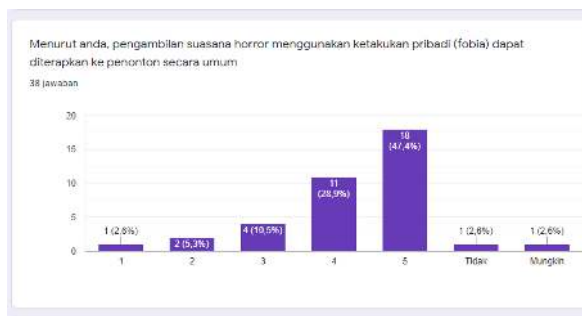
Gambar 2-Kuesioner 2
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3-Kuesioner
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4-Kuesioner 4
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



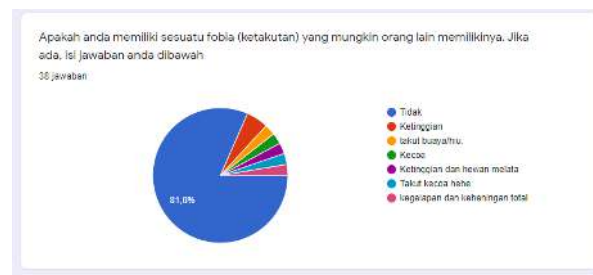
Gambar 5-Kuesioner 5
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6 -Kuesioner 6
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 7-Kuesioner 7
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8 -Kuesioner 8

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Teori Rasa Takut

Takut menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah merasa gentar (ngeri) menghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana. Rasa takut yang dimiliki setiap orang berbeda-beda, baik dalam bentuk wujud atau tingkatannya. Hal ini terjadi karena rasa takut terbentuk dari kondisi dan pengalaman yang dialami serta merupakan respon diri sebagai bentuk perlindungan terhadap suatu hal yang dianggap membahayakan diri. Dengan kata lain, rasa takut merupakan bentuk tanggapan seseorang yang menjaga dirinya agar dapat bertahan serta mengantisipasinya terhadap suatu ancaman yang ada.

Menurut Yi-Fu Tuan (1979), rasa takut adalah emosi kompleks yang melibatkan dua batasan, yaitu bahaya *"alarm"* dan kecemasan *"anxiety"*. Tanda bahaya disebabkan oleh terjadinya situasi atau lingkungan yang mengganggu atau mencurigakan. Sedangkan kecemasan terjadi pada situasi dimana respon diri yang berkemungkinan muncul sebagai bahaya. Selain itu menurut Charles D. Spielberger (2013) ketakutan adalah tahap kecemasan *"state anxiety"* yang merupakan keadaan emosional sementara seseorang yang dicirikan oleh perasaan tegang dan cemas yang dilakukan secara sadar dan subjektif, yang berarti perasaan cemas tersebut merupakan tanggapan yang hanya ada dalam pikiran seseorang saja.

Teori Film

Film dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Film pada dasarnya merupakan sebuah rangkaian dari beberapa gambar yang diambil secara berturut-turut. Gambar-gambar ini kemudian disusun secara urutan dan menghasilkan sebuah ilusi pergerakan biasa disebut sebagai gambar hidup atau foto bergerak. Pengambilan film dapat dilakukan dengan menangkap cahaya secara terus menerus menggunakan alat yaitu kamera film, atau pengambilan gambar dengan metode animasi yang membutuhkan kamera foto untuk setiap pengambilan gambar atau fotonya.

Film secara harfiah juga memiliki arti lain sebagai sinematograf. Sinematograf berasal dari bahasa Yunani yaitu *kinema* (gerakan) dan *graphein* (merekam) yang jika digabungkan memiliki arti merekam gerakan. Hal inilah yang membuat film sering dirujuk sebagai kata sinema dengan ilmu yang mempelajari hal-hal ini disebut sinematografi. Film menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.8 Tahun 1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau lainnya.

Teori Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu yang mempelajari tentang teknik pengambilan gambar yang pada awalnya dalam bentuk cerita kedalam bentuk video. Sinematografi juga mempunyai objek yang sama dengan fotografi yaitu menangkap pantulan cahaya yang mengenai suatu benda (Carroll, 1996). Perbedaan antara sinematografi dengan fotografi terletak pada jumlah gambar yang diambil. Fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap beberapa gambar yang saling berurutan sehingga dirangkai menjadi suatu kesatuan. Walaupun berbeda, peralatan yang digunakan dalam fotografi dan sinematografi tidak jauh berbeda.

Menurut Blain Brown dalam bukunya yang berjudul "*Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*" (2016) sinematografi merupakan hal yang lebih dari sekedar fotografi. Sinematografi merupakan proses mendapatkan sebuah ide, kata-kata, aksi, emosi, nada, dan semua bentuk dari komunikasi non-verbal yang ditampilkan dalam bentuk visual. Dengan kata lain sinematografi ini merupakan sebuah teknik dalam membangun sebuah visual yang ada di pikiran menjadi visual yang ada di dunia nyata dan dapat dilihat oleh orang-orang.

Film Pendek Horor

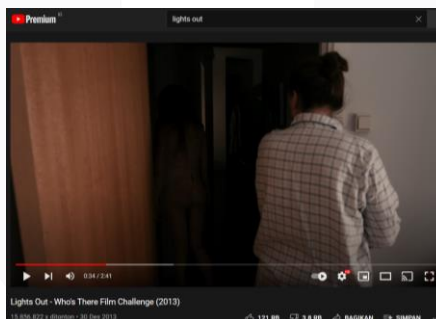
Horor merupakan sesuatu yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang amat sangat (KBBI). Film pendek sendiri merupakan film dengan durasi pemutaran yang singkat. *Academy of Motion Picture Arts and Science* mengartikan film pendek sebagai film yang berdurasi 40 menit atau kurang. Untuk durasi maksimal film pendek tidak dapat dipastikan berapa lama film itu secara keseluruhan. *Festival De Cannes* yang merupakan festival film tertua di dunia menetapkan 15 menit untuk maksimal durasi. Untuk Festival Film Indonesia sendiri memiliki batas waktu durasi film selama 59 menit.

Film atau film pendek horor merupakan film dengan tujuan untuk menimbulkan rasa takut atau ngeri kepada penonton. Hal yang membedakan antara antara film horor dan film pendek horor hanya berupa durasinya saja. Horor pada film merupakan sebuah genre atau jenis film yang memiliki ciri khasnya tersendiri.

Referensi Seniman dan Film

1.Sutradara David F. Sandberg

David Sandberg merupakan sutradara dari beberapa film-film besar seperti *Shazam*, *Annabelle: Creation*, dan *Lights Out*. Sebelum menjadi sutradara dengan sebesar ini, David Sandberg merupakan seorang *movie enthusiast* yang hanya dapat membuat film pendek dengan bermodalkan dirinya dan istrinya sebagai orang yang terlibat pembuatan film-film pendeknya. Film pendek yang berjudul “Lights Out-Who’s There” merupakan salah satu film pendek horror yang dia unggah di Youtube.



(Gambar 2.1 Youtube “Lights Out-Who’s There Film Challenge (2013)”)

Sumber: Youtube

2.Paranormal Activity

Paranormal Activity merupakan serial film dengan menggunakan konsep “Found Footage” atau film yang seolah-olah berasal dari dunia nyata. Film ini merupakan film yang cukup menarik karena tidak terlalu banyak menggunakan penggantian adegan kamera atau *cut scene*. Dengan menghadirkan satu kamera (satu *angle*) pada setiap *scene*.



(Gambar 2.2 Youtube-Klip dari salah satu adegan di Paranormal Activity)
Sumber: Youtube

3.Makmum

Makmum merupakan film pendek horror dari Indonesia yang pembawaanya cukup sederhana, dengan set ruangan hanya berada di satu ruangan. Makmum sendiri dapat membangun suasana horor kepada banyak orang, dikarenakan sangat *relate* dengan kehidupan lokal di Indonesia.



(Gambar 2.3 Youtube "Film Pendek Makmum")
Sumber: Youtube

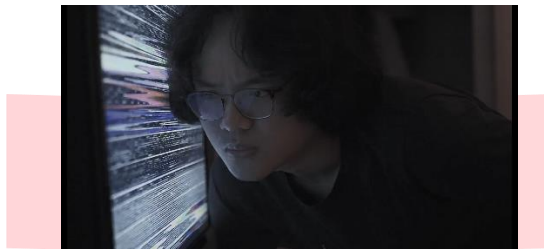
HASIL DAN DISKUSI



Gambar 9-Episode 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10 -Episode 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 11-Episode 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kosep Karya

Dalam konsep karya tugas akhir ini akan berbentuk serial film pendek dengan fokus genre horor dengan total 3 episode. Setiap episode berdurasi 2-5 menit (intro sampai *outro*) dan saling berkaitan satu sama lain dengan kemiripan pola pada masing-masing adegan. Pengambilan film pendek ini menggunakan metode sinematografi yang juga mengutamakan estetika terhadap suasana dan juga pengambilan gambar. Film pendek ini tidak memiliki dialog, karena hanya ada satu pemeran dan satu pemeran pendukung yang tidak berinteraksi secara verbal. Mayoritas adegan akan diisi dengan suara *ambiance* sesuai dengan set lokasi berada dan akan dilakukan perekaman secara langsung. Selain suara *ambiance*, penggunaan efek suara yang sesuai dalam membangun suasana horor juga akan ditambahkan sesuai dengan skenario yang sudah ditetapkan.

Judul dari serial film pendek ini adalah "*phasmo*" dalam bahasa Yunani "*phasma*" yang memiliki arti penampakan. Judul ini diambil karena memiliki korelasi yang saling terhubung dengan konsep karya ini yaitu berhubungan

langsung dengan anomali penampakan yang muncul dalam penayangan serial film pendek ini, selain itu judul ini juga sangat menarik secara pengucapannya. Judul ini mewakili dari semua episode yang dihadirkan, yaitu sebuah penampakan yang tampil di dalam film pendek ini dengan pembawaan terhadap unsur teknologi yang berbeda bentuk.

Untuk setiap episode dari serial film pendek phasmo ini memiliki sub judul masing-masing yang mengikuti dengan perangkat atau unsur yang digunakan dalam setiap episodenya. Episode 1 yang menggunakan perangkat laptop memiliki sub-judul "*The Computer*". Episode 2 yang menggunakan perangkat *smartphone* memiliki sub-judul "*The Phone*". Kemudian episode 3 dengan menggunakan perangkat televisi memiliki sub-judul "*The TV*".

Proses Pra-Produksi

Pada proses pra-produksi ini dilakukan semua persiapan yang melibatkan unsur kreatif dan juga merupakan tahapan awal dari proses pembuatan serial film pendek berjudul "*phasmo*" ini. Pada proses ini terdapat beberapa tahapan seperti pembuatan *script*, *shotlist*, *storyboard*, pencarian *talent*, penentuan lokasi, dan menentukan segala kebutuhan yang akan digunakan pada tahap produksi. Semua tahapan tersebut dilakukan secara terstruktur dan memiliki tujuan agar pembangunan cerita, konsep visual, dan bayangan hasil akhir dapat dicapai sesuai dengan yang diinginkan

Selain itu pada tahap pra-produksi ini juga ditentukan peralatan atau perlengkapan seperti kamera, lensa, lampu, audio *recorder*, properti, dan lain-lainnya sesuai dengan gambaran yang sudah dibuat pada tahap *shotlist* dan *storyboard*. Tentunya semua kebutuhan tersebut juga dibatasi dengan keterbatasan anggaran yang dimiliki, sehingga dapat lebih memaksimal dalam penentuan perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan.

Proses pra-produksi merupakan bagian yang paling penting dalam tahap pembuatan serial film pendek ini. Selain proses yang paling lama dibanding tahap produksi dan pasca produksi, proses pra-produksi ini merupakan tahapan pembangunan fondasi pada karya ini. Proses kreatif yang membangun sebuah konsep atau cerita yang kemudian akan diterapkan kedalam visual perlu ditekankan agar pada proses selanjutnya tidak kebingungan dan dapat berjalan lancar. Adapun rincian dari setiap proses pra-produksi yang dilakukan selama pembuatan serial film pendek sebagai berikut:

Proses Produksi

Proses produksi merupakan tahapan eksekusi yang mana pengambilan gambar atau video dan juga audio dilakukan. Pada proses ini sutradara dan juga para *crew* lainnya saling bekerja sama dalam suatu tahapan yaitu syuting. Syuting dilakukan saat semua perlengkapan dan kebutuhan di lokasi sudah sesuai dengan set yang diinginkan. Selain itu perekaman audio juga dilakukan bersamaan dengan proses syuting agar video dan audio dapat sinkron dengan baik. Pada proses ini, semua tahapan yang sudah dipersiapkan pada proses pra-produksi di eksekusi berdasarkan *timeline* atau *rundown* yang sudah dibuat sebelumnya. Penataan lokasi juga dilakukan pada tahapan dengan *crew* yang sudah ditentukan. Hal ini dapat memakan waktu karena peletakan alat-alat dan *angle* kamera yang ditentukan dapat tidak sesuai dengan gambaran awal. Adapun rincian kegiatan saat proses produksi sebagai berikut:

Syuting

Syuting merupakan tahapan utama dari proses produksi. Pada proses syuting ini dilakukan pengambilan gambar atau video dengan dibarengi dengan perekaman audio secara eksternal (terpisah). Pada proses syuting ini juga talent mulai berperan dalam pembuatan serial film pendek ini. Koordinasi antara satu

crew dengan sutradara sangat ditekankan, mengingat *briefing* sudah dilakukan sebelum proses syuting berlangsung.

Proses Pasca-Produksi

Proses pasca produksi merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan serial film pendek horor berjudul "*phasmo*" ini. Pada tahap pasca produksi ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan seperti pengumpulan data-data video dan audio dari memori kamera, pensortiran terhadap *file* yang sudah di terima saat proses produksi, editing video dalam *software*, pengumpulan audio dari pihak luar untuk mendukung hasil akhir, dan *rendering* video akhir.

Para proses pasca produksi ini juga dapat merubah susunan cerita yang sudah dipersiapkan pada proses pra-produksi serta pada proses produksi. Hal ini terjadi karena pada proses ini terutama pada kegiatan editing, memungkinkan untuk terjadi suatu kesalahan minor atau mayor yang tidak dapat disatukan atau tidak cocok satu sama lain. Pada proses editing juga terdapat beberapa *shot* yang tidak dimasukan kedalam hasil akhir karena kurang berelasi dengan shot sesudah dan sebelumnya. Selain itu pada proses editing juga merupakan proses yang membutuhkan *problem solving* yang cukup besar, karena pada tahapan ini sangat memungkinkan untuk memiliki kendala yang bersangkutan langsung dengan cerita, visual, audio, dan hasil dalam serial film pendek ini.

Dengan pernyataan yang sudah disebutkan diatas, proses pasca produksi ini merupakan tahapan yang sangat krusial dalam pembentukan hasil akhir. Jika pada proses ini tidak maksimal, maka akan sia-sia proses yang sudah dijalani sebelumnya. Untuk itu pentingnya kegiatan dalam proses pasca produksi ini perlu ditekankan dan terstruktur. Adapun rincian dari kegiatan dalam proses pasca produksi sebagai berikut:

Pengumpulan Data Video dan Audio

Pada tahapan ini pada dasarnya hanya memindahkan *file* video dan audio yang ada di memori kamera ke komputer. Pengecekan terhadap *file-file* juga dilakukan pada tahap ini, untuk memastikan semua *file* yang dibutuhkan tersedia dan dapat digunakan kedalam tahapan selanjutnya.

Pensortiran File

Pensortiran *file* bertujuan agar mempermudah pemilihan dan proses *import* data dari folder ke *software* editing. Pensortiran dilakukan melalui catatan yang sudah ditulis saat proses produksi. Penamaan pada *file* juga dilakukan pada tahapan ini supaya *timeline* pada *software* editing tidak berantakan dan mudah mencari *shot* mana yang diinginkan.

Editing

Editing merupakan tahapan utama dalam proses pasca produksi ini. Pada tahap editing ini dilakukannya penggabungan antara video dan audio yang sudah direkam secara terpisah pada proses produksi. Tidak hanya itu, pada tahap editing ini juga dilakukan penyusunan video pada *timeline* yang sesuai hingga membentuk sebuah cerita yang saling terhubung.

Pengaturan terhadap warna pada video juga dapat diatur sesuai dalam tahapan ini atau biasa disebut *color grading*. Hal ini bertujuan agar lebih menimbulkan rasa atau *mood* yang sesuai dengan konsep video yang ingin ditampilkan. Penambahan efek visual atau efek audio juga dilakukan saat editing ini. Jika urutan video dan audio di *timeline* sudah sesuai, pewarnaan sudah cocok, penggunaan efek-efek tambahan sudah dimasukkan, maka tahapan berikutnya dapat dilaksanakan. Adapun *software* yang digunakan dalam proses editing yaitu Adobe Premiere

Pengumpulan Audio dari Luar Produksi

Tahapan ini merupakan yang tidak wajib dilakukan, namun untuk alasan mencapai perasaan horor yang lebih maksimal, penggunaan audio dari pihak luar pun dilakukan. Pengambilan audio ini dilakukan pada website *epidemicsound* pada www.epidemicsound.com yang mana pengguna harus berlangganan terlebih dahulu agar dapat menggunakan semua data audio yang dimiliki oleh website tersebut. Pengguna yang sudah berlangganan bebas mengunggah hasil apapun yang terdapat audio dari website *epidemicsound* ke sosial media, website, dll serta sudah bebas dari *copyright*. Setelah itu audio tersebut dimasukkan ke timeline bagian editing yang sudah pas dari segi *timeline* sebelumnya.

Rendering

Rendering merupakan tahapan dimana mengubah bentuk file dari *software* editing (*adobe premiere*) menjadi video yang bisa diputar secara langsung tanpa membuka *software adobe premiere* itu sendiri. *Rendering* juga merupakan tahapan akhir dari proses pembuatan serial film pendek ini. Untuk kualitas setiap episode disamakan untuk pengaturan *rendernya*.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses yang sudah dijalani dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang bertujuan untuk menampilkan visualisasi serial film pendek horor berjudul "*phasmo*" memiliki faktor penentu dari kesuksesan dari pembangunan suasana horor itu sendiri. Faktor yang paling utama dalam menghadirkan rasa takut merupakan faktor audio atau suara. Hal ini dirangkum berdasarkan proses pasca produksi dalam tahap editing, yang mana tanpa penggunaan audio yang sesuai akan menimbulkan suasana yang kurang mencekam atau menakutkan.

Kemudian faktor lokasi, cahaya, dan aktor juga merupakan kunci dalam kesuksesan membangun suasana horor yang baik. Hal ini dirangkum pada proses produksi dalam tahapan syuting dan setting tempat serta pencahayaan. Penggunaan unsur objek yang berlebihan dan tidak terlibat secara langsung dalam membangun suasana horor agar dikurangi sehingga visual fokus dan tertuju pada cerita atau maksud yang ingin ditampilkan saja. Talent atau aktor juga merupakan hal yang penting dalam membangun suasana horor karena aktor disini merupakan jembatan ekspresi yang bertujuan penonton dapat merasakan apa yang dirasa oleh aktor tersebut. Kemudian untuk talent lainnya juga perlu diperhatikan. Karena pada film pendek ini menggunakan talent hantu yang memiliki karakter besar dan tinggi yang bertujuan memberikan dampak psikologi bahwa besar dan tinggi itu lebih mengintimidasi daripada hal yang terlihat lebih kecil.

Cerita dan pembangunan suasana dari tahap awal hingga akhir merupakan bagian krusial dalam film pendek dengan genre horor. Kemunculan hantu atau pada hal ini merupakan antagonis juga perlu dipertimbangkan agar rasa kaget dan takut yang diberikan dapat maksimal dan tidak terkesan dipaksakan. Hal ini tentu harus dimatangkan dalam tahap pra produksi terutama pada penulisan *script*, *shotlist*, dan gambaran pada *storyboard*

REFERENSI

Buku

Brown, B. (2016). *Cinematography Theory And Practice Imagemaking For Cinematographers And Directors*. Routledge. [Amazon - Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors: Brown, Blain: 9781138940925: Books](#)

Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart (1st ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203361894>

Muhammad, A. M. A., Manesah, D. (2004) *Pengantar Teori Film* di [Pengantar Teori Film - Muhammad Ali Mursid Alfathoni, M.Sn., Dani Manesah, M.Sn. - Google Books](#)

Prince, S. (2004). *The Horror Film*. Diakses pada 30 Oktober 2021 di [The Horror Film oleh Stephen Prince - Buku di Google Play](#)

Spielberger, C. D. (2013) *Anxiety and Behavior*. Elsevier Science. [Anxiety and Behavior by Charles D. Spielberger | Perlego](#)

Jurnal dan Artikel

Antelope, S. (2020). *Pengertian Film Pendek dan Panjang Durasinya* diakses pada 10 Januari 2022 di [Pengertian Film Pendek Dan Panjang Durasinya - Blog - Studio Antelope](#)

Emir, M. (2020) *Ini 10 Sub-Genre Film Horor Terkenal dan Wajib Kamu Tahu* diakses pada 10 Januari 2022 di [Ini 10 Sub-Genre Film Horor Terkenal dan Wajib Kamu Tahu \(cineverse.id\)](#)

- Fadila, I. (2021) *Mengenal Rasa Takut dan Prosesnya di Tubuh Anda, Plus Cara Mengatasinya*. Diakses pada 16 Mei 2022 di [Rasa Takut dan Prosesnya pada Tubuh, Plus Cara Mengatasinya \(hellosehat.com\)](#)
- Garnistia, E. (2021) *Mengapa Orang Takut Bertemu Hantu?*. Diakses pada 30 Oktober 2021 di [Mengapa Orang Takut Bertemu Hantu? \(brainacademy.id\)](#)
- Gunawan, W. (2019) *Apakah yang dimaksud dengan takut?* Diakses pada 15 Mei 2022 di [Apakah yang dimaksud dengan takut? - Sosial / Tanya Psikologi - Dictio Community](#)
- Laisa, A. (2017) *Apakah yang dimaksud dengan takut?* Diakses pada 15 Mei 2022 di [Apakah yang dimaksud dengan takut? - Sosial / Tanya Psikologi - Dictio Community](#)
- Rewatch, P. S. (2020) *Mengenal Jenis-Jenis Subgenre dari Film Horor* diakses pada 10 Januari 2022 di [Mengenal Jenis-jenis Subgenre dari Film Horor | kumparan.com](#)
- Rusdiarti, S. M. (2009) *Film horor Indonesia: Dinamika Genre*. Diakses pada 30 Oktober 2021 di [filmhororindonesia.pdf \(ui.ac.id\)](#)
- Supiarza, H., Rachmawanti, R., & Gunawan, D. (2020, March). Film as a Media of Internalization of Cultural Values for Millennial Generation in Indonesia. In *2nd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2019)* (pp. 217-221). Atlantis Press.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.052>
- Widya, L. N. 2021 *Sejarah Perfilman di Indonesia*. Diakses pada 30 Oktober 2021 di [Sejarah Perfilman di Indonesia Halaman all - Kompas.com](#)
- Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022, March). PERKEMBANGAN SENI FOTOGRAFI DAN SINEMATOGRAFI SERTA TANTANGANNYA PADA ERA PASCA

PANDEMI COVID-19. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 5, pp. 33-41).
<https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/628>

