

# **Kreativitas di Industri Film dari Perspektif Faktor Ergonomi dan Kreativitas di Produksi Film Horor 'Pamali'**

**Oleh**

**Chitra Lestari, S.I.Kom, M.I.Kom**

## **Abstract**

*The combination of movies and video games allows for a more immersive entertainment experience and innovation. The entertainment industry has the ability to create works of art that are not only entertaining, but also provide interactive and learning experiences to the audience. It enables the creation of artwork that combines the strengths and appeal of both worlds, taking cinematography and the video game experience to a new level never seen before. During the production process of PAMALI Horror film, which is a fusion of game and film, ergonomic factors of the workplace are also very important. The study investigated how the ergonomic design of the workplace, including the unique filming locations, affected the creativity of the cast. Criteria such as efficiency, comfort, and safety of the workplace are discussed in. The ergonomic factor of the workplace is also very important, especially during the production process of the PAMALI Horror film, which is a blend of game and film. The study investigated how the creativity of the performers was influenced by the ergonomic design of the workplace, including unique filming locations. Factors such as comfort, safety, and efficiency of the workspace are discussed with respect to artistic expression and the level of creativity that can be achieved by the performers in the environment. The focus of the research is issues related to increasing the creativity of filmmakers during the film and game production process, as well as the ergonomic impact of the process. This research is included in the type of literature research, which is research whose objects are books as data sources. The aim of this study was to uncover the relationship between ergonomic design of workplaces and levels of creativity in the process of making horror films. In practical terms, the findings could help the film industry improve workplace designs that support the creative expression and well-being of performers, even in challenging locations like helicopter crashes*

**Keyword : Ergonomic Factor, Creativity, Horror Film.**

## **Abstrak**

*Kombinasi film dan video game memungkinkan pengalaman hiburan yang lebih mendalam dan inovasi. Industri hiburan memiliki kemampuan untuk membuat karya seni yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pengalaman interaktif dan pembelajaran kepada penonton. Ini memungkinkan pembuatan karya seni yang menggabungkan kekuatan dan daya tarik dari kedua dunia, membawa sinematografi dan pengalaman permainan video ke tingkat baru yang belum pernah terlihat sebelumnya. Selama proses produksi film Horor PAMALI, yang merupakan perpaduan game dan film, faktor ergonomis tempat kerja juga sangat penting. Studi ini menyelidiki bagaimana desain ergonomis tempat kerja, termasuk lokasi syuting yang unik, memengaruhi kreativitas para pemain. Kriteria seperti efisiensi, kenyamanan, dan keamanan tempat kerja dibahas. Faktor ergonomis tempat kerja juga sangat penting, terutama selama proses produksi film Horor PAMALI, yang merupakan perpaduan game dan film. Studi ini menyelidiki bagaimana kreativitas para pemain dipengaruhi oleh desain ergonomis tempat kerja, termasuk lokasi syuting yang unik. Faktor-faktor seperti kenyamanan, keamanan, dan efisiensi ruang kerja dibahas sehubungan dengan ekspresi artistik dan tingkat kreativitas yang dapat dicapai oleh para pemain di lingkungan tersebut. Fokus penelitian adalah masalah yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas para sineas selama proses produksi film dan game, serta dampak ergonomis dari proses tersebut. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pustaka, yaitu penelitian yang obyeknya adalah buku-buku sebagai sumber data. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap hubungan antara desain ergonomis tempat kerja dan tingkat kreativitas dalam proses pembuatan film horor. Secara praktis, temuan ini dapat membantu industri film memperbaiki desain tempat kerja yang mendukung ekspresi kreatif dan kesejahteraan para pemain, bahkan di lokasi yang menantang seperti kecelakaan helikopter.*

**Kata Kunci: Factor Ergonomic, Kreativitas, Film Horor**

## Latar Belakang Penelitian

"Pamali" adalah suatu permainan atau game horor yang diciptakan oleh Story Tale Studios. Film horor Indonesia berjudul Pamali Dusun Pocong, yang dirilis pada tahun 2022, disutradarai oleh Bobby Prasetyo dan ditulis oleh Evelyn Afnilia. Film ini diadaptasi dari permainan video horor Indonesia yang dikembangkan oleh 'Story Tale Studios'. Dalam produksi film ini, saya, Putri Ayudya, memainkan peran sebagai karakter yang dikenal sebagai Rika Retnosari. Beberapa selebriti yang berperan dalam film Pamali Dusun Pocong antara lain Fajar Nugra, Yasamin Jasem, dan Dea Panendra.

Film Pamali Dusun Pocong menceritakan kisah dari tiga tenaga kesehatan dan dua pekerja pemakaman yang sedang melakukan pekerjaan mereka. Mereka dipercayakan untuk memberikan bantuan di sebuah dusun terpencil yang sedang menderita karena wabah. Ketika mereka tiba di dusun, mereka mulai menyadari kehadiran pocong yang muncul. Keberadaan sekelompok hantu pocong mungkin terkait dengan tradisi yang berlaku di desa terpencil tersebut. Ternyata, munculnya banyak pocong tersebut disebabkan oleh tindakan orang yang menggali kubur. Begitu juga tenaga kesehatan yang melanggar larangan. Larangan yang dimaksud adalah tidak boleh bersiul pada malam hari. Sebelumnya, banyak orang percaya bahwa membuat suara siul di malam hari merupakan sesuatu yang dihindari dan dapat memanggil makhluk halus atau gaib.<sup>1</sup>

Industri film adalah dunia yang dinamis dan penuh tantangan, terutama dalam produksi film horor. Film Pamali dusun Pocong, misalnya, sangat menarik karena memasukkan elemen budaya lokal Indonesia yang mendalam ke dalam ceritanya. Kreativitas kru produksi dalam industri ini sangat penting untuk membuat produk yang memukau dan memuaskan penonton. Seiring dengan persaingan yang semakin ketat dan kebutuhan untuk menyajikan konten yang unik, pentingnya kreativitas dalam industri film menjadi semakin jelas. Namun, lingkungan kerja yang keras dan tekanan waktu yang tinggi dapat berdampak besar pada tingkat kreativitas pekerja produksi.

Industri film merupakan dunia yang dinamis dan penuh tantangan, terutama dalam produksi film horor. Film Pamali dusun Pocong adalah salah satu film horor yang menarik perhatian dan yang dikenal karena penggunaan unsur budaya lokal Indonesia yang mendalam dalam konteks ceritanya. Dalam industri ini, kreativitas kru produksi adalah faktor kunci untuk

---

<sup>1</sup> Tayang di Bioskop begini synopsis Pamali dusun Pocong. <https://www.rri.co.id/hiburan/401211/tayang-di-bioskop-begini-sinopsis-pamali-dusun-pocong>

menciptakan karya yang memukau dan memuaskan pemirsa. Pentingnya kreativitas dalam industri film menjadi semakin terasa seiring dengan persaingan yang semakin ketat dan tuntutan untuk menyajikan konten yang unik. Namun, kondisi kerja yang keras dan tekanan waktu yang tinggi dapat memberikan dampak signifikan terhadap tingkat kreativitas kru produksi.

Tidak banyak penelitian yang dilakukan hingga saat ini tentang bagaimana kondisi kerja memengaruhi kreativitas di industri film, khususnya dalam hal film horor seperti "Pamali". Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang hubungan antara kondisi kerja dan tingkat kreativitas kru produksi dalam membuat film horor yang sukses.

## **RUMUSAN MASALAH**

Kita berharap dapat meningkatkan kualitas produksi film horor dan memberikan kontribusi pada literatur dan praktik industri yang lebih luas melalui pemahaman yang lebih mendalam. Untuk mengatasi masalah ini, kami akan membahas beberapa rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana Mengevaluasi Kreativitas dari Produksi di Balik Layar Film "Pamali". Mengevaluasi bagaimana pengalaman kerja, yang mencakup kesempatan untuk pengembangan diri dan interaksi tim, berkontribusi terhadap tingkat kreativitas kru produksi.
2. Apakah Ergonomi dan Kreativitas Faktor yang Berpengaruh dalam Produksi Film Horor "Pamali"? Memahami bagaimana desain ergonomis tempat kerja berdampak pada kreativitas, terutama dalam produksi film horor

## **METODELOGI PENULISAN**

Penelitian adalah serangkaian tindakan ilmiah yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan penelitian adalah untuk memberikan penjelasan, jawaban, dan pilihan untuk solusi potensial dalam pemecahan masalah<sup>2</sup>.

Metode penelitian adalah teknik ilmiah untuk pengumpulan data untuk tujuan tertentu. Istilah "cara ilmiah" menunjukkan bahwa penelitian didasarkan pada prinsip-prinsip keilmuan seperti rasionalitas, empirisme, dan sistematisitas. Penelitian dilakukan dengan cara yang masuk akal, bukan karena mediasi. Empiris adalah bahwa indera manusia dapat melihat kegiatan penelitian, sehingga orang lain dapat melihat dan mengetahui bagaimana mereka digunakan.

---

<sup>2</sup> Saifuddin Anwar, Metode Penelitian, Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta, Cet III, 2001, hlm.1

Adapun sistematis adalah bahwa proses yang digunakan dalam penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis<sup>3</sup>. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pustaka (library research), yakni penelitian yang obyek kajiannya menggunakan data pustaka berupa buku-buku sebagai sumber datanya<sup>4</sup>. Penelitian ini dilakukan dengan membaca, menelaah, dan menganalisis berbagai literatur yang ada, berupa Jurnal Penelitian, Buku-buku, artikel di Media Internet, maupun hasil penelitian.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Kreativitas di Industri Film Horror**

Sudarsono mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat dan mencapai jalan keluar atau pemecahan yang sama sekali baru, asli, dan imajinatif. Salah satu tujuan dari jalan keluar adalah untuk memecahkan masalah, menghasilkan pemahaman yang lebih baik, menciptakan filosofi, estetika, dan tujuan lain yang relevan<sup>5</sup>. "Kreativitas adalah kemampuan untuk melahirkan suatu hal yang baru, baik gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan hal yang sudah ada," kata Supriadi. Dia juga menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menandakan adanya penambahan kemampuan berpikir. Menurut Utami Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari data, informasi, dan elemen yang sudah ada. Dia mendefinisikan kreativitas sebagai daya cipta<sup>6</sup>.

Kreativitas, menurut Torrance, mencakup pemahaman seseorang tentang tantangan dan hambatan dalam hidupnya, serta pembuatan hipotesis baru dan penyebaran hasilnya<sup>7</sup>. Sedangkan menurut Semiawan, "*Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan hal baru, baik itu dalam seni, permesinan, maupun metode baru*"<sup>8</sup>. Nawawi Elizabeth Hurlock, Definisi kreativitas baginya adalah proses menghasilkan hal baru, terutama mengenai suatu gagasan, obyek, atau susunan.

---

<sup>3</sup> Mahmud, Metode Penelitian Pendidikan, CV Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 23

<sup>4</sup> Sutrisno Hadi, Metodologi Research, Andi Offset, Yogyakarta, 2002, hlm. 9

<sup>5</sup> Ervina, R. (2022). Efektifitas Seni Melipat Kertas Origami Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Peserta Didik Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di Ra (Roudlotul Athfal) Dewi Sartika Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto. *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES*, 2(2), 404-444.

<sup>6</sup> Suardipa, I. P. (2020). Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 3(2), 15-22.

<sup>7</sup> Sani, R. A. (2019). Pembelajaran berbasis hots edisi revisi: higher order thinking skills (Vol. 1). Tira Smart.

<sup>8</sup> Fatmi, N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dan Kreativitas Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 47-52.

David Campbell, Menurutnya, kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil bersifat pertama, inovatif, menarik, atau belum pernah ada sebelumnya. Cece Wijaya dan Tabrani Rusyan Baginya, kreativitas adalah kemampuan menciptakan produk baru, baik yang benar-benar baru maupun berupa modifikasi atau perubahan. Guntur Tajalan, Definisi kreativitas adalah sistem yang tidak terpisahkan dari pendidikan. Ia menjelaskan bahwa kreativitas guru sangat memengaruhi peserta didik. Aspek kreativitas itu mencakup kognitif, psikomotorik, dan afektif.<sup>9</sup>

## Film Horor

Sebuah film sering disebut "sinema". Sinematografi, yang secara harfiah berarti "gambar bergerak", berasal dari kata "sinema", yang berarti "gerak," dan "grafi", yang berarti "gambar." Oleh karena itu, definisi sinematografi adalah gambar bergerak yang hampir sama dengan definisi video. Penunjang sinematografi adalah kamera. Menurut UU 8/1992, seni film adalah karya seni atau seni budaya yang diterkam melalui kamera dan dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau lainnya.

Menurut Pratista (2008), film adalah media audio-visual yang menggabungkan dua elemen: naratif dan sinematik<sup>10</sup>. Elemen naratif mengacu pada tema, sedangkan elemen sinematik mengacu pada alur cerita dan teknik yang digunakan untuk membuat film.

Menurut Baksin (2013), film horor Indonesia sering mengangkat kebiasaan, ritual, dan tradisi untuk menggambarkan situasi kehidupan nyata masyarakat lokal<sup>11</sup>. Keengganan yang ditunjukkan dalam film horor menimbulkan ketegangan, kejijikan, dan kerisauan yang mencerminkan keadaan atau perasaan yang ada dalam masyarakat. Dalam alur cerita film horor, terjadi peristiwa, kekuatan aneh atau karakter jahat muncul, dan peristiwa yang berasal dari dunia luar memasuki kehidupan sehari-hari orang Indonesia.

Menurut Webster (2004), ada tiga kategori definisi horor.<sup>12</sup> Pertama, rasa ketakutan, ketakutan, dan kecemasan yang sangat besar. Kedua, kejijikan yang tidak biasa. Ketiga, sesuatu

---

<sup>9</sup> Pengertian Kreativitas menurut Ahli. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/20/110000269/9-pengertian-kreativitas-menurut-ahli?page=all>.

<sup>10</sup> Fauzzi, M. R. (2019). TEKNIK PENYUNTINGAN GAMBAR DENGAN MENCIPTAKAN KESINAMBUNGAN GAMBAR DALAM FILM PENDEK "SRIHUNNING KANTHIL". *Jurnal Ilmu Komunikasi AKRAB*, 4(1).

<sup>11</sup> Baskin, Y. (2013). *A plague of rats and rubbervines: the growing threat of species invasions*. Island Press.

<sup>12</sup> Alamo, E. (2020). The Play of Monologue Putu Wijaya; Creative Process and Period of Writing. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 22(1), 73-84

yang menakutkan. Oleh karena itu, film horor didefinisikan sebagai film yang bertujuan untuk menimbulkan rasa takut, ketakutan, teror, atau emosi lainnya pada penonton. Film horor dipusatkan pada tema yang berbau kejahatan dalam berbagai bentuknya. Dalam film horor Indonesia salah satunya adalah sosok hantu yang bergentayangan yang mempunyai maksud tertentu.

Menurut Dharmawan (2008), adalah film yang diancang untuk menimbulkan rasa ngeri, takut, teror, atau horor dari para penontonya. Dalam plot-plot film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat, terkadang semua itu berasal dari dunia supernatural, memasuki dunia keseharian manusia.

Ekonomi kreatif menjadi sektor yang secara konsisten dikembangkan oleh pemerintah melalui berbagai insentif kebijakan sebagai salah satu strategi diversifikasi ekonomi yang berkontribusi terhadap peningkatan perekonomian nasional. Upaya pemerintah untuk mendorong kemajuan industri perfilman nasional juga menunjukkan dukungan pemerintah tersebut. Pada hari Jumat, 27 Oktober, Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Airlangga Hartarto menghadiri Malam Puncak Penghargaan Festival Film Wartawan Indonesia 2023 di Pusat Perfilman H.Usmar Ismail sebagai upaya untuk menghormati insan perfilman. Menko Airlangga menyatakan bahwa industri perfilman telah berkembang menjadi salah satu ekosistem dengan nilai tambah tinggi pada kesempatan tersebut. Kreativitas adalah hal yang baik, dan saya selalu bangga dengan insan perfilman karena jika bicara tentang nilai tambah, kreativitas dan perfilman adalah nilai tambah tertinggi. Bagaimana memvisualisasi ide dan gagasan dan menjadi tontonan menarik dan hiburan masyarakat,” ungkap Menko Airlangga. Lebih lanjut, Menko Airlangga juga menambahkan bahwa upaya mendukung dunia perfilman untuk merambah hingga media digital saat ini turut mendorong perkembangan di masyarakat. Inisiasi tersebut juga dinilai memiliki andil dalam membangkitkan kembali antusiasme dan laju perfilman Indonesia di tengah ketidakpastian kondisi pandemi Covid-19 lalu.

## **HASIL PEMBAHASAN**

### **1. Bagaimana Kreativitas Game dan Film di Balik Layar Film Horor 'Pamali'**

Kolaborasi antara dunia film dan dunia video game menjadi semakin populer dan berpengaruh, dan industri hiburan telah mengalami kemajuan besar dalam mengembangkan

film adaptasi video game<sup>13</sup>. Film-film adaptasi dari video game telah memainkan peran penting dalam memberikan pengalaman baru yang mengagumkan kepada penonton, terutama penggemar dari video game yang diadaptasikan, tidak hanya sebagai hiburan semata-mata, tetapi juga sebagai karya seni yang menginspirasi. Ini menunjukkan perkembangan positif dalam cara cerita dari dunia digital dapat dibawa ke layar lebar, memberikan pengalaman yang mendalam dan seru kepada penonton dan penggemar di seluruh dunia.

Film adaptasi video game menjadi sangat sukses seiring dengan popularitas yang terus meningkat, memikat penggemar keduanya. Mereka tidak hanya membawa karakter-karakter tercinta ke dunia baru yang mengesankan, tetapi mereka juga dapat mengeksplorasi kisah-kisah yang sudah Anda kenal dari dunia video game atau menambahkan plot baru ke dalamnya. Karya-karya ini tidak hanya memperluas cakupan karya video game, tetapi juga membuktikan bahwa kerja sama antara film dan video game dapat menghasilkan karya yang luar biasa dan tidak terlupakan bagi dunia hiburan.

Game dan film adalah dua media hiburan yang paling efektif untuk menghilangkan penat. Dua media ini sangat mahir dalam mengalihkan perhatian kita dan membuat kita melupakan waktu. Selain itu, game memiliki keunggulan unik karena memberikan pengalaman interaktif yang tidak dapat diberikan oleh film. Apakah lantas menggabungkan keduanya melahirkan sebuah eksistensi yang mahadahsyat?

Game memiliki dampak yang signifikan pada industri hiburan. Kebebasan industri ini untuk merancang karakter secara bebas menghasilkan soundtrack yang tidak dapat dilupakan. Bagi insan yang berkecimpung di dunia perfilman, plot yang berat sering kali menjadi inspirasi. Kemudian perspektif terhadap inspirasi tersebut berbeda, mereka menggunakannya sebagai tambahan "ilmu pengetahuan" untuk membuat film yang lebih baik atau mereka "mencuri" nama besarnya dan mengadaptasikannya untuk film.

Dalam hal film adaptasi dari game ini, impian pemain sebenarnya sangat sederhana yaitu mereka hanya menginginkan film yang benar-benar menggambarkan judul game yang mereka mainkan. Sesuaikan plot jika dapat melakukannya. Jika mampu membuat karakter yang mirip,

---

<sup>13</sup> Hanifa, H., Sholihin, A., & Ayudya, F. (2023). Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(7), 2149-2158.

lakukanlah. Akan lebih baik jika memiliki pengalaman yang sebanding dengan memainkannya. Namun, apa yang sering kita terima?

Film adaptasi game sulit ditemukan, terutama yang berasal dari Hollywood yang membuat penonton puas. Sebagian besar karakter yang hadir hanya menerima pembelokan plot dan alur cerita, yang membuat keseluruhan cerita menjadi sangat tidak jelas. Apakah menciptakan sebuah film yang sesuai dengan gamenya sebegitu sulit?

Salah satu film horor Indonesia adalah Pamali Dusun Pocong, yang diadaptasi dari episode game Pamali: Indonesian Folklore Horror berjudul The Tied Corpse. Film ini telah tayang di bioskop di seluruh Indonesia sejak 12 Oktober 2023.

Melansir dari Tempo.co<sup>14</sup>, menurut Arya Kemaswara Hamdani, Chief Operating Officer dan co-founder Storytale Studio yang mengembangkan game itu di Bandung, kolaborasi karya terjalin sejak 2018. “Awalnya kami dapat email penawaran dari sebuah production house untuk membuat Pamali menjadi film,” katanya kepada Tempo, Sabtu malam, 14 Oktober 2023. Semula surat elektronik itu disangka main-main. Tawaran kolaborasi untuk pembuatan film muncul setelah mereka meluncurkan demo game Pamali perdana. Berjudul The White Lady, episodenya menghadirkan sosok hantu kuntilanak. Setelah itu, menurut Arya, beberapa rumah produksi film mendekat menawarkan kerja sama pembuatan film. “Setelah berbincang dengan mereka, kami pilih satu partner yang kami nilai bisa menghargai produk game ini,” ujarnya. Pilihan diberikan kepada Lyto Pictures, yang didirikan oleh Andi Suryanto, produser yang juga berkecimpung di dunia permainan melalui Lyto Game. Arya senang bisa bekerja sama dengan mitra yang menghargai industri game di Indonesia. Dia mengatakan, "Dari production house juga mendapatkan kebebasan kreativitas untuk menjadikan sebuah film." Dia percaya bahwa film Pamali banyak mengangkat peristiwa, pengalaman, dan suasana tempat dari game Pamali. Nama-nama tokohnya dalam film juga seperti pada game, namun punya cerita dan alur yang berbeda. Menggaet 300 ribu lebih penonton hingga hari ketiga penayangannya, film itu dibintangi, antara lain oleh Fajar Nugra, Yasamin Jasem, dan Dea Panendra, dengan sutradara Bobby Prasetyo. Sebelumnya diberitakan, film itu khusus dibuat bagi para penggemar film horor berlatar budaya rakyat Indonesia.

---

<sup>14</sup> Pengalaman Horor Pemain Film 'Pamali: Dusun Pocong' Lokasi Syutingnya di TKP Helikopter Jatuh, <https://www.tribunnews.com/seleb/2023/10/04/pengalaman-horor-pemain-film-pamali-dusun-pocong-lokasi-syutingnya-di-tkp-helikopter-jatuh>.

Menurut produser film Andi Suryanto, penonton tetap dapat menikmati ceritanya meskipun sebelumnya tidak menonton film Pamali 2022 ataupun tidak memainkan game Pamali. Keseruan dalam game berusaha ikut dimunculkan bersama nilai-nilai lokal ke dalam film. Hal ini sangat luar biasa karena dapat mengakomodir keingintahuan penonton film dan para gamer. Dua tipe konsumen yang dapat menjadi target pangsa pasar film ini<sup>15</sup>.

Produksi film yang menggabungkan game dan film adalah ide yang menarik dan dapat menghasilkan pengalaman yang unik bagi penonton. Ada banyak ide kreatif yang dapat kita coba jika kita menggabungkan elemen game dan film ini<sup>16</sup>. Di antaranya termasuk:

a. Interaktifitas Cerita

Kita dapat menggunakan teknologi interaktif untuk memberi penonton kebebasan untuk memilih jalan cerita atau keputusan karakter utama, mirip dengan permainan video dengan banyak akhir. Menggabungkan teknologi interaktif dalam film untuk memberi penonton kebebasan untuk memilih jalan cerita atau keputusan karakter utama dapat membuat pengalaman yang sangat menarik. Contoh penggunaan ide ini<sup>17</sup>:

- Skenario interaktif di mana film dimulai dengan penonton memilih. Misalnya, karakter utama harus membuat keputusan kritis, dan penonton menggunakan perangkat interaktif mereka untuk memilih apa yang mereka inginkan.
- Pilihan penonton berdampak, karena setiap pilihan penonton dapat berdampak besar pada alur cerita. Ini menciptakan berbagai alur cerita yang berbeda, memberikan setiap tontonan film pengalaman yang berbeda.
- Dengan sistem voting langsung, kita dapat menggunakan teknologi yang memungkinkan penonton untuk memilih jalan cerita atau keputusan melalui aplikasi seluler atau perangkat interaktif lainnya. Keputusan mayoritas akan mempengaruhi arah cerita.

---

<sup>15</sup> Dede Imran. Film Pamali: Dusun Pocongcerita Film Pamali: Dusun PocongSinopsis Film Pamali: Dusun PocongJadwal Tayang Film Pamali: Dusun Pocong

<sup>16</sup> Fadjrir, M. F. A. S. (2023). Penerapan Teknik Color Grading Dalam Menampilkan Kesan Horor Pada Film “Kejepit Mayat”. *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, 2(1), 39-50.

<sup>17</sup> Wahid, R. M. (2021). PERBANDINGAN INTERAKSI KONTEN PADA INSTAGRAM FEED DAN CERITA INSTAGRAM: OPTIMASI PEMASARAN MEDIA SOSIAL UNTUK BISNIS. In *Prosiding Seminar Ilmiah Sistem Informasi Manajemen dan Akuntansi* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-12).

b. Real-Time Interaction<sup>18</sup>

- Beri penonton kesempatan untuk memilih karakter utama secara pribadi, seperti memilih sifat mereka atau mengarahkan hubungan interpersonal dalam cerita, dengan elemen real-time yang memungkinkan mereka untuk memberikan masukan atau memilih opsi selama film berlangsung. Hasil dari pilihan ini langsung mempengaruhi perkembangan cerita.
- Kita juga dapat membuat adegan yang dapat disesuaikan sesuai keinginan penonton dengan menggabungkan Live Action dan CGI. Misalnya, keputusan dapat memengaruhi hasil pertempuran atau kondisi lingkungan.
- Desain cerita dengan mempertimbangkan emosi penonton saat membuat keputusan. Memberikan kekuatan tambahan kepada penonton dapat meningkatkan momen dramatis dan emosional.
- Jika cerita memiliki akhir yang tidak diinginkan atau konsekuensi yang tidak diharapkan, berikan penonton kesempatan untuk "mengulangi" dan melihat akhir alternatif.
- Tampilkan statistik interaktif yang menunjukkan berapa banyak penonton yang memilih opsi tertentu setelah film selesai. Hal ini dapat mendorong penonton untuk berbicara tentang keputusan yang mereka buat.
- Pengalaman Multiplatform, dengan memperluas pengalaman interaktif penonton melalui platform lain seperti media sosial, situs web, atau aplikasi seluler, di mana mereka dapat terlibat lebih lanjut dalam cerita, diskusi, atau konten lainnya.

Film dapat menjadi pengalaman yang lebih personal bagi penonton dengan menggabungkan elemen-elemen ini. Ini memungkinkan penonton untuk menjadi bagian dari cerita dan meningkatkan daya tarik interaktif produksi film.

c. Dunia Virtual dan Augmented Reality (VR/AR)<sup>19</sup>

Menggabungkan dunia virtual (VR) dan augmented reality (AR) dalam produksi film memungkinkan penciptaan pengalaman film yang lebih imersif di mana penonton dapat

---

<sup>18</sup> Lippe, C. (2002). Real-time interaction among composers, performers, and computer systems. *Information Processing Society of Japan SIG Notes*, 2002(123), 1-6.

<sup>19</sup> Stevanie, C., & Ruslin, M. (2023). Utilization of virtual reality and augmented reality in the oral and maxillofacial surgery. *Makassar Dental Journal*, 12(2), 280-283.

merasakan diri mereka berada di dunia film atau bahkan berinteraksi langsung dengan karakter. Beberapa cara untuk mengintegrasikan VR dan AR dalam produksi film adalah sebagai berikut:

- VR untuk Penonton. Kita dapat membuat pengalaman VR di mana penonton dapat merasakan diri mereka terlibat langsung dalam dunia film. Ini dapat mencakup adegan pertarungan atau pemandangan yang dapat dilihat secara tiga dimensi.
- Pembuatan Film dalam Lingkungan Virtual. Gunakan teknologi VR untuk membantu sutradara dan kru produksi membuat film. Mereka memiliki kemampuan untuk merancang dan mengatur adegan dalam lingkungan virtual sebelum syuting fisik dimulai.
- Dengan membuat karakter virtual, penonton dapat berinteraksi langsung dengan mereka dalam dunia virtual. Penonton dapat berinteraksi atau bekerja sama dengan karakter ini untuk memengaruhi jalan cerita.
- AR untuk pengayaan lingkungan fisik dengan menerapkan elemen AR di atas dunia fisik penonton. Misalnya, karakter atau objek dalam film dapat "muncul" di sekitar penonton melalui perangkat AR selama mereka menonton film.
- Penggunaan VR dalam pembuatan film dokumenter dengan memberikan penonton kesempatan untuk merasakan secara langsung lingkungan atau peristiwa yang diceritakan dalam film tersebut.
- Peta interaktif dengan AR, yang memberikan peta atau informasi terkait dengan peristiwa yang diceritakan dalam film tersebut.
- Perjalanan Virtual, yang memungkinkan penonton untuk "berkeliling" lokasi dalam film atau melihat dunia dari berbagai sudut pandang.
- Simulasi Adegan Berbahaya, yang dapat menggunakan VR, yang memungkinkan penonton untuk merasakan intensitas situasi tanpa mengalami risiko fisik.
- Pengalaman Timbal Balik, di mana penonton dapat merasakan dampak dari keputusan yang mereka buat dalam film melalui perubahan lingkungan atau perkembangan cerita.
- Adakan Adegan Timbal Balik yaitu Pengalaman Timbal Balik dimana penonton dapat merasakan efek dari keputusan yang mereka buat dalam film melalui perubahan lingkungan atau perkembangan cerita.

Pembuat film dapat membuat pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam bagi penonton dengan menggabungkan realitas virtual dan realitas augmented (VR) dan AR saat membuat film. Ini membawa sinematografi ke tingkat baru.

d. Pertandingan Multiplayer Online (MMO) dalam Film<sup>20</sup>

Bangun cerita yang berpusat pada lingkungan MMO yang ada dalam film. Dalam film, karakter dapat berinteraksi dengan pemain di dunia nyata, atau bahkan pemain dapat memengaruhi jalan cerita. Adakan acara atau pertandingan di dalam film yang dapat diikuti secara langsung oleh aktor dan penonton. Dalam produksi film, memasukkan elemen pertandingan multiplayer online (MMO) dapat membuat pengalaman yang interaktif dan mendalam. Beberapa metode untuk memasukkan ide MMO ke dalam film:

- Menciptakan dunia film yang dapat diakses oleh penonton melalui platform online, di mana mereka dapat menjelajahi lingkungan film, berinteraksi dengan karakter, dan bahkan berpartisipasi dalam quest atau misi tertentu.
- Beri penonton kesempatan untuk menjadi karakter pemain dalam dunia film atau berinteraksi dengan karakter NPC yang dijalankan oleh aktor atau AI, yang dapat menciptakan dinamika yang unik di antara karakter dalam film dan penonton.
- Adakan event atau pertandingan latar yang melibatkan karakter dalam film. Untuk mencapai tujuan tertentu, mereka dapat bekerja sama atau bersaing.
- Beri penonton atau pemain online kemampuan untuk berinteraksi satu sama lain di dunia film.
- Biarkan penonton atau pemain online berkontribusi pada perkembangan cerita dengan memilih tindakan atau keputusan tertentu. Ini memiliki kemampuan untuk membuat naratif yang berkembang secara dinamis, menjelajahi ide-ide tentang cara pemain online dapat menjadi bagian dari tim produksi virtual, memberikan masukan atau bahkan berpartisipasi dalam pengambilan gambar, dan membangun ekonomi virtual di dalam film di mana pemain dapat memperoleh atau membeli barang atau jasa di dunia film. Ini dapat mendorong pemain untuk lebih terlibat dalam cerita.

---

<sup>20</sup> Fahrizal, Y., & Faiga, N. (2021). Interest In Learning Of Indonesian Students With Online Gaming Addiction In The Academic Learning Process. *Media Keperawatan Indones*, 4(1), 36.

- Adakan pertandingan atau turnamen dalam dunia film dengan penonton atau pemain online. Mereka dapat membuat peta virtual dan wilayah yang dapat dikuasai atau dijelajahi oleh pemain dengan menggunakan elemen MMO. Peta ini dapat menjadi fokus konflik atau eksplorasi. Jika cerita memiliki pemain utama yang keluar atau "mati", berikan penonton atau pemain kesempatan untuk menghidupkan kembali karakter tersebut melalui berbagai tugas atau tantangan.

Dalam film, penggabungan elemen MMO tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memungkinkan penonton untuk bergabung dengan komunitas online dan bekerja sama satu sama lain. Dengan memanfaatkan teknologi online dan ide MMO, penonton dapat mendapatkan pengalaman kerja sama yang lebih dalam.

#### e. Visualisasi Unik

Dunia film yang unik dan menarik dibuat dengan mengambil inspirasi dari estetika dan desain visual game populer. Untuk menghasilkan efek visual yang memikat serupa dengan yang ditemukan dalam game terbaru, gunakan teknologi grafis canggih. Dalam produksi film yang menggabungkan elemen game, visualisasi dapat mencakup elemen-elemen berikut untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan imersif<sup>21</sup>

- Desain Dunia yang Unik, dengan membuat dunia film dengan desain visual yang unik dan memikat, mirip dengan cara pengembang game mendesain dunia virtual
- Mengambil inspirasi dari desain dan estetika yang umumnya ditemukan dalam game, seperti warna-warna yang kuat, grafis yang tajam, dan elemen desain yang khas dari dunia game. Pertimbangkan penggunaan elemen fantastis atau futuristik yang menciptakan suasana yang unik.
- Efek Visual Canggih, dengan menciptakan adegan yang luar biasa dengan memanfaatkan teknologi efek visual canggih. Ini dapat mencakup penggunaan efek khusus, animasi 3D, atau penggunaan teknologi terbaru seperti tracing sinar.
- Menciptakan makhluk fantastis atau adegan epik yang memenuhi standar visual game dengan menggunakan teknologi gambar yang dihasilkan komputer (CGI), yang

---

<sup>21</sup> Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). Penciptaan Film Animasi "Chase!" Dengan Teknik "Digital Drawing". *Journal of Animation and Games Studies*, 5(1), 033-056.

memungkinkan pembuatan karakter atau objek yang tidak mungkin ada dalam dunia nyata.

- Menggunakan filter visual atau efek khusus yang menciptakan nuansa khas game, seperti cel-shading, dapat memberikan kesan grafis dan kartun pada gambar film.
- Jika film melibatkan elemen pengumpulan data atau informasi, gunakan visu Ini dapat mencakup visualisasi interaktif atau grafik interaktif yang mirip dengan antarmuka holografis dalam game. Ini juga dapat digunakan dalam film untuk memberikan lebih banyak informasi atau visualisasi interaktif di atas dunia nyata yang dihasilkan oleh kamera.
- Desain kostum yang mencerminkan karakteristik khas dunia game. Kostum dengan elemen futuristik, aksesoris unik, atau warna yang mencolok dapat meningkatkan nuansa game.
- Gunakan efek perpindahan atau transisi adegan yang kreatif dan unik. Misalnya, gunakan transisi yang menyerupai permainan video, seperti perpindahan kamera yang imersif atau efek portal.
- Manfaatkan visualisasi interaktif dalam kampanye pemasaran film untuk memungkinkan penonton berinteraksi dengan poster film atau materi pemasaran lainnya melalui aplikasi atau situs web. Lokasi syuting yang menyerupai dunia game, seperti bangunan futuristik atau alam yang indah, dapat meningkatkan nilai estetika film.

Menggabungkan elemen visual game ke dalam proses produksi film memungkinkan pembuatan pengalaman yang lebih kontemporer, menarik, dan sesuai dengan preferensi audiens yang terbiasa dengan estetika dan visual permainan video.

#### f. Transmedia Storytelling

Ciptakan alur cerita yang memiliki karakter dan plot yang konsisten di film dan game yang relevan. Di satu media, peningkatan cerita dapat berdampak pada yang lain<sup>22</sup>. Pendekatan naratif yang disebut transmedia melibatkan cerita yang diceritakan melalui berbagai media

---

<sup>22</sup> Ryan, M. L. (2015). Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience?. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 1-19.

dan platform. Dalam produksi film yang menggabungkan elemen game, transmedia storytelling memiliki potensi untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan terlibat bagi audiens. Dan dengan menggabungkan cerita melalui berbagai media, seperti film, game, buku, dan komik, berikan pemain dan penonton pengalaman yang lebih dalam.

g. Cerita yang didistribusikan secara luas melalui film, video game, buku, komik, dan platform media lainnya. Cerita dasar atau kisah dapat diungkapkan melalui berbagai media, dan setiap media memberikan kontribusi unik terhadap cara cerita disampaikan dan diterima penonton atau pemain. Berikut adalah beberapa cara berbeda di mana cerita dasar dapat dieksplorasi melalui berbagai media: melalui film, game, buku, komik, dan platform media lainnya. Setiap media memberikan kontribusi unik terhadap perkembangan cerita. Cerita dasar atau narrative dapat diungkapkan melalui berbagai media, dan setiap media memberikan kontribusinya sendiri terhadap cara cerita itu disampaikan dan diterima oleh penonton atau pemain.

- Film menyampaikan cerita melalui gambar, suara, dan gerakan. Penggunaan musik, efek suara, dialog, dan visual dapat mendukung atmosfer dan emosi cerita.
- Game-interaktif: Game memberi pemain kemampuan untuk mengontrol cerita. Pilihan pemain dapat memengaruhi jalan cerita, menghasilkan pengalaman yang unik.
- Buku yang menciptakan fantasi pembaca. Pembaca dapat memanfaatkan imajinasi mereka dalam sastra. Dengan kata-kata, pembaca dapat memvisualisasikan dunia dan karakter.
- Komik/Novel Grafis adalah kombinasi visual dan teks. Komik menggabungkan elemen visual dan narasi teks. Panel gambar memungkinkan cerita menjadi lebih dinamis dan menggugah imajinasi.
- Platform Media Sosial, Cerita dapat disajikan secara bertahap dalam bentuk fragmen atau seri melalui platform media sosial, mendorong keterlibatan.
- Podcast suara dan narasi, dapat menyampaikan cerita tanpa dukungan visual dengan suara. Hal ini memungkinkan pendengar untuk membuat imajinasi mereka sendiri.
- Augmented Reality (AR) atau Virtual Reality (VR) dapat membuat pengalaman yang lebih menarik yang memungkinkan penonton atau pemain untuk sepenuhnya terlibat dalam cerita.

- Teater, Pertunjukan Langsung, atau Interaksi Langsung dimana dalam pertunjukan langsung, interaksi langsung dengan penonton atau pemain dapat menambahkan dimensi baru ke dalam cerita.

Ketika sebuah cerita diadaptasi ke berbagai media, seringkali setiap adaptasi menunjukkan fitur khusus dari masing-masing media. Misalnya, film dapat menggunakan efek visual untuk meningkatkan narasi, sementara game dapat memberi pemain kontrol atas keputusan yang dibuat oleh karakter. Tujuan cerita dan audiens yang diinginkan oleh penulis akan memengaruhi pemilihan media.

#### h. Karakter Konsisten:

Karakter yang konsisten adalah komponen penting dalam pengembangan cerita. Karakter yang konsisten adalah karakter yang bertindak, berbicara, dan merasakan sesuai dengan kepribadian, latar belakang, dan perkembangan mereka sepanjang alur cerita. Konsistensi karakter membangun kepercayaan pembaca atau penonton, membantu mereka terhubung dengan karakter dan merasakan bahwa mereka adalah makhluk yang dapat dipahami.

- Karakter harus tetap setia pada kepribadian mereka sepanjang cerita
- Perubahan kepribadian harus alami dan dapat dijelaskan oleh peristiwa atau perkembangan yang terjadi sepanjang cerita.
- Motivasi karakter harus konsisten. Tindakan mereka harus terkait dengan keinginan, tujuan, atau nilai-nilai yang telah mereka tetapkan sebelumnya.
- Karakter dapat mengalami perubahan sepanjang cerita, tetapi perubahan ini sebaiknya terjadi secara alami dan sesuai dengan nilai-nilai mereka yang telah mereka tetapkan sebelumnya. Ini membantu membentuk karakter yang berbeda.
- Latar belakang karakter mempengaruhi siapa mereka dan bagaimana mereka berinteraksi dengan dunia luar. Konsistensi latar belakang membantu menjelaskan perilaku karakter
- Emosi karakter harus sesuai dengan lingkungannya dan tidak terjadi perubahan emosional yang signifikan tanpa dasar yang kuat
- Jika karakter diilustrasikan atau digambarkan secara visual, konsistensi visual juga dapat menjadi faktor penting.

Penulis atau pembuat cerita harus memahami karakter dengan baik agar dapat mengembangkan karakter yang konsisten dalam berbagai situasi. Ini memastikan bahwa cerita tetap meyakinkan dan memuaskan bagi audiens.

i. Element Game dalam Cerita

Implementasi elemen permainan ke dalam alur cerita film, seperti misi, level, atau tantangan yang harus diatasi oleh karakter utama, dapat memberikan dimensi interaktif atau struktur tertentu pada naratif<sup>23</sup>.

- Cerita dapat dibagi menjadi "level", atau tahapan, yang masing-masing melibatkan rintangan atau tugas yang harus diatasi oleh karakter sebelum mereka dapat melanjutkan ke tahap berikutnya
- Karakter utama dapat memperoleh poin atau skor berdasarkan apa yang mereka lakukan saat mengatasi tantangan atau menyelesaikan misi; ini dapat memberikan elemen persaingan atau menunjukkan seberapa jauh karakter telah berkembang.
- Karakter utama dapat memperoleh penghargaan untuk pencapaian mereka.
- Karakter utama dapat memperoleh penghargaan Ini bisa menjadi akhir cerita
- Dalam beberapa titik cerita, pemirsa dapat diberi pilihan interaktif yang dapat memengaruhi jalan cerita, yang dapat menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan unik bagi penonton
- Penggunaan batasan waktu dalam cerita dapat memberikan elemen ketegangan yang mirip dengan permainan di mana karakter diharuskan untuk mencapai tujuan atau mengatasi tantangan dalam batas waktu tertentu
- Karakter dapat dihadapkan pada resiko tertentu ketika mereka membuat keputusan atau mengabaikan Film dapat menunjukkan perkembangan karakter melalui grafik atau ilustrasi yang menunjukkan pencapaian dan tantangan yang dihadapi, seperti dalam permainan, sementara kegagalan dapat menghasilkan konsekuensi.

---

<sup>23</sup> Erfan, M., & Ratu, T. (2018, March). Meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan elektronika dasar melalui digital game-based learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia* (pp. 332-337).

Untuk memastikan bahwa cerita tetap menarik dan alur permainan tidak mengalihkan perhatian dari perkembangan karakter dan tema utama, penting untuk menciptakan keseimbangan yang baik antara elemen permainan dan cerita film. Hal ini dapat menghasilkan pengalaman yang berbeda yang menggabungkan kegembiraan permainan dengan kedalaman cerita film.

j. Simulasi dan Pembelajaran

Game simulasi dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu penonton memahami konsep-konsep atau situasi tertentu yang diperlihatkan dalam film dengan menggunakan aspek-aspeknya. Ini karena game simulasi memberikan pengalaman interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman penonton. Beberapa elemen game simulasi yang dapat digunakan dalam film ini adalah:

- Interaktivitas, yaitu dengan memberi pengalaman langsung kepada penonton dengan menggunakan elemen interaktif. Daripada metode tradisional, ini dapat meningkatkan keterlibatan.
- Pengambilan Keputusan yaitu dengan memberi penonton kesempatan untuk membuat keputusan yang memengaruhi jalan cerita. Ini memungkinkan mereka berpikir kritis dan melihat bagaimana keputusan mereka berdampak.
- Simulasi situasi kompleks membantu penonton memahami pilihan atau tindakan tertentu dalam konteks yang lebih luas. Simulasi sistem atau proses kompleks membantu menjelaskan bagaimana sistem beroperasi, dan ini dapat membantu penonton memahami konsep yang lebih abstrak.
- Pengulangan, yaitu dengan memberikan kesempatan untuk mencoba lagi. Penggunaan simulasi memungkinkan penonton untuk mengulangi situasi atau latihan jika konsepnya sulit dipahami, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman mereka sendiri.
- Feedback Langsung yaitu dengan memberi penonton umpan balik langsung tentang pilihan atau tindakan mereka. Ini dapat membantu mereka memahami apa yang mereka lakukan.
- Gunakan tutorial interaktif untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang konsep tertentu. Ini dapat disajikan dengan cara yang sesuai dengan alur cerita. Keputusan

penonton menentukan cerita atau situasi. Hal ini meningkatkan pengalaman dan memberi penonton kesempatan untuk melihat hasil dari keputusan mereka.

- Keterlibatan Emosional: Simulasi dapat membangun keterlibatan emosional karena situasi yang ditunjukkan dapat memberi penonton efek langsung.

Penggunaan teknologi virtual reality (VR) atau augmented reality (AR) dalam film untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam adalah contoh nyata. Misalnya, film yang berfokus pada topik ilmiah atau teknis dapat menggunakan simulasi untuk memberi penonton kesempatan untuk secara langsung "mengalami" konsep-konsep tersebut, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan elemen game simulasi dalam film harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak mengganggu alur cerita atau membuat pengalaman penonton menjadi terlalu rumit. Penggunaan strategis dapat meningkatkan pemahaman penonton dan keterlibatan mereka. Produsen dapat membuat pengalaman yang mendalam, menarik, dan inovatif bagi penonton dengan menggabungkan elemen kreatif dari game dan film. Selain itu, hal ini dapat memungkinkan pengembangan konten hiburan yang lebih interaktif di masa depan.

## **2. Apakah Faktor Ergonomi dan Kreativitas di Produksi Film Horor 'Pamali'.**

Seorang Inggris bernama Murrell menggunakan istilah ergonomi pertama pada tahun 1949, setelah perang dunia kedua (Bridger, 2003). Ergonomi berfokus pada desain tempat kerja dan peralatan yang digunakan. Anatomi, fisiologi, penggunaan obat-obatan dalam industri, arsitektur, dan pencahayaan adalah beberapa topik tambahan yang dibahas dalam ergonomi.

Istilah ini juga mulai digunakan secara luas di beberapa negara. Ergonomi di Eropa menekankan pada biologi, sedangkan human factor di Amerika menekankan pada psikologi.

Beberapa orang juga sempat melakukan studi ergonomi lainnya. Beberapa studi tersebut ditulis dalam buku Bridger (2003). Pada tahun 1898, insinyur Amerika F.W. Taylor menciptakan beberapa teknik ilmiah yang dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan paling efektif. Metode ini berasal dari ergonomi.

Namun, penggunaan ergonomi masih merupakan masalah. Menurut Perrow (dalam Dul dan Neumann, 2009), jumlah pelaku ergonomi yang terlalu sedikit adalah masalah utama dalam bidang ergonomi. Ergonomist tidak memiliki hak atas anggaran dan sumber daya manusia (SDM) dalam organisasi karena mereka terlalu sedikit.

Ergonomi adalah studi tentang bagaimana membuat tempat kerja dan peralatan sesuai dengan kebutuhan manusia. Namun, fokus ergonomi di industri film horor berbeda dari industri lain<sup>24</sup>. Beberapa faktor yang mungkin perlu dipertimbangkan saat membuat film horor adalah:

a. Pencahayaan dan Suasana Hening.

Tempat kerja yang tepat dapat memengaruhi suasana hati dan suasana di film horor. Pencahayaan dan suasana hening sangat penting untuk menciptakan atmosfer yang sesuai untuk adegan horor dalam produksi film, karena pencahayaan yang salah dapat meningkatkan ketegangan dan kecemasan, sementara suasana hening dapat membantu aktor dan kru fokus pada pekerjaan mereka. Ada beberapa hal yang dapat kita perhatikan:

1) Pencahayaan yang Tepat yang meliputi<sup>25</sup>

- Warna dan Intensitas Cahaya. Cahaya merah atau biru gelap sering digunakan untuk menciptakan suasana yang suram dan menakutkan. Pencahayaan yang tajam dapat membuat bayangan yang dramatis, menambah ketegangan dan misteri pada adegan. Sudut cahaya yang dipilih juga dapat mempengaruhi atmosfer secara keseluruhan.
- Desain suara dapat sangat penting untuk menciptakan suasana hening atau suara yang menakutkan dalam film horor. Suara alam atau musik yang efektif dapat meningkatkan ketegangan dan kecemasan.
- Lokasi dan pengaturan adegan: Memilih lokasi yang tepat dan memperhatikan detail seperti suara langkah kaki atau gemeretak dapat membuat suasana yang sesuai dengan genre horor.

2) Kontras Cahaya

Untuk menciptakan fokus visual yang menegangkan, Anda dapat dengan cermat menggunakan kontras cahaya untuk menyoroti elemen tertentu dalam adegan, menciptakan fokus visual yang menegangkan.

---

<sup>24</sup> Mindhayani, I. (2020). Analisis risiko keselamatan dan kesehatan kerja dengan metode HAZOP dan pendekatan ergonomi (Studi kasus: Ud. Barokah Bantul). *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 11(1), 31-38.

<sup>25</sup> Pancorowati, M. H. (2014). Pengaruh Tata Ruang Kantor Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan (Studi pada Karyawan Front Office di seluruh Kantor Unit Binaan PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Cabang Jemursari Surabaya). *Jurnal Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya*.

### 3) Kenyamanan dan Keamanan

Meskipun menciptakan atmosfer yang menegangkan, penting juga untuk memastikan bahwa aktor merasa nyaman dan aman selama pengambilan gambar. Komunikasi yang baik antara aktor dan sutradara sangat penting untuk memahami batas mereka dan menjaga kesehatan mereka.

### 4) Penggunaan Efek Khusus

Dalam beberapa adegan horor, efek khusus atau makeup yang memerlukan pencahayaan khusus mungkin digunakan. Memilih pencahayaan yang memungkinkan efek khusus terlihat secara optimal dapat meningkatkan kualitas adegan.

Ketika digunakan dengan benar, pencahayaan dan suasana hening dapat menciptakan pengalaman horor yang mendalam. Desain ini meningkatkan ketegangan visual dan mempengaruhi psikologi penonton dengan menciptakan suasana yang mendalam dan menakutkan.

#### b. Penggunaan Efek Khusus:

Dalam beberapa adegan horor, efek khusus atau makeup yang memerlukan pencahayaan khusus mungkin digunakan. Memilih pencahayaan yang memungkinkan efek khusus terlihat secara optimal dapat meningkatkan kualitas adegan.

#### c. Kenyamanan Aktor

Dalam film horor, aktor mungkin menghadapi kesulitan fisik dan emosional yang luar biasa. Situasi yang menuntut secara emosional atau adegan yang memerlukan kehadiran jangka panjang dapat meningkatkan kinerja mereka dan mengurangi risiko cedera. Sangat penting bagi produksi film untuk membuat aktor merasa nyaman, terutama dalam jenis horor, di mana adegan-adegan yang kuat dapat menyebabkan kerusakan fisik dan emosional. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk memastikan aktor merasa nyaman adalah:

##### 1) Komunikasi Terbuka

Pertemuannya dengan para aktor sebelum produksi sangat penting untuk membahas skenario, karakter, dan potensi masalah fisik atau emosional.

##### 2) Batas-Batas Pribadi

Aktor harus merasa nyaman untuk memberi tahu orang lain tentang batas pribadi mereka. Aktor memiliki preferensi dan kebutuhan unik, termasuk seberapa siap mereka untuk

berpartisipasi dalam adegan yang menuntut. Sutradara dan tim produksi harus memahami hal ini.

3) Istirahat dan Pemulihan

Jadwal produksi harus memiliki waktu istirahat yang cukup, terutama setelah adegan yang menuntut fisik atau emosional. Ini memberi aktor waktu untuk pulih dan tetap sehat selama pengambilan gambar.

4) Fasilitas Pemanasan dan Pendinginan

Pastikan ada waktu dan tempat untuk pemanasan sebelum pengambilan gambar jika adegan melibatkan latihan berat, seperti berlari atau berkelahi.

5) Dukungan Kesehatan Mental

Selama pengambilan gambar adegan horor, aktor mungkin mengalami stres atau tekanan emosional. Memberikan bantuan psikologis atau konseling jika diperlukan dapat membantu mereka mengatasi tantangan ini.

6) Tim Pemeran yang Solid

Aktor dapat mengatasi tantangan bersama dengan lingkungan di mana mereka mendukung satu sama lain. Dengan tim pemeran yang solid dan komunikatif, aktor dapat merasa lebih aman dan nyaman.

7) Penggunaan Stunt Double dan Efek Khusus

Jika adegan melibatkan bahaya fisik, pertimbangkan untuk menggunakan stunt double untuk mencegah aktor utama mengalami cedera. Penggunaan efek khusus juga dapat membantu membuat adegan yang dramatis tanpa menempatkan aktor dalam bahaya.

8) Debriefing Setelah Adegan Intens

Setelah adegan yang memerlukan intensitas emosional tinggi, sangat penting bagi para aktor untuk memiliki waktu untuk berbicara dan membahas pengalaman mereka. Sesi debriefing dapat membantu mereka melepaskan emosi saat pengambilan gambar.

Produksi film horor dapat membuat lingkungan yang mendukung kinerja terbaik, mencegah cedera, dan memastikan kesejahteraan secara keseluruhan dengan mempertimbangkan kenyamanan aktor.

d. Desain Set yang Aman

Untuk menghindari cedera dan kejadian tidak diinginkan, set film horor mungkin memiliki komponen yang berbahaya, seperti efek khusus, alat berat, atau set yang kompleks.

e. Teknologi Pengambilan Gambar yang Ergonomis

Kamera dan peralatan perekaman lainnya harus dirancang sehingga mudah digunakan oleh kru film. Hal-hal seperti lokasi yang mudah diakses, kontrol yang mudah dipahami, dan pencahayaan yang memadai untuk pengambilan gambar yang baik adalah semua faktor yang harus dipertimbangkan.

f. Pertimbangkan Kesehatan Mental Kru

Produksi film horor dapat menciptakan kondisi emosional yang sulit bagi anggota staf. Penting untuk mempertimbangkan kesehatan mental anggota staf dan memberikan dukungan psikologis jika diperlukan. Ini dapat termasuk menyediakan sumber daya kesehatan mental atau sesi istirahat setelah adegan yang kuat.

g. Manajemen Waktu yang Efisien

Produksi film biasanya melibatkan jadwal yang sangat padat. Pekerjaan yang terorganisir dengan baik dapat mengurangi kelelahan dan risiko cedera, dan manajemen waktu yang baik dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan kualitas produksi.

h. Komunikasi yang Efektif

Untuk setiap produksi film, komunikasi yang baik antara anggota kru sangat penting. Ini mencakup memastikan bahwa setiap anggota kru memahami peran mereka dalam menciptakan efek horor yang diinginkan. Penting untuk diingat bahwa faktor ergonomi dapat berbeda-beda tergantung pada skala produksi, budget, dan spesifikasi, tetapi mempertimbangkan kenyamanan dan kesejahteraan karyawan, keamanan set, dan efisiensi operasional adalah kunci untuk produksi film horor yang sukses.

Dampak desain ergonomis tempat kerja terhadap tingkat kreativitas, terutama dalam proses pembuatan film horor PAMALI Menurut pemain, salah satu lokasi syuting mereka adalah TKP helikopter Bel 412 AU yang jatuh bulan Mei 2023. Saat kejadian, mereka baru saja menyelesaikan satu hari syuting di lokasi helikopter jatuh di wilayah Ciwidey<sup>26</sup>.

---

<sup>26</sup> Anita K Wardhani. 'Pamali: Dusun Pocong' Lokasi Syutingnya di TKP Helikopter Jatuh, <https://www.tribunnews.com/seleb/2023/10/04/pengalaman-horor-pemain-film-pamali-dusun-pocong-lokasi-syutingnya-di-tnk-helikopter-jatuh>.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa desain ergonomis tempat kerja memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kreativitas para pemain selama proses pembuatan film horor seperti PAMALI. Hal-hal seperti kenyamanan, keamanan, dan efisiensi ruang kerja juga memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman kreatif para pemain.

Tempat syuting yang unik, seperti lokasi kecelakaan helikopter Bel 412 AU, menambah kesulitan untuk memahami hubungan antara kreativitas dan desain ergonomis. Meskipun hal-hal seperti itu terjadi, penelitian menunjukkan bahwa desain tempat kerja yang ideal masih dapat membantu pemain lebih kreatif.

Temuan ini dapat membantu industri film membuat desain tempat kerja yang lebih baik, terutama untuk lokasi syuting yang tidak biasa atau menantang. Fokus pada elemen ergonomis dapat membantu membuat lingkungan yang mendukung kesejahteraan dan kreativitas para pemain. Meningkatkan kualitas keseluruhan dari hasil produksi film horor.

## **SARAN**

- 1) Perhatikan Desain Ergonomis Lokasi Syuting: Menilai dan memastikan bahwa lokasi syuting, bahkan yang tidak konvensional seperti helikopter, dirancang dengan mempertimbangkan aspek ergonomis untuk kenyamanan dan keamanan pemain. Penelitian ini dapat memberikan beberapa saran untuk industri film, terutama dalam hal pembuatan film horor di lokasi syuting yang unik seperti helikopter yang mengalami kecelakaan.
- 2) Pelatihan dan Keselamatan Lokasi, Memberikan pelatihan khusus kepada pemain dan kru produksi tentang cara mengatasi masalah keselamatan di lokasi syuting yang tidak biasa. Menetapkan protokol keselamatan yang ketat untuk mengurangi risiko kecelakaan dan menangani situasi darurat.
- 3) Evaluasi Kreativitas dan Kesejahteraan Pemain: Melakukan penilaian rutin terhadap tingkat kreativitas dan kesejahteraan para pemain. Memungkinkan komunikasi yang efektif antara para pemain, tim produksi, dan ahli desain ergonomis untuk memperbaiki kondisi lingkungan kerja jika diperlukan.
- 4) Kontinuitas Produksi yang berkelanjutan. Untuk memastikan bahwa dampak lingkungan tidak menghambat kreativitas, gunakan metode produksi yang mempertahankan kontinuitas kreatif, bahkan di lingkungan yang tidak biasa.

- 5) Inovasi Desain Tempat Kerja, mendorong inovasi dalam desain tempat kerja, termasuk penggunaan material dan teknologi baru yang dapat meningkatkan produktivitas dan kenyamanan di lokasi syuting yang sulit.
- 6) Berkolaborasi dengan Ahli Ergonomi. Melibatkan ahli desain ergonomis dalam proses perencanaan lokasi syuting dan produksi film untuk memastikan bahwa aspek ergonomis dipertimbangkan secara menyeluruh.

Dengan menerapkan saran-saran ini, industri film dapat meningkatkan kondisi kerja dan kreativitas para pemain, bahkan dalam situasi lokasi syuting yang tidak konvensional atau sulit.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamo, E. (2020). The Play of Monologue Putu Wijaya; Creative Process and Period of Writing. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 22(1), 73-84
- Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). Penciptaan Film Animasi “Chase!” Dengan Teknik “Digital Drawing”. *Journal of Animation and Games Studies*, 5(1), 033-056.
- Anita K Wardhani. 'Pamali: Dusun Pocong' Lokasi Syutingnya di TKP Helikopter Jatuh, <https://www.tribunnews.com/seleb/2023/10/04/pengalaman-horor-pemain-film-pamali-dusun-pocong-lokasi-syutingnya-di-tkp-helikopter-jatuh>.
- Baskin, Y. (2013). *A plague of rats and rubbervines: the growing threat of species invasions*. Island Press.
- Dede Imran. Film Pamali: Dusun Pocong cerita Film Pamali: Dusun Pocong Sinopsis Film Pamali: Dusun Pocong Jadwal Tayang Film Pamali: Dusun Pocong
- Erfan, M., & Ratu, T. (2018, March). Meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan elektronika dasar melalui digital game-based learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia* (pp. 332-337).
- Ervina, R. (2022). Efektifitas Seni Melipat Kertas Origami Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Peserta Didik Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di Ra (Roudlotul Athfal) Dewi Sartika Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto. *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES*, 2(2), 404-444.
- Fadjrir, M. F. A. S. (2023). Penerapan Teknik Color Grading Dalam Menampilkan Kesan Horor Pada Film “Kejepit Mayat”. *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, 2(1), 39-50.
- Fahrizal, Y., & Faiga, N. (2021). Interest In Learning Of Indonesian Students With Online Gaming Addiction In The Academic Learning Process. *Media Keperawatan Indones*, 4(1), 36.
- Fatmi, N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dan Kreativitas Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 47-52.

Fauzzi, M. R. (2019). TEKNIK PENYUNTINGAN GAMBAR DENGAN MENCIPTAKAN KESINAMBUNGAN GAMBAR DALAM FILM PENDEK “SRIHUNNING KANTHIL”. *Jurnal Ilmu Komunikasi AKRAB*, 4(1).

Hanifa, H., Sholihin, A., & Ayudya, F. (2023). Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(7), 2149-2158.

<https://www.rri.co.id/hiburan/401211/tayang-di-bioskop-begini-sinopsis-pamali-dusun-pocong>

Lippe, C. (2002). Real-time interaction among composers, performers, and computer systems. *Information Processing Society of Japan SIG Notes*, 2002(123), 1-6.

Mahmud, Metode Penelitian Pendidikan, CV Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 23

Mindhayani, I. (2020). Analisis risiko keselamatan dan kesehatan kerja dengan metode HAZOP dan pendekatan ergonomi (Studi kasus: Ud. Barokah Bantul). *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 11(1), 31-38.

Pancorowati, M. H. (2014). Pengaruh Tata Ruang Kantor Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan (Studi pada Karyawan Front Office di seluruh Kantor Unit Binaan PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Cabang Jemursari Surabaya). *Jurnal Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya*.

Pengalaman Horor Pemain Film 'Pamali: Dusun Pocong' Lokasi Syutingnya di TKP Helikopter Jatuh, <https://www.tribunnews.com/seleb/2023/10/04/pengalaman-horor-pemain-film-pamali-dusun-pocong-lokasi-syutingnya-di-tkp-helikopter-jatuh>.

Pengertian Kreativitas menurut Ahli. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/20/110000269/9-pengertian-kreativitas-menurut-ahli?page=all>.

Ryan, M. L. (2015). Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience?. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 1-19.

Saifuddin Anwar, Metode Penelitian, Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta, Cet III, 2001, hlm.1

Sani, R. A. (2019). Pembelajaran berbasis hots edisi revisi: higher order thinking skills (Vol. 1). Tira Smart.

Stevanie, C., & Ruslin, M. (2023). Utilization of virtual reality and augmented reality in the oral and maxillofacial surgery. *Makassar Dental Journal*, 12(2), 280-283.

Suardipa, I. P. (2020). Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 3(2), 15-22.

Sutrisno Hadi, Metodologi Research, Andi Offset, Yogyakarta, 2002, hlm. 9

Wahid, R. M. (2021). PERBANDINGAN INTERAKSI KONTEN PADA INSTAGRAM FEED DAN CERITA INSTAGRAM: OPTIMASI PEMASARAN MEDIA SOSIAL UNTUK BISNIS. In *Prosiding Seminar Ilmiah Sistem Informasi Manajemen dan Akuntansi* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-12).