

Workshop Produksi Film Horor Sinematik

Sutikno¹, Mega Pandan Wangi², Sulistiowati^{3*}, Martinus Sony Erstiawan⁴

^{1,2} Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika

^{3*} Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika

⁴ Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dinamika

E-mail : sulist@dinamika.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini merespons tingginya minat siswa SMA/SMK/MAN terhadap film horor dan platform *Over The Top* (OTT), namun terbatasnya akses pelatihan teknis sinematik. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis produksi film horor, dengan fokus pada penguasaan teknik kunci seperti jumpscare, sinematografi, struktur naskah tiga babak, dan pemilihan *angle* kamera efektif. Metode yang digunakan adalah workshop interaktif via webinar, mencakup penyampaian teori, analisis contoh, dan diskusi. Efektivitas diukur melalui pre-test dan post-test untuk menilai perubahan pemahaman, serta angket kepuasan di akhir kegiatan. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman substansial pada semua aspek teknis, terutama pemahaman mendalam dan kepercayaan diri mengaplikasikan teknik jumpscare serta memilih *angle* kamera, yang dikonfirmasi oleh perbandingan skor pre/post-test. Tingkat kepuasan peserta sangat tinggi dengan peningkatan skala 4 dan 5. Disimpulkan bahwa PkM melalui webinar ini berhasil mencapai tujuannya memberikan pengetahuan teknis sinematik film horor yang relevan. Namun, keterbatasan sesi praktik langsung menjadi catatan. Oleh karena itu, disarankan pengembangan kegiatan selanjutnya mengintegrasikan komponen praktik lebih intensif, seperti tugas pembuatan film pendek atau model *blended learning*, untuk memperkuat keterampilan aplikatif dan mengembangkan potensi sineas muda Indonesia di genre horor.

Kata kunci : Film Horor, Jump Scare, Webinar Interaktif, Teknik Sinematik, Keterampilan

ABSTRACT

This Community Service Program (PkM) responds to the growing interest among high school students (SMA/SMK/MAN) in horror films and Over The Top (OTT) platforms, coupled with limited access to technical cinematic training. The aim was to enhance participants' understanding and technical skills in horror film production, focusing on mastering key techniques such as jumpscare, cinematography, the three-act script structure, and effective camera angle selection. The method employed was an interactive webinar workshop, which included theoretical delivery, analysis of examples, and discussions. Effectiveness was measured through pre-test and post-test assessments to evaluate changes in understanding, along with a satisfaction survey conducted at the end of the program. Results indicated a substantial improvement in participants' understanding of all technical aspects, particularly in their deepened comprehension and confidence in applying jumpscare techniques and selecting camera angles, as confirmed by the comparison of pre- and post-test scores. Participant satisfaction was exceptionally high, with notable increases in ratings of 4 and 5. It was concluded that the PkM webinar successfully achieved its goal of providing relevant cinematic knowledge in horror film production. However, a limitation identified was the lack of direct hands-on practice sessions. It is recommended that future iterations of the program incorporate more intensive practical components, such as short film production assignments or blended learning models, to further strengthen participants' application skills and develop the potential of young Indonesian filmmakers in the horror genre.

Keywords : Horror Films, Jumpscare, Interactive Webinar, Cinematic Techniques, Skills Development

PENDAHULUAN

Digitalisasi mempengaruhi Rantai produksi film secara keseluruhan. Studi oleh (Pratista & Press, 2023) menyoroti bagaimana perubahan teknologi terhadap perilaku konsumen di mulai dari produksi, distribusi, dan konsumsi, menekankan terhadap tren digitalisasi untuk mempertahankan relevansi dan daya saing. Dalam era digital yang berkembang pesat, preferensi konsumsi film terhadap remaja mengalami perubahan secara signifikan (Zikri et al., 2024). Menunjukkan tingginya kecenderungan Generasi Z terhadap layanan *Over The Top* (OTT). Sebuah studi mengungkapkan bahwa konsumsi OTT di Indonesia mengalami peningkatan 40% setiap tahunnya (Rizkiawan et al., 2023). Remaja menonton film Favorit mereka lebih dari tiga jam setiap harinya. Film tidak lagi diproduksi dan distribusi untuk di bioskop saja melainkan platform digital lain (Muhlisun, 2022).

Namun yang menarik tingginya minat remaja menonton film sangat terlihat pada film horor (Novianto & Mukhyar, 2024). Film horor beberapa tahun terakhir mengalami kenaikan signifikan. Data dari (Schulz et al., 2021) menandakan dominasi genre film horor dalam industri nasional sekarang ini. Penelitian oleh Lembaga Sensor Film (LSF) juga menunjukkan bahwa genre horor merupakan yang paling diminati oleh penonton Indonesia. Faktor-faktor kultur dan budaya lokal mendekati kehidupan sehari-hari berkontribusi pada minatnya cerita mistis sangat relevan pada keseharian mereka (El Chidtian & Renzina, 2024).

Salah satu film yang mencuri perhatian adalah "KKN di Desa Penari" produksi MD Entertainment (Rahmadani et al., 2022). Film ini diangkat dari kisah viral di media sosial yang menceritakan pengalaman mistis sekelompok mahasiswa saat menjalani Kuliah Kerja Nyata (KKN) di sebuah desa terpencil. Kisah tersebut, yang awalnya beredar luas di platform Twitter, berhasil diadaptasi ke layar lebar dan mendapatkan sambutan hangat dari penonton. Tayang pada 30 April 2022, film dengan dua versi tayang ini menjadi film pertama yang tembus 9.233.847 juta penonton, diumumkan tanggal 15 Juli 2022 hingga berlanjut ke judul selanjutnya yang masih ada hubungannya dengan Desa Penari yaitu Badarawuhi di Desa Penari, terinspirasi dari legenda urban sebelum KKN dengan setting desa yang sama tentang sosok mistis yang ingin menjadikan seorang wanita calon dawuh (penari) agar menari selama-lamanya untuk para lelembut. Keinginan Badarawuhi ini menjadi tumbal bagi warga Desa Penari. Semua warga desa harus melakukan ritual agar Badarawuhi dapat memilih calon dawuhnya yang terdiri dari tujuh orang per ritual menari untuk para lelembut tanpa mereka sadari. Kemudian, Badarawuhi akan memilih satu dawuh yang sangat disukainya untuk tetap tinggal bersamanya. Film ini mengangkat cerita lokal yang kental dengan nuansa mistis dan budaya Indonesia, sehingga mampu menarik minat penonton, terutama kalangan remaja yang tertarik dengan eksplorasi cerita horor berbasis kearifan lokal.

Dari fenomena yang ada tidak menutup kemungkinan bagi remaja mempunyai hobi dan keinginan menjadi sineas muda dibangku sekolah (Permana, 2019). Mereka menginginkan secara teknis mendapatkan pelatihan berupa workshop bagaimana proses

pembuatan film bergenre horor secara senematik. Oleh sebab itu pada pengabdian kepada masyarakat (PkM) kali ini dilakukan workshop dalam bentuk webinar yang mengangkat fenomena film Indonesia bergenre horor yang lagi banyak diminati.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pelatihan teknis kepada para remaja, khususnya siswa sekolah, mengenai proses pembuatan film bergenre horor secara sinematik. Dengan tren konsumsi film yang semakin didominasi oleh genre horor dan meningkatnya minat remaja terhadap layanan *Over The Top* (OTT), seperti yang diungkapkan oleh studi (Rizkiawan et al., 2023) acara ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana film horor diproduksi, dari segi teknis maupun kreativitas. Selain itu, kegiatan ini juga ingin membuka wawasan remaja tentang potensi industri perfilman lokal, sekaligus memberikan mereka keterampilan yang relevan untuk mengeksplorasi dunia sinema, dengan fokus pada genre horor yang kini tengah naik daun di Indonesia.

Dalam konteks perkembangan industri perfilman Indonesia, khususnya dengan dominasi genre horor, kegiatan ini sangat penting untuk menjawab kebutuhan generasi muda yang memiliki ketertarikan terhadap pembuatan film. Digitalisasi telah membawa perubahan besar dalam perilaku konsumen film, di mana remaja kini lebih memilih menonton film di platform OTT. Fenomena ini menciptakan peluang bagi remaja untuk terlibat langsung dalam industri ini, baik sebagai penonton maupun produsen konten (Hadiansah et al., 2021). Selain itu, adanya kecenderungan besar bagi remaja untuk menikmati cerita yang kental dengan nuansa lokal dan mistis, seperti yang terjadi pada film "KKN di Desa Penari," menunjukkan pentingnya memberikan akses pendidikan kepada mereka mengenai pembuatan film yang tidak hanya mengandalkan teknologi, tetapi juga kaya akan budaya dan kearifan lokal. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu menyiapkan generasi muda untuk menjadi sineas kreatif yang mampu berinovasi dalam dunia perfilman Indonesia (Ardiyanti, 2017).

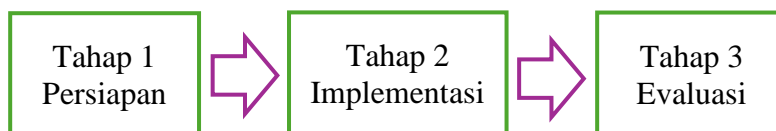
Kegiatan ini menawarkan pendekatan yang baru dalam pengembangan keterampilan perfilman bagi remaja di Indonesia, khususnya di kalangan siswa sekolah. Sebagai bagian dari pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga mengajak peserta untuk mengeksplorasi elemen budaya lokal yang dapat memperkaya cerita film horor. Dengan menggunakan contoh nyata seperti fenomena film "KKN di Desa Penari," workshop ini berfokus pada penciptaan konten yang menggali mitos, legenda, dan kepercayaan lokal dalam format sinematik. Hal ini akan membuka peluang bagi peserta untuk mengembangkan cerita yang relevan dengan konteks sosial budaya Indonesia, memberikan mereka kesempatan untuk menjadi bagian dari tren perfilman yang sedang berkembang di tanah air.

State of the art dari kegiatan pengabdian ini adalah penerapan teknologi terbaru dalam produksi film yang sejalan dengan perkembangan industri digital. Workshop ini akan memanfaatkan platform digital dan webinar sebagai sarana penyampaian materi, memungkinkan peserta untuk belajar tanpa batasan geografis. Pembelajaran yang akan diberikan mencakup berbagai aspek teknis produksi film horor, mulai dari konsep cerita, pengembangan karakter, teknik pengambilan gambar, hingga editing dan distribusi melalui

platform OTT. Dengan adanya transformasi digital yang mendorong tren konsumsi film melalui platform daring, kegiatan ini juga akan menekankan pentingnya adaptasi terhadap perkembangan teknologi dalam dunia perfilman (Setyaningsih, 2023). Selain itu, kegiatan ini akan memanfaatkan data dan penelitian terkini mengenai perubahan perilaku konsumsi film remaja, serta kecenderungan genre horor, untuk memberikan materi yang relevan dan up-to-date bagi para peserta (Debby et al., 2020; Namira & Ap Sinaga, 2024).

METODE PELAKSANAAN

Merujuk dari permasalahan yang ada untuk meningkatkan hobi dan keinginan gen Z untuk membuat film horor sendiri (Dharmawan et al., 2021). Adapun tahapan pelaksanaan PkM dengan memulai dari tahap persiapan kemudian dilanjutkan ke tahap pelaksanaan dan terakhir ke tahap evaluasi. Rencana kegiatan Webinar Produksi Film Horor ini disusun dalam tiga fase utama untuk memastikan kelancaran dan efektivitas acara. Pembagian tugas pada kegiatan ini adalah Sutikdo dan Mega Pandang Wangi bertugas untuk membahas tentang film horor, Sulistiowati mengurai mengelola schedule kerja dan timeline kegiatan dan Martinus Sony Erstiawan mengelola anggaran dan biaya pada film horor.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Fase 1 adalah **Aktivitas Persiapan**, yang mencakup semua langkah pra-acara krusial. Kegiatan ini dimulai dengan pengembangan rencana kegiatan dimulai dari, penentuan fokus materi seperti teknik sinematik horor dan jumpscare, pemilihan pembicara ahli, pengorganisasian dan pembuatan materi pelatihan (termasuk slide dan contoh naskah), persiapan sesi praktik pembuatan film pendek, penyiapan platform dan teknologi webinar, serta pemeriksaan teknis akhir serta penentuan *pre test* dan *post test*. Dalam rangka meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMA dalam produksi film horor sinematik, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang dalam bentuk workshop teknik sinematik dalam film horror, dengan fokus pada penggunaan teori jumpscare sebagai elemen utama dalam membangun ketegangan dan pengalaman menonton yang mendalam.

Teori Jumpscare dipilih karena menurut hasil riset dan artikel (Nena Zakiah, 2022) masyarakat Indonesia khususnya Gen Z suka dengan adanya sensasi meningkatnya adrenalin dan ketegangan dalam film. Kesemuanya itu terdapat dalam teknik jumpscare. Teknik jumpscare pertama kali muncul pada tahun 1942 pada film berjudul *Cat People* produksi Val Lewton di sutradarai oleh Jacques Tourneur saat adegan dimana karakter tokoh Alice berjalan sendirian di malam hari secara mengejutkan tiba-tiba dalam frame masuk sebuah bus dengan kecepatan tinggi dengan suara keras rem yang mengejutkan penonton.

Persiapan kegiatan ini mencakup beberapa tahapan penting, mulai dari penyusunan materi pelatihan, pemilihan narasumber, hingga *setup* peralatan untuk webinar bagi peserta. Webinar (Khairi, 2021) dipilih berdasarkan efektif dan aksesibilitas dalam kemudahan interaksi bagi peserta, sehingga memungkinkan keterlibatan aktif dalam sesi teori maupun praktik pembuatan film pendek berbasis jumpscare.

Pada kegiatan pelatihan produksi film horor sinematik yang diselenggarakan melalui webinar, peserta diberikan pre-test dan post-test untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka mengenai materi yang diajarkan serta peningkatan pengetahuan yang mereka dapatkan selama pelatihan. Berikut adalah uraian hasil pre-test dan post-test yang dilakukan selama kegiatan ini:

1. *Pre-Test*, dilakukan sebelum pelatihan dimulai, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta mengenai konsep-konsep dasar yang akan dibahas dalam workshop, terutama terkait dengan pembuatan film horor dan teknik sinematik yang digunakan dalam genre horor. *Pre-test* ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang mencakup topik-topik seperti:
 - Definisi dan konsep dasar film horor.
 - Pemahaman peserta mengenai berbagai subgenre film horor, khususnya horor gore.
 - Pengetahuan peserta tentang struktur dasar dalam penulisan naskah film.
 - Pemahaman peserta terhadap teknik dasar jumpscare, sinematografi, dan pengambilan gambar dalam film horor.
2. *Post-Test*, Setelah pelatihan selesai, peserta diberikan post-test yang mencakup materi yang telah diajarkan selama workshop. *Post-test* ini dirancang untuk mengukur sejauh mana peserta telah memahami konsep-konsep penting yang dijelaskan dalam workshop, serta sejauh mana pengetahuan mereka meningkat setelah mengikuti pelatihan. Pertanyaan-pertanyaan dalam *post-test* mencakup:
 - Pengetahuan mendalam mengenai pengertian film horor dan subgenre yang ada, termasuk horor gore.
 - Pemahaman tentang struktur tiga babak dalam pembuatan naskah film horor.
 - Pemahaman tentang teknik-teknik jumpscare, termasuk elemen timing, penyembunyian informasi, dan penggunaan suara untuk menciptakan ketegangan.
 - Kemampuan peserta dalam menjelaskan prinsip-prinsip sinematografi dan pengambilan gambar, seperti penggunaan angle kamera yang tepat untuk menciptakan atmosfer horor.

Mengukur pemahaman awal dan akhir dilakukan perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test: Perbandingan antara skor rata-rata pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan pengetahuan. Persentase Respon Peserta: Persentase jumlah peserta yang memilih setiap nilai (1-5) pada pre-test dan post-test menggunakan skala linkert dengan lima pilihan jawaban yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4),

Sangat Setuju (5). Untuk melihat seberapa besar perubahan pemahaman. Interpretasi Hasil: Hasil yang lebih tinggi pada post-test menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang telah diajarkan.

Fase 2 adalah **tahap implementasi**, yang merupakan pelaksanaan webinar itu sendiri pada tanggal yang ditentukan (21 September 2024). Kegiatan ini berlangsung secara bertahap dengan panduan run down acara dimulai dari pembukaan acara, penyampaian materi pengantar tentang horor, diskusi mendalam mengenai subgenre, konsep penulisan naskah, struktur tiga babak, teknik spesifik seperti jumpscare dan sinematografi (termasuk penggunaan kamera genggam), serta fasilitasi interaksi dan sesi tanya jawab, diakhiri dengan rangkuman dan penutup.

Fase 3, **Evaluasi Aktivitas**, dilakukan setelah webinar selesai. Langkah-langkahnya meliputi distribusi kuesioner evaluasi melalui post teset dengan menggunakan *Google Forms*, untuk mengumpulkan umpan balik peserta, pengumpulan dan analisis data respons mengenai pemahaman, kepuasan, dan relevansi konten, pemberian e-sertifikat sebagai apresiasi partisipasi, dan penyusunan laporan evaluasi komprehensif untuk menginformasikan perbaikan dan perencanaan webinar di masa mendatang.

Hasil dan Pembahasan

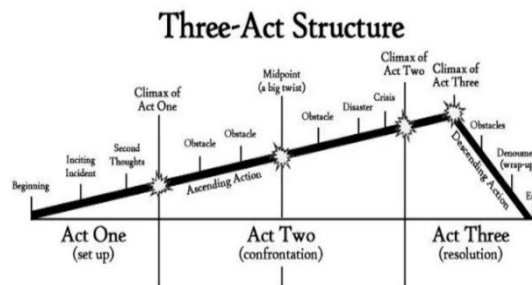
Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 21 September 2024 secara *online* melalui webinar dengan peserta siswa dan siswi Sekolah Menengah (SMA/SMK/MAN) dengan jumlah 25 siswa. Adapun materi workshop antara lain:

1. **Mengurai film horror** bagi Gen Z terdapat penangkapan sedikit berbeda, mereka menganggap bahwa film horror adalah film hanya menceritakan setan, makhluk astral atau makhluk halus. Agar penapsiran arti sebenarnya horror tepat maka hal pertama yang diajarkan adalah memberikan informasi bahwa film horor lebih mengarah kepada menciptakan rasa kecemasan, mengerikan dan ketakutan begitu hebat. Salah satu genre horror yang dibahas adalah *horror gore*.
Horror gore salah satu subgenre horror yang menekankan pada gambaran eksplisit kekerasan fisik, darah, mutilasi, dan penderitaan tubuh secara ekstrem. Tujuan dari film ini adalah menciptakan rasa jijik dan ketakutan yang mendalam (Prohászková, 2012). Contoh film horror produksi sineas Indonesia adalah film berjudul Rumah Darah dirilis pada bulan Juli 2009 di festival film fantasi International Bucheon. Di sutradarai oleh Mo Brother berkisah mengenai sekelompok pemuda-pemudi yang terjebak di rumah milik seorang pembunuh misterius yang bernama "Dara".
2. **Pembuatan naskah** sebagai langkah awal dalam membuat film. Naskah dibuat sebagai panduan utama dalam produksi bagi kru dan aktor. Sebagai dasar untuk menyatukan persepsi mengenai cerita. Dalam naskah terdapat informasi penting terdapat lokasi shooting, waktu, pengambilan gambar, dan pembagian dialog aktor. Dalam pelatihan ini sedikit disinggung bagaimana agar naskah mudah dipahami dan informatif. Terdapat beberapa contoh naskah yang sudah pernah dibuat dan diproduksi filmnya.



Gambar 2. Slide Naskah

3. **Film agar tidak terlihat flat** maka perlu adanya beragam konflik dengan intensitas semakin tinggi dan menegangkan sampai titik dimana pada akhirnya klimaks. Dengan menggunakan teori struktur tiga babak maka kita dapat memanejemen waktu dan alur agar terlihat menarik dan sesuai harapan. Teori struktur tiga babak seperti diperlihatkan dalam gambar 3, berasal dari teori Poetick Aristoteles (Amanda Bayu Fadhilah & Dani Manesah, 2025). SMemisahkan bagian awal dari film, tengah dan akhir berdasarkan kerangka dasar. Babak awal bercerita tentang pengenalan tokoh. Babak kedua berisikan beragam konflik yang mempengaruhi tokoh utama untuk menyelesaikan misi. Hingga pada akhirnya babak akhir dimana ada resolusi penyelesaian misi.



Gambar 3. Struktur Tiga Babak

4. **Teknik *jums scare***
 - (a) Timing. Adegan dimana pada scene tertentu dibuat sedemikian rupa waktu yang digunakan diperlambat dan *background* musik menegangkan.
 - (b) Menyembuyikan informasi. Bagian dimana dalam frame objek disembunyikan atau tidak ditampilkan agar audien berusaha menebak sesuai imajenasi masing-masing.
 - (c) Sengatan. Adalah suara keras dengan tiba-tiba agar audien terhentak secara spontan.
 - (d) Penyesatan. Adalah proses kemunculan objek secara tiba-tiba yang tidak diduga oleh audiens.
5. **Sinematografi.** Untuk menghasilkan visual film sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan maka kaidah teori pengambilan gambar perlu diterapkan seperti penyesuaian beragam komposisi, pergerakan aktor dengan kamera atau disebut dengan *blocking* kamera. Komposisi secara harfian diartikan bagaimana cara mengatur elmen visual terhadap bidang bingkai kamera, agar tercipta gambar menarik dan mendukung narasi. Ada beberapa komposisi yang di jelaskan dalam workshop kali ini antara lain: *Rule of Third*, *Headroom*, *Leading lines* dan *balance*.

6. **Angel Kamera.** Untuk membuat film horror dibutuhkan beberapa Teknik pengambilan gambar sudut tertentu sehingga penonton benar-benar seperti terlibat didalamnya. Angel kamera atau sudut pengambilan gambar digunakan untuk menciptakan prespektif tertentu terhadap subyek agar tercipta visual sesuai narasi film. Ada beberapa angel kamera yang sering digunakan dalam film horror antara lain: *Low angle*, *Hight angle*, *Over shoulder*, dan *Point of View*. Selain itu sebagian besar kameramen menggunakan teknik handheld. Kamera handheld memberikan kesan langsung dan mendesak, membuat penonton merasa seolah-olah mereka benar-benar berada di tengah aksi, menyaksikan kejadian yang terjadi secara langsung. Goyangan dan ketidakstabilan yang melekat pada bidikan genggam dapat meningkatkan ketegangan dan kegelisahan, meniru stres karakter (Anna Taborska, 2024).
7. **Perencanaan Biaya** selama proses berlangsung didalamnya terdapat biaya pra produksi, biaya produksi (Syuting), dan Biaya Pasca Produksi dan biaya distribusi dan pemasaran. Biaya pada produksi film sangat perlu dipikirkan untuk aktivitas selama proses berlangsung (Yessy Arisanti Wienata, 2020). Anggarkan biaya mulai dari praproduksi, biaya produksi (pengambilan gambar/syuting), biaya paska produksi, biaya distribusi dan pemasaran. Pada produksi film independen beberapa biaya yang menjadi beban produksi film horor diantaranya pemilihan lokasi syuting dengan kesan horor memerlukan biaya sewa baik didalam ruangan maupun diluar ruangan. Biaya lainnya setelah biaya sewa yaitu lokasi perlu diperhitungkan bila lokasi syuting didalam kota tidak mengeluarkan biaya transportasi yang besar, bila diluar kota memerlukan biaya tambahan. Selain itu biaya logistik dalam maupun luar kota perlu dianggarkan (Priyono, 2021).

Biaya casting dan honorarium aktor dengan pemeran film genre horor dan honor pemeran pendukung menjadi perhatian lebih pada biaya tambahan. Desain set, kostum, serta props untuk adegan jumpscare perlu biaya khusus. Pada biaya produksi biaya peralatan (camera) dan sinematografi termasuk lensa, tripod, gimbal dan crane untuk pengambilan gambar dinamis. Kru kamera dengan visual film gaya horor dengan penggunaan angle kamera, pencahayaan dramatis dan visual yang khas diperlukan biaya tambahan. Selanjutnya biaya lighting dan spesial effects menciptakan ketegangan dan suasana seram. Genre horor perlu set lengkap dari sisi properti, dekorasi serta efek visual praktis (darah palsu, alat peraga khusus dsb).

Biaya pasca Produksi yaitu biaya editing, efek visual, penyuntingan suara dan musik dan pengelolaan warna. Selanjutnya biaya distribusi ke platform streaming, promosi dan pemasaran untuk menarik perhatian konsumen termasuk biaya menghadiri festival film atau mengadakan pemutaran film perdana menjadi biaya tambahan (Erstiawan & Wangi, 2023).

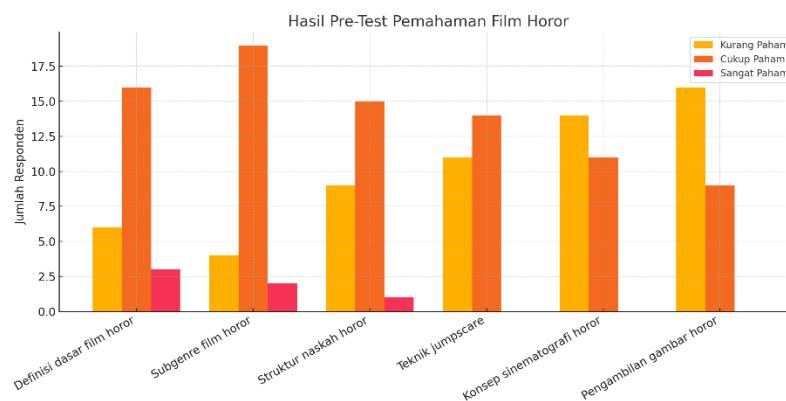
Dokumentasi pelaksanaan workshop ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Dokumentasi Pelaksanaan Workshop

Evaluasi

Sebelum acara berakhir perlu adanya evaluasi terhadap workshop yang dilakukan. Menggunakan penyebaran angket kepada peserta melalui *google form*. Para peserta diberi waktu untuk melakukan pengisian form kemudian dikirim ke alamat yang telah dicatumkan, agar seluruh peserta mengirimkan hasil evaluasi yang dirasakan dan perlu dilakukan maka dalam peraturan dicantumkan e-sertifikat akan diberikan apabila seluruh peserta telah mengisi form evaluasi dan mengirim ke alamat yang cantumkan.



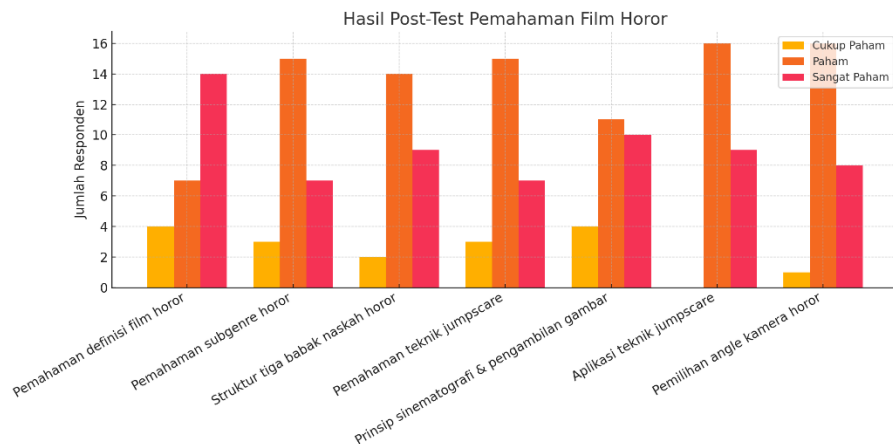
Gambar 5. Hasil Pre-Test

Hasil pre-test pada Gambar 5 mengenai pemahaman peserta terhadap aspek-aspek dasar dalam film horor menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori cukup paham, khususnya dalam pemahaman tentang definisi dasar film horor dan subgenre seperti horor gore. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang cukup tinggi dalam kategori tersebut, masing-masing sebanyak 16 dan 19 orang. Meski demikian, pemahaman yang lebih mendalam seperti struktur penulisan naskah dan teknik sinematografi masih menunjukkan distribusi yang beragam. Sebanyak 14 responden menyatakan cukup paham tentang teknik jumpscare, sedangkan hanya 11 responden yang mengaku cukup paham tentang sinematografi, menunjukkan adanya kebutuhan untuk pendalaman teknis lebih lanjut dalam aspek visual dan naratif.

Menariknya, semakin teknis aspek yang ditanyakan, seperti pengambilan gambar dan sinematografi, jumlah responden yang merasa sangat paham semakin menurun hingga nol. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun peserta memiliki ketertarikan dan pengetahuan dasar terhadap film horor, masih terdapat kesenjangan pemahaman dalam aspek teknis dan produksi yang lebih kompleks. Oleh karena itu, data ini merekomendasikan pentingnya pelatihan atau materi pembelajaran yang lebih aplikatif dan praktis untuk meningkatkan

pemahaman dalam aspek teknis film horor, khususnya bagi peserta yang masih berada di tingkat kurang atau cukup paham.

Oleh karena itu, workshop atau pelatihan yang akan datang perlu fokus pada penyampaian pengetahuan dasar yang mendalam mengenai konsep-konsep tersebut, dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan aplikatif agar peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat film horor.



Gambar 6. Hasil Post Test

Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan setelah pelatihan pada Gambar 6, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta mengenai berbagai konsep dan teknik dalam pembuatan film horor. Analisis data menunjukkan adanya perubahan yang jelas dalam pemahaman peserta, dibandingkan dengan hasil pre-test yang mayoritas menunjukkan pemahaman dasar. Pertama-tama, pada aspek pemahaman mengenai Definisi Film Horor, hasil post-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta kini memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep dasar film horor. Sebanyak 14 peserta memilih nilai 4 (Setuju) dan 7 peserta memilih nilai 3 (Netral), sementara hanya 4 peserta yang memilih nilai 2 (Tidak Setuju). Peningkatan ini menunjukkan adanya pergeseran yang signifikan dalam pemahaman peserta setelah pelatihan, jika dibandingkan dengan pre-test yang lebih dominan pada kategori netral.

Selanjutnya, dalam hal Pemahaman Subgenre Film Horor, termasuk Horor Gore, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang positif. Meskipun terjadi sedikit penurunan pada jumlah peserta yang memilih nilai tertinggi (nilai 5), mayoritas peserta tetap merasa bahwa mereka kini lebih memahami subgenre film horor, terutama yang berkaitan dengan horor gore. Sebanyak 15 peserta memilih nilai 3 (Netral), 7 peserta memilih nilai 4 (Setuju), dan 3 peserta memilih nilai 2 (Tidak Setuju), yang menunjukkan bahwa peserta lebih mampu mengenali berbagai subgenre dalam film horor setelah mengikuti pelatihan.

Pada aspek Struktur Tiga Babak dalam Penulisan Naskah Film Horor, sebagian besar peserta kini dapat mengidentifikasi struktur dasar ini dengan lebih jelas. 14 peserta memilih nilai 3 (Netral), 9 peserta memilih nilai 4 (Setuju), dan 2 peserta memilih nilai 2 (Tidak

Setuju), yang menandakan bahwa meskipun masih ada beberapa peserta yang belum sepenuhnya paham, mayoritas sudah menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap struktur penulisan naskah film horor setelah pelatihan.

Kemudian, dalam hal Teknik Jumpscare, yang melibatkan elemen-elemen seperti timing, penyembunyian informasi, dan penggunaan suara, peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Sebanyak 15 peserta memilih nilai 3 (Netral) dan 7 peserta memilih nilai 4 (Setuju), yang mencerminkan bahwa banyak peserta kini lebih memahami dan mampu mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam penerapan teknik jumpscare dalam film horor. Begitu juga dengan Prinsip-prinsip Sinematografi dan Pengambilan Gambar dalam Film Horor, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 11 peserta memilih nilai 3 (Netral), dan 10 peserta memilih nilai 4 (Setuju), yang menggambarkan bahwa mayoritas peserta kini dapat mengidentifikasi dan memahami prinsip dasar sinematografi yang digunakan dalam menciptakan atmosfer horor, jika dibandingkan dengan hasil pre-test yang menunjukkan pemahaman yang lebih terbatas.

Dalam hal Kemampuan Mengaplikasikan Teknik Jumpscare, peserta juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik. 16 peserta memilih nilai 4 (Setuju) dan 9 peserta memilih nilai 3 (Netral), yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa lebih siap untuk menerapkan teknik jumpscare dalam produksi film horor mereka. Terakhir, pada aspek Pemilihan Angle Kamera untuk Menciptakan Atmosfer Horor, peserta menunjukkan pemahaman yang baik mengenai bagaimana penggunaan angle kamera yang tepat dapat mempengaruhi atmosfer dalam film horor. Sebanyak 16 peserta memilih nilai 3 (Netral) dan 8 peserta memilih nilai 4 (Setuju), sementara hanya 1 peserta yang memilih nilai 2 (Tidak Setuju). Secara keseluruhan, hasil post-test ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai berbagai aspek pembuatan film horor, termasuk struktur naskah, teknik jumpscare, prinsip sinematografi, dan penggunaan angle kamera. Peserta kini lebih mampu memahami dan mengaplikasikan teknik-teknik penting dalam pembuatan film horor, yang mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memperdalam pemahaman mereka.

Diskusi

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menasar isu yang sangat relevan dengan tren perkembangan industri perfilman Indonesia, khususnya peningkatan minat Generasi Z terhadap film horor dan konsumsi film melalui platform digital atau OTT. Penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan yang mendalam untuk memperkuat keterampilan teknis dalam pembuatan film horor, terutama di kalangan siswa SMA/SMK/MAN. Melalui workshop berbasis webinar, pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis terkait dengan produksi film horor, mencakup teknik penulisan naskah, jumpscare, sinematografi, dan pemilihan angle kamera untuk menciptakan atmosfer horor yang efektif. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta terhadap konsep-konsep ini, yang dibuktikan dengan analisis pre-test dan post-test. Peserta kini lebih mampu memahami dan

mengaplikasikan teknik-teknik horor yang khas, yang sangat relevan dengan kebutuhan industri perfilman yang sedang berkembang di Indonesia.

Pelatihan berbasis webinar terbukti efektif dalam mengatasi hambatan geografis, memungkinkan peserta dari berbagai lokasi untuk mengakses pelatihan yang sebelumnya sulit dijangkau. Interaksi langsung antara peserta dan instruktur memungkinkan pertanyaan dan umpan balik yang memperdalam pemahaman peserta. Namun, meskipun platform digital ini sangat efektif dalam memberikan akses, salah satu keterbatasannya adalah kurangnya kesempatan bagi peserta untuk melakukan praktik langsung. Pelatihan yang mengutamakan teori ini mungkin akan lebih maksimal jika diikuti dengan sesi praktikum intensif, seperti pembuatan film horor pendek, yang dapat meningkatkan keterampilan praktis peserta secara lebih mendalam dan objektif.

Selain itu, pelatihan ini juga menekankan pentingnya pengintegrasian elemen budaya lokal dalam pembuatan film horor. Dengan memberikan contoh-contoh dari film horor lokal populer seperti *KKN di Desa Penari* dan *Rumah Darah*, peserta tidak hanya belajar tentang teknik-teknik horor internasional, tetapi juga bagaimana budaya Indonesia dapat diadaptasi ke dalam sinema horor. Hal ini sangat relevan mengingat tren konsumsi film yang kini semakin mengarah pada konten lokal, memberikan peluang besar bagi sineas muda untuk memanfaatkan kekayaan budaya dalam pembuatan film horor. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai elemen budaya lokal ini dapat membuka potensi pasar film horor domestik yang lebih luas, sekaligus mempertahankan identitas budaya Indonesia dalam karya-karya perfilman.

Meski demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam pelatihan ini, seperti jumlah peserta yang terbatas (hanya 25 orang), yang membuat hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih besar. Selain itu, evaluasi yang hanya mengandalkan perbandingan pre-test dan post-test lebih menilai pemahaman kognitif peserta daripada keterampilan praktis yang sebenarnya. Oleh karena itu, ke depan, pendekatan blended learning yang menggabungkan teori melalui webinar dan praktik langsung di lapangan bisa menjadi solusi yang lebih efektif untuk mengembangkan keterampilan teknis peserta secara lebih holistik. Dengan demikian, PkM ini telah memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman teknis peserta tentang produksi film horor, sekaligus mempersiapkan mereka untuk terlibat lebih lanjut dalam industri perfilman yang semakin berkembang.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berfokus pada pelatihan pembuatan film horor berhasil meningkatkan pemahaman teknis peserta, terutama dalam hal teknik jumpscare, sinematografi, dan pengambilan gambar yang relevan dengan genre horor. Melalui metode pelatihan berbasis webinar, peserta yang berasal dari berbagai jenjang pendidikan (SMA/SMK/MAN) menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan mereka, terbukti dari hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan perbedaan yang jelas. Meskipun ada beberapa keterbatasan, seperti kurangnya sesi praktikum langsung, kegiatan ini berhasil memenuhi tujuannya dalam memberikan wawasan yang

lebih mendalam tentang pembuatan film horor dan relevansi elemen budaya lokal dalam genre tersebut. Saran untuk pengembangan lebih lanjut termasuk penambahan sesi praktikum, penggunaan pendekatan blended learning, serta perluasan jumlah peserta agar dampaknya lebih luas. Selain itu pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan praktis kepada siswa SMA tentang produksi film horor sinematik, tetapi juga memotivasi mereka untuk menyalurkan minat dan potensi kreatif dalam dunia perfilman sejak usia dini. Program ini diharapkan dapat menjadi model pelatihan berkelanjutan yang mampu menumbuhkan bibit-bibit sineas muda berbakat di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Amanda Bayu Fadhilah, & Dani Manesah. (2025). Analisis Penerapan Struktur Tiga Babak Teori Aristoteles dalam Skenario Film “Key” untuk Meningkatkan Suspense. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 2(2), 08–18. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v2i2.541>
- Anna Taborska. (2024, September 17). *Crafting Fear: Filming Techniques to Evoke Emotion in Horror Movies*. Raindance. https://raindance.org/crafting-fear-filming-techniques-to-evoke-emotion-in-horror-movies/?utm_source=chatgpt.com
- Ardiyanti. (2017). Perfilman Indonesia: Perkembangan Dan Kebijakan, Sebuah Telaah Ddari Perspektif Industri Budaya (Cinema In Indonesia: History Aand Government Regulation, A Cultural Industri Perspektif). *Jurnal Kajian*, 22(2), 163–179.
- Debby, Y., Hartiana, T. I. P., & Krisdinanto, N. (2020). Desakralisasi film horor Indonesia dalam kajian reception analysis. *ProTVF*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.24171>
- Dharmawan, S., Ardian, M. F., Firdaus, A., Ramadhan, M. D., & Santoso, S. (2021). Analisis Minat Generasi Z dan Milenial Pada Film Ilegal dan Situs Film Legal. *Jurnal Narada*, 8(2), 137–148.
- El Chidtian, A. S. C. R., & Renzina, Y. D. (2024). Analisis Tipografi pada Poster Film Horor Indonesia Tahun 2022. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 8(01), 1–16. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v8i01.975>
- Erstiawan, M. S., & Wangi, M. P. (2023). Peran Anggaran dan Realisasi Anggaran Produksi Film Independen dalam Perspektif Akuntansi. *Efektor*, 10(1), 132–147. <https://doi.org/10.29407/e.v10i1.18667>
- Hadiansah, D., Chaerudin, R. M., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Konten Media Sosial Promosi Desa Wisata Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Remaja Karang Taruna Desa Cikidang Kec. Lembang Kab *Jurnal Pendidikan* <http://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2649>
- Khairi, M. Y. (2021). Pelatihan melalui Webinar sebagai Upaya Peningkatan Kinerja dan Kualitas Guru di Masa Pandemi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2212–2219. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1132>
- Muhlisiun, A. (2022). Budaya Menonton Film: Teknologi Digital dan Katalisasi COVID-19 Menuju (Siklus) Layar Personal. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 13(3), 176–189. <https://doi.org/10.52290/i.v13i3.80>
- Namira, S. F., & Ap Sinaga, C. N. (2024). Penyampaian Rasa Takut Dalam Film Horor Qodrat Karya Charles Gozali . *Jurnal Psikotes*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.59548/ps.v1i1.115>

- Nena Zakiah. (2022, September 18). *Kenapa Kita Suka Nonton Film Horor? Ini Hasil Risetnya!* IDN Times. <https://www.idntimes.com/science/discovery/kena-zakiah-1/alasan-ilmiah-orang-indonesia-suka-menonton-film-horor?page=all>
- Novianto, F. A., & Mukhyar, M. (2024). Religiusitas dalam Genre Horor Eksorsisme dan Kekuatan Spiritual di Film “Kuasa Gelap.” *Religi: Jurnal Studi Agama-Agama*, 20(2), 199–215.
- Permana. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *Jurnal Kajian Televisi Dan Film*, 3(2), 185–199.
- Pratista, H., & Press, M. (2023). *Film Horor: Dari Caligari ke Hereditary* (Agustinus Dwi Nugroho & Miftachul Arifin, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Montase Press.
- Priyono. (2021). Aplikasi Untuk Perencanaan Dan Realisasi Anggaran Produksi Film Menggunakan Pendekatan Penganggaran Berbasis Aktivitas. *E-Proceeding Of Applied Science*, 7(6), 3130–3135.
- Prohászková, M. V. (2012). The Genre of Horror. In *American International Journal of Contemporary Research* (Vol. 2, Issue 4). www.aijcrnet.com
- Rahmadani, I., Atikah, N. N., Pratama, D. A., Dalimunthe, M. A., & Sazali, H. (2022). Analisis Semiotika Poster Film Horor KKN di Desa Penari. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 9(1), 161–168.
- Rizkiawan, M. H., Haziroh, A. L., Ikasari, H., & Perdana, T. A. (2023). Generasi Z dan OTT: Preferensi Konsumen Pada Transformasi Media Dalam Persaingan Dengan TV Tradisional di Kota Semarang. *Economics and Digital Business Review*, 4(2), 325–340.
- Schulz, A., Eder, A., Tiberius, V., Solorio, S. C., Fabro, M., & Brehmer, N. (2021). The Digitalization of Motion Picture Production and Its Value Chain Implications. *Journalism and Media*, 2(3), 397–416. <https://doi.org/10.3390/journalmedia2030024>
- Setyaningsih, T. W. (2023). Rekreasi Ketakutan, Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa Pasca Pandemi. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 14(1), 57–72. <https://doi.org/10.52290/i.v14i1.100>
- Yessy Arisanti Wienata, C. R. A. (2020). Strategi Manajemen Produksi Film Televisi Starvision Terhadap Anggaran Biaya Produksi Terkait Budaya Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 6(1), 1–14.
- Zikri, A., Handayani, F., & Mirdad, J. (2024). Analysis of Horror Film Content as Digital Media for Islamic Dakwah. *Abdurrauf Journal of Islamic Studies (ARJIS)*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.58824/arjis.v3i2.134>