

## PENERAPAN KONSEP PSIKOLOGI HOROR DALAM FILM PANJANG WONG SAMAR

I Putu Spencer Gunawan<sup>1</sup>, Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum.<sup>2</sup>, IB. Hari Kayana Putra, S.Kom, M.Sn<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

e-mail: putugunawan35@gmail.com<sup>1</sup>, Kadekdwiyani@isi-dps.ac.id, harikayana@isi-dps.ac.id<sup>3</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : July, 2024  
Accepted : October, 2024  
Publish online : November,  
2024

---

### A B S T R A C T

The making of the feature-length film "Wong Samar" aims to produce an interesting audio-visual work that can benefit the wider community. Bali, as one of the world's leading tourist destinations, has a deep cultural richness as well as complex environmental and social issues. These issues include pollution, climate change, urbanization, and pressure on local traditions. In this context, feature films can be an effective medium to convey important messages. This research focuses on filmmaking that integrates Balinese cultural customs, environmental and social issues, as well as family and friendship values. This work is based on research and observation of the Wong Samar mythology that exists in Balinese society and in the customs and culture that the community believes in. The application of the concept of horror psychology helps the author in building a story and creating interesting and relevant visuals while still paying attention to the elements of semiotics, aesthetics, and nirmana in order to create works that not only have neat visuals, but also have meaning in them. This work will have a very broad impact on various layers of society in enjoying and assessing the work created in the hope that there are many issues in this film that can open up discussion space for the community.

Key words : *Film, Bali, Psychological Horror*

---

## ABSTRAK

---

Pembuatan film Panjang “Wong Samar” bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya audio visual yang menarik dan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas. Bali, sebagai salah satu destinasi wisata terkemuka di dunia, memiliki kekayaan budaya yang mendalam serta isu-isu lingkungan dan sosial yang kompleks. Isu-isu ini mencakup polusi, perubahan iklim, urbanisasi, dan tekanan pada tradisi lokal. Dalam konteks ini, film panjang dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan penting. Penelitian ini berfokus pada pembuatan film yang mengintegrasikan adat budaya Bali, isu lingkungan dan sosial, serta nilai-nilai keluarga dan persahabatan. Karya ini didasari oleh riset dan observasi pada mitologi Wong Samar yang ada didalam masyarakat Bali dan dalam adat dan budaya yang diyakini masyarakat. Dengan penerapan konsep psikologi horor membantu penulis dalam membangun cerita dan menciptakan visual yang menarik dan relevan dengan tetap memperhatikan unsur semiotika, estetika, dan nirmana didalamnya sehingga tercipta karya yang tak hanya memiliki visual yang apik, tetapi juga memiliki makna didalamnya. Karya ini akan menjadi sangat berdampak secara luas bagi lapisan masyarakat yang bermacam-macam dalam menikmati dan menilai hasil karya yang diciptakan dengan harapan banyak isu didalam film ini yang dapat membuka ruang diskusi bagi masyarakat.

Kata Kunci: *Film, Bali, Psikologi Horor*

## PENDAHULUAN

Cepatnya arus globalisasi membawa banyak perkembangan dalam kehidupan masyarakat, hal ini juga membawa perubahan pada masyarakat dalam menerima informasi, perkembangan teknologi yang semakin canggih berdampak pada bertambahnya media informasi, salah satunya media audio visual. Kesenian audio visual, terutama film, menjadi medium yang sangat kuat untuk menyampaikan pesan dan ekspresi emosional. Hal ini menyebabkan masyarakat lebih mudah dalam mengakses media hiburan, salah satu contoh media audio visual tersebut adalah film pendek, salah satu fungsi dari film adalah media persuasi hal yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Film sudah berkembang sejak lama, pada

zaman dahulu pembuat film harus melewati proses yang sangat rumit dalam memproduksi film hingga filmnya dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Berbeda dengan sekarang, perkembangan teknologi membantu dalam banyak bidang perfilman. Sehingga produksinya mampu lebih banyak dan membuat banyak masyarakat yang menggemari menonton maupun membuat film.

Seni penyutradaraan memegang peran kunci dalam dunia perfilman, teater, dan produksi visual lainnya. Seorang sutradara bertanggung jawab untuk membimbing seluruh tim produksi dan menciptakan karya seni yang menyatu. Penyutradaraan adalah seni dan proses mengarahkan pertunjukan atau produksi artistik. Seorang sutradara mengambil alih kendali kreatif

untuk membentuk visi keseluruhan karya, termasuk memandu para aktor, mengarahkan kru teknis, dan mengambil keputusan kreatif yang mendukung naratif keseluruhan.

Horor psikologis adalah subgenre dari film, buku, permainan video, atau karya seni lainnya yang bertujuan untuk mengganggu penonton dengan mengeksplorasi elemen-elemen yang menimbulkan ketakutan dalam pikiran dan emosi mereka, bukan hanya mengandalkan efek visual atau kekerasan fisik. Istilah "psikologis" mengacu pada fokus pada aspek-aspek psikologis dari ketakutan, seperti ketakutan yang timbul dari ketidakpastian, isolasi, kecemasan, atau kegilaan. Contoh film horor psikologis termasuk "Psycho" karya Alfred Hitchcock, "The Shining" karya Stanley Kubrick, dan "Black Swan" karya Darren Aronofsky. Penulis membuat film "Wong Samar" dengan premis seka baleganjur yang ingin mencari anak hilang namun mereka pada akhirnya terjebak dalam dimensi wong samar. Dalam hal ini banyak menyoroti 3 sahabat dalam seka baleganjur dan wong samar sebagai topik film ini. "Sunglap" atau dalam Bahasa Indonesia disebut "Sulap" merupakan kekuatan yang dimiliki oleh wong samar dimana ia bisa menciptakan berbagai imajinasi dan halusinasi didalam dimensinya, inilah yang menjadi inti dari ide dalam film panjang ini. Latar belakang pembuatan ini di pelopori dengan keresahan penulis terhadap isu lingkungan dan sosial yang terjadi disekitar, Wong Samar bisa menjadi penggambaran yang tepat untuk ini, adanya penurunan kesadaran masyarakat terhadap keseimbangan dunia dan alam sekitarnya, semua itu berhubungan satu dengan lainnya dan memengaruhi bukan dari alam realitas manusia saja namun dapat mengganggu keseimbangan dari alam yang tidak terlihat. Wong Samar di Bali bukan hanya sekedar mitos dan cerita rakyat, melainkan banyak tertuang dalam kesusastraan Bali. Penggambaran Wong Samar ini diharapkan dapat

## **METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN**

Metode pelaksanaan projek independen bersama mitra SRCO berlangsung selama enam belas minggu dalam satu semester. Setiap kegiatan bertujuan meningkatkan kemampuan, kreativitas, dan pengetahuan mahasiswa, memberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan dan berkembang bersama mitra.

menjadi refleksi untuk tetap menjaga keseimbangan alam dan sekitarnya.

Project independen adalah salah satu program kegiatan MBKM. Program Projek independen adalah kegiatan pembelajaran yang terjun langsung ke lapangan guna memperkenalkan serta mengembangkan kemampuan dalam dunia produksi. Pelaksanaan program projek independen ini dilaksanakan oleh mahasiswa dengan naungan mitra kerja. Program ini diharapkan dapat memberi peluang serta pengalaman untuk mahasiswa untuk dapat merasakan serta terbiasa dengan dunia pekerjaan yang mandiri sehingga tidak hanya pasif tahu mengenai teori institusi saja. Mitra yang dipilih memiliki kecocokan dan dapat menjadi bagian proses dari mahasiswa dalam menempuh dan berjejaring dalam dunia produksi sehingga memiliki peluang yang sangat luas untuk mendapatkan pekerjaan sesuai bidang yang ditempuh selama masa perkuliahan. Mitra yang dipilih merupakan mitra yang sangat dekat serta kuat dalam berkecimpung di dunia kreatif khususnya audio visual yang berfokus pada konten-konten seni audio visual yang modern. Setiap konten yang dibuat selalu mengikuti perkembangan zaman yaitu khususnya teknologi atau sistem kerja yang modern atau digitalisasi.

Program project independen memberi banyak peluang serta kesempatan baru dalam mendapatkan pengalaman produksi, teknologi serta bertukar ilmu dan pengetahuan lain bersama dengan mitra Sanur Cinema Creative (SRCO). Penulis memilih untuk mencari mitra belajar yang berkaitan dengan industri kreatif audio visual khususnya yang ada di Denpasar, Bali. Sanur Cinema Creative (SRCO) merupakan salah satu studio kreatif yang menawarkan jasa berkaitan dengan film dan produksi karya audio visual lainnya.

Proses produksi film melibatkan tahapan dan prosedur Standar Operasional Prosedur (SOP) yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Pra-produksi adalah tahap awal penciptaan karya yang melibatkan ide dan konsep, teknis, dan persiapan lainnya. Penulis melakukan beberapa persiapan, seperti, meeting dengan mitra, pemetaan ide dan konsep, menyiapkan production book, meeting dengan seluruh crew, scouting lokasi dan recce, mempersiapkan peralatan shooting.

Menurut Morissan (2015:309), tahap pra-produksi mencakup semua kegiatan dari pembahasan ide hingga pelaksanaan pengambilan gambar. Hal-hal yang harus diperhatikan termasuk penuangan ide dalam outline, penyusunan script, program meeting, peninjauan lokasi, dan perencanaan lain yang mendukung proses produksi. Selama pra-produksi, sutradara memastikan semua aspek produksi dipersiapkan dengan baik, seperti konseptualisasi, perencanaan struktur cerita, penulisan scenario, pemilihan peran dan pembacaan naskah, pencarian lokasi.



Gambar 1. Proses Pra Produksi Film Wong Samar  
[Sumber: Arsip Film Wong Samar ]

Tahap produksi adalah saat mulai mengambil gambar dan merekam materi film. Eksekusi rencana yang telah dipersiapkan selama pra-produksi berlangsung di sini. Pemantauan kualitas pengambilan gambar dan suara menjadi perhatian utama. Ketepatan waktu dalam proses produksi penting untuk tidak mengganggu anggaran dan rencana lainnya. Monitoring visual dan penyampaian pesan dilakukan kontinu untuk memastikan film sesuai dengan visi dan pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 2. Proses Pra Produksi Film Wong Samar  
[Sumber: Arsip Film Wong Samar ]

Pada tahap pasca-produksi, tugas sutradara tetap penting untuk memastikan hasil akhir film sesuai visi kreatif. Tugas utama sutradara selama pasca-produksi meliputi editing, pemilihan music dan suara, efek visual, color grading, sound mixing, screening dan feedback. Metode ini memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk proses produksi film, memastikan bahwa setiap tahap dari pra-produksi hingga pasca-produksi dijalankan dengan baik dan sesuai standar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data/hasil

Penulis disini berfokus dalam bidang sutradara. Dalam hal ini bagaimana proses adaptasi konsep yang sudah dibahas diterapkan pada film ke dalam bentuk audio visual. Psikologi horor yang dialami oleh tokoh disini direpresentasikan oleh kamera, pergerakan kamera, artistik, tata lampu, maupun audio dalam setiap adegan.

Penciptaan karya Film Wong Samar ini berdasarkan konsep yang telah didiskusikan oleh penulis dengan mitra. Penulis sebagai konseptor utama mengambil konsep penerapan psikologi horor dalam audio visual yang ditampilkan dalam film. Psikologi horor adalah cabang dari psikologi yang mengeksplorasi bagaimana dan mengapa manusia bereaksi terhadap horor atau ketakutan. Konsep ini mencakup berbagai aspek psikologis yang mempengaruhi persepsi dan respon seseorang terhadap pengalaman horor. Berikut

adalah beberapa konsep utama dalam psikologi horor :

a. **Respon Emosional:**

Horor sering kali menimbulkan respon emosional yang kuat, seperti rasa takut, cemas, jijik, dan terkejut. Psikologi horor mempelajari bagaimana emosi-emosi ini dipicu dan bagaimana individu mengelola atau mengekspresikan emosi tersebut. Dalam film ini respon emosional terletak pada scene Wah Ibo melihat Ragil dan Tu Gus meninggal dimana Wah Ibo merasa takut, cemas , sekaligus jijik melihat kematian temannya yang mengenaskan.

b. **Kecemasan dan Ketakutan:**

Ketakutan adalah reaksi dasar yang dimiliki manusia sebagai mekanisme bertahan hidup. Psikologi horor mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen tertentu (seperti ketidakpastian, ancaman, dan kehilangan kendali) dapat memicu ketakutan dan kecemasan. Dalam film “Wong Samar” ini kecemasan dan ketakutan ditunjukkan pada scene di meja makan dimana ketiga sekawan ( Tu Gus, Ragil dan Wah Ibo) melihat kemarahan dari Marsa yang ternyata adalah jelmaan Wong Samar.

c. **Ketidakpastian dan Antisipasi:**

Banyak elemen horor yang bergantung pada ketidakpastian dan antisipasi untuk menciptakan rasa takut. Psikologi horor mempelajari bagaimana otak manusia bereaksi terhadap situasi yang tidak dapat diprediksi dan bagaimana ekspektasi kita dapat meningkatkan ketakutan. Ketidakpastian dan antisipasi dalam film “Wong Samar” ditunjukkan pada Scene dimana Wah Ibo melihat Ibunya jatuh namun ternyata tidak ada siapapun di bawah sana dan ia tiba-tiba mendengar suara air dari dalam kamar mandi namun juga tidak menemukan apapun, namun ternyata jelmaan ibu Wah Ibo yang sudah berubah menjadi menyeramkan naik dari bawah menuju atas dan masuk melalui jendela.

d. **Penerimaan Sosial dan Budaya**

Persepsi horor dapat sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya. Psikologi horor mempelajari bagaimana nilai-nilai budaya, norma

sosial, dan latar belakang individu mempengaruhi bagaimana mereka merespon horor. Pada film “Wong Samar” konsep penerimaan sosial dan budaya terlihat pada scene ayah Arya membawakan surat tanda penjualan tanah orang tua Dina, dimana ayah Arya memaksa orang tua Dina untuk menjual tanahnya untuk dibangun pabrik dan perumahan di desa tersebut secara paksa dengan mengiming-imingi orang tua Dina dengan uang sebagai tebusan dan imbalan bagi siapapun yang dapat menemukan Dina, disini horor tidak diperlihatkan dengan hantu tapi dengan sosok ayah Arya sebagai pembebas lahan yang dilakukan dengan cara kotor agar warga-warga disana mau menjual lahannya dan menciptakan ketakutan di desa tersebut

e. **Pengalaman Masa Lalu dan Trauma:**

Pengalaman masa lalu, terutama yang berkaitan dengan trauma, dapat mempengaruhi respon seseorang terhadap horor. Psikologi horor mengeksplorasi hubungan antara trauma masa lalu dan bagaimana individu memproses pengalaman horor. Dalam film “Wong Samar” konsep pengalaman masa lalu dan trauma ditunjukkan dengan scene dimana Tu Gus melihat Dina di dalam dimensi Wong Samar dan ternyata Tu Gus pernah melihat Dina dibully namun tidak menolongnya dimana perasaan bersalah itu ia pendam terus-menerus saat mengetahui bahwa Dina hilang.

f. **Mekanisme Koping**

Manusia memiliki berbagai mekanisme koping untuk menghadapi ketakutan dan kecemasan. Psikologi horor mempelajari berbagai strategi yang digunakan individu untuk mengatasi pengalaman horor, seperti penolakan, rasionalisasi, dan penggunaan humor. Mekanisme koping dalam film Wong Samar dapat dilihat dalam scene dimana Wah Ibo menaburkan abu saat baleganjur pencarian Dina untuk menghalau roh jahat namun ternyata ia meniru salah satu video yang ada di internet dan teman-temannya menganggap bahwa Wah Ibo sudah terkena hoax.

g. **Efek Horor pada Kesehatan Mental**

Paparan berlebihan terhadap horor, baik melalui media atau pengalaman nyata, dapat

memiliki efek pada kesehatan mental seseorang. Psikologi horor mempelajari potensi dampak negatif ini, seperti peningkatan kecemasan, gangguan tidur, dan stres. Dalam film ini efek horor pada kesehatan mental ditunjukkan dalam scene dimana Tu Gus terlihat sangat tertekan di warung Pan Kakul dimana ia mengetahui bahwa dua temannya tidak berhasil keluar dari dimensi Wong Samar.

Dengan konsep-konsep ini, psikologi horor yang ada dalam film “Wong Samar” berusaha untuk memahami dinamika kompleks antara manusia dan horor, serta bagaimana horor dapat digunakan dalam media dan terapi untuk mempengaruhi emosi dan perilaku. Berdasarkan teori diatas penataan audio dan visual dalam film akan mempresentasikannya.

### **Pembahasan Scene Teror Wah Ibo**

Pada scene Wah Ibo, bertemu dengan ibunya di dalam dimensi Wong Samar masuk dalam konsep respon emosional juga kecemasan dan ketakutan dalam psikologi horor, respon emosional yang Wah Ibo rasakan dalam scene ini adalah ketakutan namun bercampur dengan rasa penasaran dan rindu akan ibunya yang ia sayangi yang ia sudah tidak temui sehari-hari karena terjebak dalam dimensi Wong Samar namun tetap kecemasan dan ketakutan itu membangun insting bertahan hidup dari Wah Ibo sehingga ia tidak langsung percaya bahwa itu adalah ibunya itu juga masuk dalam konsep ketidakpastian dan antisipasi dalam konsep psikologi horor.

Pada scene ini pada akhirnya Wah Ibo melihat ibunya loncat dari jendela namun setelah ia lihat ternyata ibunya hilang, namun karena ketidakpastian dan antisipasi yang bercampur dengan kecemasan dan ketakutan sehingga Wah Ibo bingung dengan apa yang terjadi dan tiba-tiba ia mendengar suara keran dari kamar mandi yang rusak sehingga ia memeriksanya, dalam scene ini adegan tersebut berfungsi untuk dijadikan build up dalam adegan horor yang akan terjadi, setelah ia memeriksanya ternyata tidak ada apapun namun setelah ia keluar dari kamar mandi tersebut ibunya tiba-tiba muncul dari bawah jendela sehingga menghasilkan adegan psikologi horor dalam scene ini.

Pada scene ini banyak menggunakan pergerakan kamera one atau continuous shot, dimana pergerakan kamera ini berdurasi lebih panjang dari pace editing shot pada umumnya, dimana pergerakan ini digunakan untuk mendapatkan rasa ketidakpastian dan kecemasan tokoh agar dapat juga dirasakan oleh penonton. Pada scene ini menggunakan tata cahaya yang cenderung gelap dan biru untuk menunjukkan emosi tokoh yang sedang cemas dan merasa bimbang atas keputusan dan keadaan yang ia alami. Penulis dalam menentukan audio dalam scene ini cenderung memilih musik yang tidak terlalu mendominasi suara asli dari tokoh Wah Ibo agar penonton dapat merasa dekat dengan kejadian tersebut dan merasakan suara dari gerak dan nafas asli dari tokoh tersebut.

Salah satu lukisan yang ada didalam scene ini merupakan keputusan artistik yang diambil penulis, lukisan ini cenderung abstrak dan tidak pasti namun jika ditelisik lebih dalam, lukisan ini merupakan lukisan wanita dengan latar merah, dimana penulis mencoba memasukan pertanda bahwa wanita yang dilihat oleh Wah Ibo, tidak pasti, abstrak, dan bukan ibu asli dari Wah Ibo, warna merah juga merupakan warna yang kontras dari warna biru yang merupakan warna dominasi yang ada dalam scene ini.

### **SIMPULAN**

Projek independen ini sangat membantu mengembangkan serta mendalami skill yang sudah dimiliki maupun yang baru dimiliki. Sehingga menurut penulis sistem kerja sama kampus bersama mitra ini perlu dipertahankan dan ditingkatkan. Adanya saran dan referensi dari pihak kampus maupun mitra mendorong proses berpikir kreatif yang lebih terarah dan mengurangi pemikirannya yang terlalu luas dan mengawang. Dalam pembuatan film “Wong Samar” sungguh perjalanan yang penuh tantangan. Naik turun kondisi fisik maupun mental mendidik kami maupun lebih khususnya penulis pribadi untuk memiliki pemikiran maupun skill yang lebih mumpuni.

Pelaksanaan alih pengetahuan yang penulis alami meliputi cara penyusunan treatment naskah yang sudah penulis miliki. Dalam karya film pendek ini menjadi lebih dalam. Pelaksanaan alih keterampilan untuk memimpin sebuah produksi yang sebelumnya mungkin penulis belum baik dalam melakukannya, setelah pembuatan karya ini menjadi lebih baik. Serta pelaksanaan alih teknologi adalah pemilihan lensa dalam memproyeksikan pesan dalam film merupakan kemampuan seorang

sutradara yang setelah pembuatan karya ini membuka pikiran penulis, bahwa hal ini sangat berperan penting dalam penciptaan karya.

Adaptasi psikologi tokoh dalam audio visual yang penulis lakukan merupakan hal yang penting untuk dimiliki seorang filmmaker karena film adalah hasil karya yang berasal dari sebuah kertas. Sehingga kemampuan untuk menyampaikan pesan bisa direpresentasikan oleh konsep visual maupun audio yang ingin ditampilkan dalam film

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. Routledge, 2013.
- Craig, Cairns. *The Modern Scottish Novel: Narrative and the National Imagination*. Edinburgh University Press, 1999.
- Bali, Ida Bagus Mantra. *Kesusastraan Bali Kuno*. Balai Pustaka, 1993.
- Marshall, Lorna. *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*. Michael Wiese Productions, 1998.
- Freud, Sigmund. "The Uncanny." In *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, edited by James Strachey, vol. 17, 217-256. Hogarth Press, 1955.
- Hitchcock, Alfred. *Hitchcock on Hitchcock: Selected Writings and Interviews*, edited by Sidney Gottlieb. University of California Press, 1997.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Monaco, J. (2009). *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond* (4th ed.). Oxford University Press.
- Pramaggiore, M., & Wallis, T. (2008). *Film: A Critical Introduction* (2nd ed.). Laurence King Publishing.
- Rabiger, M. (2008). *Directing: Film Techniques and Aesthetics* (4th ed.). Focal Press.