

## PENERAPAN GAYA PENYUTRADARAAN HITCHCOCKIAN DALAM FILM PENDEK THRILLER *UNPAID SOULS*

Komang Purna Diputra<sup>1</sup>, I Nyoman Payuyasa,S.Pd.,M.Pd.<sup>2</sup>, Putu Raditya Pandet S.Tr.,M.Sn.<sup>3</sup>

Prodi Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali  
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

e-mail: [pdkomang@isi-dps.ac.id](mailto:pdkomang@isi-dps.ac.id)<sup>1</sup>, [payuyasa@isi-dps.ac.id](mailto:payuyasa@isi-dps.ac.id)<sup>2</sup>, [radityapandet@isi-dps.ac.id](mailto:radityapandet@isi-dps.ac.id)<sup>3</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : February, 2025

Accepted : July, 2025

Publish online : August, 2025

---

### A B S T R A C T

*With digital money, e-wallets, and online platforms, gambling has become increasingly accessible to teenagers, leading to conflicts like fights, theft, and even murder, often driven by debt and verbal abuse. Film, as a visual narrative medium, effectively highlights these issues. The author presents a thriller short film about a gambler facing significant loss, directed in Hitchcock's suspenseful style, known for its psychological depth and innovative cinematography. This film critiques the negative impacts of gambling by combining narrative, symbolism, and visuals to deliver a socially relevant message, emphasizing the dangers of gambling and its profound consequences..*

Key words : *Gamble, Thriller, Hitchcockian*

---

### A B S T R A K

Dengan kemudahan akses melalui uang digital, dompet elektronik, dan platform online, perjudian semakin mudah dijangkau oleh remaja, memicu konflik seperti perkelahian, pencurian, bahkan pembunuhan, yang sering disebabkan oleh utang dan pelecehan verbal. Film sebagai medium visual dan naratif menjadi alat efektif untuk menyoroti masalah ini. Penulis menghadirkan film pendek bergenre thriller tentang seorang penjudi yang mengalami kerugian besar, disutradarai dengan gaya Hitchcock yang terkenal dengan ketegangan psikologis dan sinematografi inovatifnya. Film ini mengkritik dampak negatif perjudian melalui kombinasi narasi, simbolisme, dan visual, menyampaikan pesan sosial yang relevan tentang bahaya dan konsekuensi mendalam dari perjudian.

Kata Kunci: *Judi, Thriller, Hitchcockian*

## PENDAHULUAN

Di era digitalisasi saat ini, segala akses informasi sangat mudah didapat. Namun hal itu bagaikan pisau bermata dua yang dimana terdapat hal hal negatif yang juga mudah didapatkan melalui internet, contohnya seperti perjudian. Perjudian saat ini semakin marak terjadi di kalangan generasi muda yang disebabkan oleh segala kemudahan yang bisa didapatkan seperti uang digital, dompet digital, hingga platform perjudian yang sangat mudah diakses oleh remaja remaja saat ini. Dalam perkembangannya, perjudian tidak hanya dilakukan oleh laki-laki dewasa, akan tetapi praktek tersebut dilakukan juga oleh anak-anak dan remaja serta tidak memandang jenis kelamin laki-laki ataupun wanita (Reza Suharya, 2019:327)

Di Bali, bentuk bentuk dari perjudian sangat bermacam macam, ada yang digunakan sebagai pertandingan, ada juga yang menjadi bagian dari sebuah upacara hingga yang memang benar benar diperuntukkan mencari uang instan. Salah satunya adalah perjudian kartu Spirit. Spirit merupakan permainan kartu yang berasal dari Bali dengan media permainan berupa kartu domino. Permainan Spirit ini hampir mirip dengan permainan Qiu-qiu tetapi dengan jumlah kartu yang berbeda dan dengan aturan yang berbeda pula. Permainan Spirit dimulai dengan jumlah pemain sebanyak 2-8 orang dengan seorang pemain bertindak sebagai dealer. Dealer bertugas untuk membagikan kartu yang telah diacak kepada pemain sebanyak 3 tahapan dengan masing-masing tahapan pemain mendapatkan satu buah kartu. Dealer juga bertugas untuk membayar taruhan kepada pemain yang menang. Pemain dinyatakan menang apabila nilai kartu yang dimiliki oleh pemain itu lebih besar daripada kartu yang dimiliki oleh dealer. Nilai kartu ditentukan dengan menjumlahkan berapa dot yang ada pada keseluruhan kartu pemain. Total kartu yang dimiliki oleh pemain adalah 2 dengan tambahan 1 kartu optional yang diberikan oleh dealer apabila pemain "meminta" kartu tambahan. Kartu optional hanya diberikan satu kali saja dengan fungsi untuk menambah nilai kartu yang dimiliki oleh pemain (Pratama, Sudana dan Piarsa, 2015:52)

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, tingkat kasus perjudian di tahun 2020 hingga 2023 berjumlah 249 kasus. Hal ini terjadi diakibatkan beberapa faktor seperti berhutang ketika bermain, lontaran ujaran kebencian secara verbal, hingga sikap non kompetitif yang terjadi ketika pemain mengalami kekalahan. Salah satu kasus yang menyangkut perjudian di Bali, yaitu kasus perjudian di Kabupaten Jembrana, Kelurahan

Dauhwaru, sekelompok pelajar melakukan perjudian hingga mengganggu warga sekitar (Merdeka.com, 2015)

Penyampaian kritik mengenai kasus kasus yang terjadi saat ini dapat melalui media yang beragam, mulai dari social media hingga disampaikan melalui sebuah karya, salah satunya adalah melalui film. Penyampaian pesan melalui sebuah film terbukti cukup efektif dikarenakan pesan yang didapatkan penonton mampu divisualkan dan terdengar dengan jelas.

Secara umum, Film adalah serangkaian gambar bergerak yang ditayangkan dalam urutan tertentu pada layar untuk menciptakan ilusi gerakan. Gambar-gambar ini dihasilkan melalui proses perekaman, pengeditan, dan proyeksi. Menurut Siegfried Kracauer (1997), Film adalah medium yang menangkap realitas sosial dan individual, sering kali menampilkan dan mengekspresikan kondisi-kondisi serta perasaan-perasaan yang mungkin tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata. Jika diklasifikasikan berdasarkan jenisnya, secara umum film dibagi menjadi tiga jenis, salah satunya adalah film fiksi.

Film fiksi adalah film yang menceritakan cerita fiktif yang dikembangkan oleh penulis dan sutradara. Contoh termasuk film drama, komedi, aksi, dan fantasi. Menurut Bordwell dan Kristin Thompson (2019), Film fiksi adalah karya seni yang menciptakan cerita dari imajinasi, berfokus pada karakter dan alur cerita yang dibuat oleh penulis dan sutradara untuk membentuk pengalaman yang koheren dan menyentuh aspek emosional penonton. Disamping itu film dapat diklasifikasikan berdasarkan genre. Salah satu genre dari film fiksi adalah Thriller.

Genre film thriller adalah kategori sinematik yang dirancang untuk menimbulkan ketegangan, ketidakpastian, dan antisipasi di antara penonton. Menurut Derry (1988), thriller menggabungkan elemen-elemen suspense dan aksi yang intens untuk menciptakan perasaan cemas dan adrenalin yang tinggi, sehingga mampu menarik perhatian penonton dari awal hingga akhir cerita. Thriller sering digunakan untuk mengangkat isu-isu sosial yang mendalam, seperti dampak negatif dari perilaku yang berisiko, seperti perjudian. Tujuan dari film dengan genre thriller adalah untuk mengeksplorasi kondisi psikologis manusia dalam situasi ekstrem dan menghadirkan pengalaman menonton yang penuh gairah dan ketegangan.

Berdasarkan isu yang dibahas sebelumnya, penulis merancang sebuah film pendek bergenre thriller untuk mengangkat isu tentang perjudian. Secara kasar, pesan yang sekiranya akan disampaikan melalui film ini adalah bagaimana dampak seorang penjudi kelas kakap yang mengalami kekalahan. Dengan disandingkan dengan genre thriller, secara visual akan terlihat bagaimana kengerian yang dilakukan penjudi tersebut akibat mengalami kealahannya. Akan ditunjukkan bentuk bentuk penyiksaan yang terjadi, dengan tujuan untuk memberikan kesan negative dari perjudian dan menunjukkan kerugian kerugian yang mungkin dialami oleh orang orang yang bermain judi.

Sebagai sutradara dalam karya yang dirancang, penulis menggunakan gaya penyutradaraan Hitchcockian. Gaya penyutradaraan Hitchcockian, yang berasal dari Alfred Hitchcock, merupakan

## **METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN**

### **1. Observasi**

Sebagai seorang mahasiswa perfilman yang tinggal di Bali, saya melakukan observasi langsung terhadap dinamika sosial dan perilaku individu yang terlibat dalam perjudian, baik legal maupun ilegal. Dalam pengamatan ini, saya mendatangi beberapa lokasi yang sering digunakan untuk berjudi, seperti arena taruhan olahraga di kafe lokal, serta kawasan tertentu yang diduga menjadi tempat perjudian ilegal.

Hasil observasi saya menunjukkan bahwa perjudian sering kali menjadi pengalihan sementara dari tekanan hidup, terutama bagi mereka yang bekerja di sektor pariwisata dan mengalami penurunan pendapatan selama pandemi. Namun, dampaknya sangat nyata pada aspek ekonomi dan psikologis pelakunya. Beberapa poin penting dari hasil observasi:

#### **A. Kerugian Ekonomi**

Banyak pelaku yang rela menghabiskan sebagian besar pendapatannya untuk berjudi, berharap menang besar. Namun, hasilnya sering kali adalah kebangkrutan, utang, dan ketergantungan pada pihak ketiga (seperti rentenir).

#### **B. Dampak Psikologis**

Saya menyaksikan bagaimana para penjudi sering kali menunjukkan tanda-tanda stres, kecemasan, dan kehilangan kepercayaan diri setelah mengalami kekalahan. Hal ini diperburuk dengan isolasi sosial dari keluarga atau teman-teman yang tidak setuju dengan kebiasaan berjudi mereka.

salah satu pendekatan yang paling berpengaruh dalam genre thriller. Hitchcock dikenal karena kemampuannya dalam menciptakan ketegangan dan suspense, serta penguasaan teknik sinematografi yang inovatif.

CV. Raditya Jaya Mahardika adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang audio visual yang diantaranya, pembuatan film, iklan, company profile, dan konten media sosial. Penciptaan karya ini dilaksanakan bersama mitra CV. Raditya Jaya Mahardika yang diharapkan mampu bekerja sama dalam pembuatan karya proyek akhir tahun ini.

### **C. Penyebab Utama**

Dari apa yang saya amati, alasan terbesar seseorang terjun ke dunia perjudian adalah keinginan cepat kaya dan pelarian dari masalah hidup. Ini menciptakan siklus negatif yang sulit diputus, terutama jika mereka terus mengejar kekalahan dengan harapan mendapatkan kemenangan besar.

Sebagai mahasiswa perfilman, saya merasa penting untuk merekam dinamika ini dalam sebuah karya film fiksi. Kehidupan penjudi dan dampak sosialnya bisa menjadi topik yang kuat untuk mengeksplorasi sisi manusiawi dari pilihan mereka.

### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan seorang narasumber bernama "Made" (nama samaran), seorang pria berusia 35 tahun yang telah bergelut dengan perjudian selama lebih dari 5 tahun. Dari wawancara ini, terdapat beberapa poin utama yang berhasil disimpulkan:

#### **A. Latar Belakang Kehidupan Narasumber**

Made merupakan seorang pekerja pariwisata di Bali yang mulai terlibat dalam perjudian ketika sektor pariwisata mengalami penurunan akibat pandemi. Awalnya, ia terjun ke dunia perjudian hanya melalui taruhan kecil pada perjudian sabung ayam, namun lambat laun ia semakin tenggelam dalam perjudian yang lainnya, seperti permainan spirit hingga perjudian online.

#### **B. Alasan Terlibat dalam Perjudian**

Made mengungkapkan bahwa keterlibatannya dalam perjudian dilatarbelakangi oleh rasa putus asa akibat kegagalan bisnisnya. Keinginan untuk

mencari jalan keluar dari kesulitan finansial menjadi pendorong utamanya. Pada awalnya, kemenangan kecil memberikan harapan, tetapi hal tersebut justru membuatnya semakin tergoda untuk bertaruh lebih besar.

#### C. Dampak yang Dirasakan

Perjudian memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan Made, baik secara ekonomi maupun psikologis. Secara ekonomi, ia mengakui bahwa kerugian lebih sering terjadi dibandingkan dengan kemenangan. Dalam beberapa kesempatan, ia bahkan terpaksa menjual aset pribadi seperti motor untuk melunasi utang akibat kekalahan taruhan. Secara psikologis, perjudian menciptakan tekanan mental yang besar. Made merasa stres dan kehilangan kepercayaan diri, terutama ketika menghadapi kekecewaan dari keluarganya yang tidak mendukung kebiasaannya berjudi. Perasaan bersalah dan kesulitan untuk lepas dari lingkaran perjudian semakin memperburuk kondisinya.

#### D. Harapan dan Masa Depan

Dari wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa Made memiliki keinginan untuk berhenti berjudi dan memperbaiki kehidupannya. Namun, ia menyadari bahwa proses tersebut tidak mudah, terutama karena pengaruh lingkungan dan ketergantungan emosional yang kuat terhadap perjudian.

Kesimpulan dari wawancara ini menyoroti bagaimana perjudian, yang pada awalnya dianggap sebagai jalan keluar sementara dari masalah finansial, justru menjadi masalah yang jauh lebih kompleks dan merugikan. Hal ini memberikan wawasan mendalam tentang realitas kehidupan penjudi, yang dapat menjadi bahan refleksi untuk memahami dinamika sosial dan psikologis di balik perilaku tersebut.

Pada pelaksanaan proses produksi ini metode yang di terapkan dalam sebuah produksi suatu produksi film melakukan tahapan dan prosedur yang harus di laksanakan yakni Standar Operasional Prosedur dalam proses pembuatan suatu karya. Dalam produksi film ini sutradara berperan penuh dalam prosedur yang sudah di tetapkan, proses yang di laksanakan untuk mewujudkan proses produksi yang sesuai dengan standar dari produksi tersebut yang di maksud dengan prosedur tersebut yakni, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

### 1. Praproduksi

Dalam tahapan pra-produksi ini terdapat beberapa hal yang menjadi acuan utama penulis dalam

pembuatan film pendek *"Unpaid Souls"*. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

#### A. Konseptualisasi

Tahapan ini adalah tahapan awal dalam pembuatan sebuah karya film pendek. Dari sini kita mampu menentukan apa dan bagaimana cerita yang akan diangkat ke dalam bentuk film.

##### a) Pencarian Ide

Tahapan awal dalam pembuatan film yaitu mencari ide yang akan diangkat. Pencarian ide dapat melalui kegiatan riset di lapangan ataupun dengan melakukan brainstorming.

##### b) Pengembangan Ide

Dari ide yang sudah didapat, ide tersebut dikembangkan dengan mempertimbangkan tema, genre, setting lokasi, karakter dan pesan yang ingin disampaikan.

##### c) Perancangan Struktur Cerita

Menetapkan bagaimana alur cerita ini berjalan agar terlihat menarik dan mampu mencapai target audience yang diinginkan.

##### d) Pengukuran Kemampuan Tim

Pengukuran kemampuan tim berfungsi untuk mengukur seberapa jauh batas kreatifitas yang mampu tercipta dengan menggunakan beberapa tolak ukur seperti penguasaan teknik dari masing masing tim yang terlibat.

#### B. Penulisan Naskah

Tahapan ini merupakan tahapan dimana ide yang sudah didapat diterjemahkan menjadi sebuah tulisan terstruktur yang biasa disebut sebagai naskah atau script.

##### a) Perincian Naskah

Menulis skenario adegan, dialog, hingga arah kamera, dengan mempertimbangkan durasi yang diinginkan.

##### b) Penyusunan Storyboard

Menerjemahkan setiap adegan ke dalam bentuk visual berupa sketsa gambar ataupun foto dengan mengimplementasikan aspek sinematografi seperti tipe shot, sudut pengambilan gambar, hingga pergerakan kamera.

#### C. Perancangan Artistik

Tahapan ini dapat menyesuaikan dengan cerita yang telah dirancang sebelumnya. Sehubungan dengan film pendek ini bergenre Thriller, maka terdapat tahapan penciptaan alat-alat penyiksaan

hingga pembuatan special effect untuk membangun efek kengerian dalam film ini.

a) Pembuatan Prototype

Pembuatan prototype ini menjadi tahapan awal dalam menentukan alat yang akan digunakan. Hal ini membantu bagaimana cara menciptakan hingga memahami bagaimana alat yang akan digunakan supaya aman ketika digunakan.

b) Trial Error Spesial Effect

Menguji bagaimana special efek yang diciptakan. Pada tahapan ini alat yang sudah diciptakan akan dikolaborasikan dengan special effect yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keamanan dan estetika dari special effect yang telah dibuat.

**D. Pemilihan Pemeran dan Lokasi**

Tahapan ini merupakan tahapan yang cukup krusial dikarenakan pemeran yang dipilih nantinya akan sangat berpengaruh terhadap bagaimana cerita film tersebut dibawakan. Selain itu, lokasi yang dipilih juga menjadi faktor utama bagaimana suasana dari film tersebut.

a) Pemilihan Pemeran

Memilih pemeran yang sesuai dengan karakter dalam cerita, dengan cara melalui open casting ataupun recruiting. Hal ini sangat penting karena para pemeranlah yang akan membawa cerita film ini nantinya. Hal ini dapat dibantu dengan melakukan “reading” terhadap pemeran secara rutin sehingga karakter dalam cerita mampu diimplementasikan ke dalam dirinya.

b) Pemilihan Lokasi

Memilih lokasi yang mendukung atmosfer cerita dan ketersediaan anggaran yang ada. Melakukan perhitungan di lokasi untuk penyesuaian kebutuhan alat dan lain sebagainya.

**E. Persiapan Final Produksi**

Tahapan ini menjadi tahapan akhir dari tahapan pra-produksi dalam membuat film pendek. Dalam tahapan ini, seluruh tim kerja sudah memiliki target capaiannya masing masing, yang berkaitan dengan kebutuhan pembuatan film.

a) Penjadwalan dan Perancangan Anggaran

Menetapkan jadwal hari dilaksanakannya setiap kegiatan dari pra-produksi hingga pasca produksi. Merancang anggaran sesuai kebutuhan dengan mempertimbangkan kondisi lokasi yang sudah dipilih dan visual yang akan diciptakan.

b) Ketersediaan Alat

Memilih alat-alat yang akan digunakan pada saat pengambilan gambar yang mendukung kebutuhan audio visual. Melakukan penyesuaian terhadap alat yang akan digunakan.

Dari setiap tahapan yang akan dan/atau telah dilaksanakan, tim kerja harus melakukan evaluasi, sehingga jika ada hal-hal yang belum diperhitungkan dapat ditangani dengan baik.

**2. Produksi**

Pada tahap produksi, segala persiapan yang telah disiapkan pada tahap pra-produksi diterapkan. Teknik pengambilan gambar seperti framing, penggunaan cahaya dan bayangan, serta pengadeganan menjadi fokus utama. Tim produksi akan bekerja sesuai dengan panduan storyboard untuk memastikan kesesuaian antara visi kreatif dan hasil akhir.

**3. Pascaproduksi**

Ada beberapa tahapan dalam post-produksi sebuah film pendek. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

**A. Penyuntingan Gambar**

Memotong dan edit adegan sesuai dengan skenario. Memperhatikan aliran cerita dan irama visual.

**B. Penambahan Efek Visual dan Suara**

Menambahkan efek visual dan suara yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas film.

**C. Menciptakan musik**

Memilih atau membuat musik yang sesuai dengan suasana film.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Deskripsi Data/hasil**

Karya film pendek *Unpaid Souls* ini merupakan sebuah karya yang ditujukan sebagai karya tugas akhir penulis dalam program studi Produksi Film dan Televisi di Institut Seni Indonesia Denpasar. Karya ini dibuat secara berkelompok dengan jumlah anggota kelompok sebanyak empat orang. Disamping itu, karya ini akan ditujukan untuk ditayangkan dalam platform bioskop online dan juga mengikuti festival-festival film yang sesuai dengan karakterisasi dari film ini sendiri. Adapun informasi teknis atau metadata dari film ini, sebagai berikut:

Judul Film : *Unpaid Souls*  
 Kategori Film : Film Fiksi  
 Genre : Thriller  
 Tahun Produksi : 2024  
 Bahasa Film : Bahasa Indonesia  
 Rumah Produksi : Kapu Kapu Film  
 Kabupaten/Kota : Denpasar  
 Provinsi : Bali  
 Klasifikasi Penonton : 21+

#### Premis Film *Unpaid Souls*

Pembalasan dendam seorang penjudi akibat mengalami kekalahan

#### Sinopsis Film *Unpaid Souls*

Dealer dan pacarnya disekap oleh orang misterius karena Dealer belum melunasi hutang judi. Meski dilepas, mata kirinya harus buta. Sejak itu, Dealer membenci judi, tapi belum bisa lepas karena kebutaan itu hanya melunasi setengah hutangnya. Dealer pun berambisi membunuh para penjudi. Di sisi lain, lima penjudi berinisial Joker, Ace, King, Queen, dan Jack bermain "Spirit." Joker yang terus kalah menjadi bahan ejekan, namun ia menyimpan kebencian mendalam. Malam itu, Dealer mempersiapkan aksinya. Di kamarnya, ia telah mempersiapkan foto-foto targetnya. Satu per satu penjudi itu diculik ke gudang terbengkalai dan dipaksa bermain "Spirit", di mana yang kalah menerima hukuman mematikan. Saat mereka mati, terungkap bahwa Dealer hanyalah alat Joker. Semua itu bagian dari rencana Joker untuk melunasi hutang Dealer dan membalas dendam kepada teman-temannya yang ia benci.



Gambar 1. Poster "*Unpaid Souls*"  
 [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Tahap penciptaan sebuah karya film ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Proses ini dirancang dengan seksama untuk memastikan setiap detail karya dapat diwujudkan sesuai visi kreatif. Dalam pelaksanaan proyek ini, kami bekerja sama dengan mitra kerja profesional selama enam belas minggu, dengan pembagian waktu yang terstruktur untuk setiap tahap. Tahapan praproduksi akan fokus pada perencanaan dan persiapan, tahap produksi akan memaksimalkan proses pengambilan gambar, dan pascaproduksi akan mencakup penyuntingan hingga penyelesaian akhir karya. Kolaborasi intensif ini menjadi kunci tercapainya hasil yang maksimal dan sesuai harapan.

### 1. Praproduksi

Tahap pra-produksi adalah fondasi utama dalam proses penciptaan sebuah karya film. Pada tahap ini penulis mengambil peran sebagai sutradara sekaligus produser yang bertugas merencanakan dan memperhitungkan seluruh elemen kreatif dan teknis dengan matang untuk memastikan kelancaran proses produksi. Pra-produksi mencakup konseptualisasi, penulisan naskah, perancangan artistik, pemilihan pemain dan lokasi, persiapan final produksi. Kerja sama yang erat antara tim produksi dan mitra kerja pada fase ini sangat penting untuk menyatukan visi dan memastikan setiap detail siap sebelum proses syuting dimulai.

#### A. Konseptualisasi

##### a) Pencarian Ide

Dalam tahap pencarian Ide, penulis bersama tim melaksanakan brainstorming untuk mendapatkan ide cerita yang akan dibuat. Dari tahapan ini didapat ide berupa pengangkatan isu perjudian berupa permainan spirit.

##### b) Pengembangan Ide

Dari ide yang sudah didapat sebelumnya, penulis mengembangkan ide tersebut dengan membuat opsi bagaimana cerita tersebut akan dikemas. Pada awalnya, cerita tersebut akan dikemas dengan genre Komedi berupa film B-Movie dan akan berjudul Dua Lima. Pemilihan genre ini bertujuan sebagai media hiburan serta memudahkan pesan cerita diterima oleh masyarakat umum. Namun selama proses pengembangan tersebut, penulis dan tim memutuskan untuk mengemas cerita tersebut dengan genre Thriller yang berjudul *Unpaid Souls*. Hal ini diputuskan setelah mempertimbangkan aspek-aspek dari perjudian yang akan ditampilkan seperti perkelahian dan penyiksaan. Hal ini dipilih untuk memberikan pesan kepada penonton agar tidak melakukan segala jenis

bentuk perjudian, dikarenakan memiliki dampak negatif. Berdasarkan hal tersebut, film ini nantinya akan ditargetkan tayang di bioskop bioskop online serta dengan target penonton yaitu dewasa 21+.

#### c) Perancangan Struktur Cerita

Setelah target audiens ditentukan, tahap selanjutnya yaitu membangun struktur cerita yang sesuai dengan target penonton. Cerita ini menerapkan alur maju, dengan mengimbuhkan beberapa plot twist. Plot dari cerita ini terbagi menjadi lima bagian dengan dasar struktur tiga babak. Plot awal berupa opening plot dengan memperlihatkan sebuah kejadian penyiksaan kepada karakter utama. Selanjutnya plot pengenalan dunia dan karakter, yang memperkenalkan bagaimana keadaan dunia dan siapa saja tokoh pembangun cerita. Plot pengenalan masalah dan puncak permasalahan, dalam plot ini memperlihatkan bagaimana persiapan dan penyiksaan yang dilakukan karakter utama kepada tokoh lainnya. Plot penyelesaian masalah, berisi bagaimana akhir dari seluruh penyiksaan yang telah dilakukan serta menunjukkan korelasi antara opening cerita dengan keseluruhan cerita. Dan yang terakhir yaitu plot after credit yang berupa visual singkat untuk menunjukkan bagaimana keseluruhan cerita tersebut bisa terjadi dan menunjukkan kemungkinan untuk terulang.

#### d) Pengukuran Kemampuan Tim

Selain dari aspek kreatif, penulis yang juga berperan sebagai produser memastikan kemampuan tim mampu mencapai target yang telah direncanakan. Pengukuran kemampuan tim ini bukan berupa test atau sebagainya, namun berupa diskusi bersama memperhitungkan seberapa jauh kepala direksi mampu membayangkan perencanaan yang telah dibuat, dan membuat solusi dari setiap masalah mengenai hal kreatif yang ditemukan. Hal ini dilakukan supaya aspek kreatif dan teknis mampu dicapai secara efektif dan efisien biaya dan waktu.



Gambar 2. Final Pre Production Meeting  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

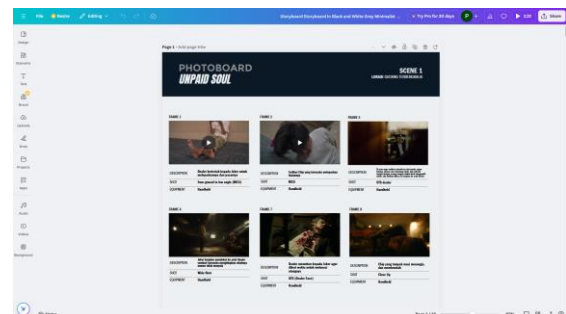
## B. Penulisan Naskah

### a) Perincian Naskah

Pada tahapan penulisan naskah mencakup pembuatan adegan dan dialog dalam setiap plotingan yang telah dibuat. Setelah naskah berisi adegan dan dialog, selanjutnya dilakukan perincian naskah yang biasa disebut sebagai script breakdown. Dalam perincian naskah ini, setiap adegan dipecah kedalam beberapa bentuk potongan shot. Dalam potongan shot ini berisi bagaimana visual akan ditampilkan melalui posisi kamera, audio, serta setting dalam shot tersebut. Dalam perincian naskah ini memastikan seluruh aspek teknis terdata dengan baik dan terperinci supaya seluruh tim mampu mempersiapkan hal hal yang diperlukan ketika hari produksi nantinya.

### b) Penyusunan Storyboard

Dari perincian naskah yang dimana terdapat adegan yang dipecah menjadi beberapa shot, dibuatkan visualisasi berupa gambar sesuai dengan shot yang ditentukan. Visualisasi ini dapat berupa sketsa ataupun foto dari adegan tersebut. Storyboard sendiri berisi penjelasan adegan, karakter yang berada di dalam frame, ukuran shot, pergerakan kamera, dan bentuk audio. Penyusunan storyboard ini berfungsi sebagai panduan visual dalam pengambilan gambar di lokasi nantinya.



Gambar 3. Photoboard Film "Unpaid Souls"  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

## C. Perancangan Artistik

### a) Pembuatan Prototype

Pembuatan prototype ini bertujuan sebagai tahap percobaan dari rancangan alat alat yang nantinya digunakan sebagai alat penyiksaan setiap karakter. Terdapat empat jenis prototype yang dibuat berupa pembuatan borgol otomatis pada meja, pembuatan mesin pemotong perut, mesin pemotong punggung, dan mesin bor kepala. Dari pembuatan prototype ini bertujuan untuk mencari tahu cara apa yang terbaik untuk membuat alat ini terlihat menarik dari segi visual hingga mendapatkan bagaimana bentuk pengaman yang sesuai dari alat yang digunakan, karena seluruh alat tersebut akan

digunakan secara fungsional dan digerakan dengan tenaga listrik. Selain pembuatan alat, adapun pembuatan prototype berupa special effect seperti darah palsu, mulut palsu, hingga pembuatan perut palsu yang terbuat dari silicon rubber

b) Trial Error Special Effect

Tahapan trial error special effect ini merupakan tahapan dimana hasil dari final prototype yang dibuat, disatukan dengan special effect yang telah dibuat. Hal ini dilakukan untuk menentukan bagaimana kedua hal tersebut dikoordinasikan dan menghasilkan special effect yang mengerikan dari segi visual. Selain itu trial error juga bertujuan untuk menentukan tingkatan keamanan yang diperlukan dari setiap effect yang digunakan.

#### D. Pemilihan Pemain dan Lokasi

a) Pemilihan Pemeran

Tahap pemilihan pemeran ini dilaksanakan bersamaan dengan tahapan perancangan artistik yang dimana dimulai dengan membuat dan menyebarkan informasi open casting melalui media sosial. Dari open casting ini penulis mendapat empat karakter yang sesuai dengan cerita. Tiga karakter lainnya penulis melakukan pendekatan dengan orang yang memang dianggap mampu memenuhi kriteria karakter yang dicari. Hal ini dilakukan secara khusus karena terdapat adegan yang perlu dibicarakan secara langsung serta meminta persetujuan mereka. Setelah pemeran didapatkan, tahap selanjutnya yaitu melakukan tahapan pembacaan naskah bersama, yang biasa disebut dengan reading. Tujuan dari reading ini supaya setiap karakter mampu mendalami karakter yang mereka perankan.

b) Pemilihan Lokasi

Dari cerita yang telah dirancang, terdapat tiga lokasi utama dan beberapa lokasi ditempat umum seperti dipinggir jalan. Lokasi pertama berupa sebuah bar yang berada di ubud bernama The Melting Pot.



Gambar 4. Scouting Location di The Melting Pot Ubud  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

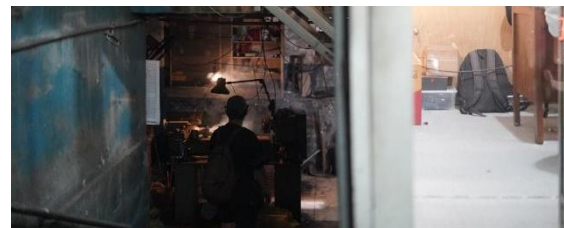
Tempat kedua berupa gudang besar tempat penampungan biji padi, di Bali biasa disebut sebagai gudang selip. Dipilihnya tempat ini karena terdapat

mesin mesin yang sangat besar sehingga sesuai sebagai tempat dilaksanakannya permainan kematian pada cerita.



Gambar 5. Scouting Location di Gudang Selip  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Tempat ketiga berupa ruangan bawah tanah yang berisi peralatan bengkel yang berada di bawah toko Ultramas. Tempat ini dijadikan tempat persiapan tokoh utama sebelum melakukan penculikan kepada karakter lainnya.



Gambar 6. Scouting Location di Toko Ultramas  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

#### E. Persiapan Final Produksi

a) Penjadwalan Perancangan Anggaran

Selama tahapan pra-produksi berjalan, penjadwalan serta penganggaran biaya dirancang menyesuaikan dengan target yang ditentukan. Pada film ini tahapan pra-produksi berjalan selama tiga setengah bulan, dari bulan September hingga pertengahan November, tahapan produksi berjalan selama lima hari di akhir bulan November, dan tahapan pasca produksi dijadwalkan selama bulan Desember. Untuk biaya yang dianggarkan pada tahap pra produksi untuk kebutuhan persiapan artistik hingga teknis sebesar 65% dari total anggaran. Pada tahap produksi, biaya yang dianggarkan untuk kebutuhan akomodasi dan konsumsi sebesar 30% dari total anggaran. Dan pada tahap pasca produksi, biaya yang dianggarkan untuk kebutuhan editing hingga distribusi karya sebesar 5% dari total anggaran biaya.

b) Ketersediaan Alat

Persiapan terakhir sebelum memasuki tahapan produksi yaitu memastikan ketersediaan alat. Untuk alat alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan kreatif, kami menggunakan alat yang dimiliki oleh Movie Studio Bali. Dalam persiapan alat alat yang akan digunakan, penulis bersama tim

melakukan pengajuan proposal kepada pihak Movie Studio Bali, yang dimana biasa disebut pitching. Dari proses pitching ini, pihak Movie Studio Bali berkenan memberikan bantuan berupa pemberian diskon untuk keseluruhan alat sebesar 88%, dengan persyaratan, pihak Movie Studio Bali menjadi Eksekutif Produser dalam pembuatan film ini. Selain Movie Studio Bali, pihak lain yang memberikan bantuan alat berupa peralatan tim produksi, yaitu Maher Film Support.



Gambar 7. Proses Pitching ke Movie Studio Bali  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

## 2. Produksi

Tahapan produksi ini adalah tahapan pengambilan gambar dilaksanakan. Pada film *Unpaid Souls* ini, tahap produksi berjalan selama lima hari. Hari pertama dilaksanakan di lokasi *Melting Pot & Saloon*. Hari kedua dilaksanakan di lokasi ruang bawah tanah toko *Ultramas*. Hari ketiga hingga hari kelima dilaksanakan di gudang selip.



Gambar 8. Proses Shooting di The Melting Pot Ubud  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Pada proses produksi ini, penulis mendapatkan beberapa tantangan yang harus dihadapi. Pada hari pertama, yang berlokasi di *Melting Pot & Saloon*, Ubud, terdapat kendala *miss communication* antara pihak manager bar dan pemilik lokasi yang menyebabkan terjadi sedikit ketegangan antara tim produksi dengan pemilik bar. Namun hal ini, mampu terselesaikan melalui jalur diskusi antara penulis sebagai produser dengan pemilik lokasi dengan manager bar. Dari hal ini, terdapat satu scene yang harus ditambahkan dan dilaksanakan di hari kedua. Dengan adanya perubahan tersebut, seluruh tim bekerja sama untuk mempersiapkan keperluan mulai dari pencarian lokasi hingga pembuatan beberapa properti untuk adegan baru

tersebut dalam kurun waktu enam jam. Berkat *Kerjasama tim* yang baik dan keterampilan masing masing divisi, adegan tambahan tersebut dapat diselesaikan tepat waktu dengan hasil yang baik.

Tantangan berikutnya, datang di hari ketiga yang berlokasi di Gudang Selip, Tebongkang. Tantangan tersebut berupa kondisi cuaca yang sangat buruk yaitu terjadi badai petir di sekitaran lokasi tersebut, dan salah satu Gudang yang menjadi set lokasi, tersambar petir hingga menyebabkan padamnya gardu utama di gudang tersebut. Dari kejadian tersebut, penulis sebagai produser mengambil tindakan berupa penundaan sementara selama satu jam, hingga kondisi cuaca membaik. Namun, setelah satu jam tersebut, listrik di lokasi tak kunjung pulih, penulis kembali mengambil tindakan yaitu dengan memanggil petugas PLN serta menyewa generator listrik sebagai alternatif sumber listrik agar proses pengambilan gambar dapat dilakukan kembali. Dari kejadian tersebut, tidak ada peralatan yang rusak dan proses pengambilan gambar dapat diselesaikan lebih dari jam yang ditentukan dari jadwal yang seharusnya. Hal ini dapat terselesaikan karena adanya sikap profesionalitas dari seluruh tim kerja dan juga pengertian dari pihak pemain yang bersedia memberikan waktu tambahan untuk menyelesaikan setiap adegan di hari tersebut.



Gambar 9. Proses Shooting di Gudang Selip  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

## 3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca-produksi, data film yang sudah dikumpulkan dan dikelompokkan disatukan oleh editor. Proses penyatuan gambar dan penyusunan potongan kasar film tersebut yang biasa disebut sebagai *Rough cut*. Setelah tersusun, *rough cut* tersebut diberikan kepada tim *music scoring* untuk dibuatkan *background music* yang mampu menambah kesan dari film tersebut, serta beberapa bagian dari film tersebut yang memerlukan *visual effect*, diserahkan kepada tim *VFX*. Penulis sebagai sutradara, bertugas menjaga

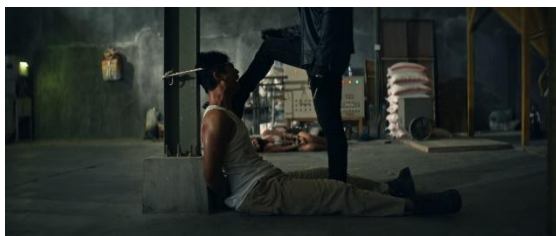
kesesuaian seluruh elemen tersebut hingga menghasilkan film yang sesuai dengan yang sudah dibayangkan sebelumnya.

### Pembahasan

Sebagai seorang mahasiswa film yang menjabat sebagai sutradara dalam karya film pendek ini, penulis terinspirasi untuk menerapkan estetika gaya penyutradaraan Hitchcockian, yang mengedepankan ketegangan, visual simbolis, dan narasi yang penuh dengan lapisan makna tersembunyi. Pilihan ini didasarkan pada kekaguman saya terhadap cara Alfred Hitchcock memanfaatkan elemen sinematik untuk memanipulasi emosi penonton secara mendalam.

Penerapan gaya Hitchcockian tercermin dari bagaimana ketegangan psikologis dibangun melalui dinamika kekuasaan antara Dealer dan Joker. Dalam gaya ini, suspense tercipta bukan dari aksi kekerasan yang eksplisit, tetapi dari eksplorasi emosi dan ketakutan tersembunyi yang dirasakan karakter. Dealer diperlihatkan sebagai sosok dominan yang mengontrol permainan, namun narasi perlahan mengungkap bahwa ia sebenarnya hanya bertindak di bawah ancaman Joker. Twist utama—bahwa Dealer tidak memiliki kendali sejati karena pacarnya disandera oleh Joker—diungkapkan secara bertahap, menciptakan momen kejutan yang tetap terasa logis secara naratif.

Ketegangan dalam hubungan ini dibangun dengan mengarahkan penonton untuk mempercayai satu perspektif di awal cerita, yaitu bahwa Dealer adalah antagonis utama, hanya untuk kemudian membalikkan persepsi tersebut saat kebenaran terungkap. Teknik manipulasi ekspektasi ini adalah ciri khas gaya Hitchcockian, di mana penonton diajak untuk melihat lapisan emosi dan motif tersembunyi di balik tindakan karakter.



Gambar 10. Shot Film "Unpaid Souls"  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dalam konteks ini, hubungan Dealer dan Joker menjadi lebih kompleks. Dealer, yang tampaknya berkuasa, digambarkan dalam keadaan emosional yang rapuh, terlihat dari gerak tubuhnya yang tegang dan ekspresi wajah yang menyiratkan rasa

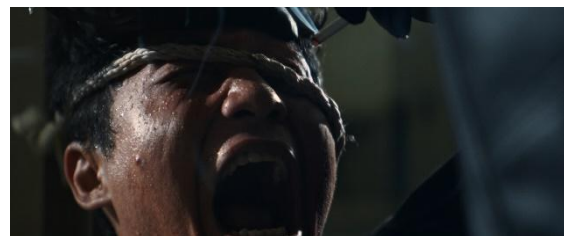
takut. Sebaliknya, Joker, meskipun tampak lebih pasif secara fisik, menunjukkan kendali psikologis yang sangat kuat. Estetika pengadeganan ini menciptakan ironi visual yang menjadi daya tarik utama adegan: Dealer tampak kuat tetapi sebenarnya lemah, sementara Joker tampak tidak berbahaya tetapi memegang kendali penuh.



Gambar 11. Shot Film "Unpaid Souls"  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Ketika twist diungkapkan, rasa simpati penonton terhadap Dealer meningkat karena ia terlihat sebagai korban manipulasi emosional. Namun, hal ini tidak mengurangi kekejaman Joker, yang memanfaatkan rasa takut dan ikatan emosional Dealer dengan pacarnya untuk mengendalikan tindakannya. Korelasi ini memperkuat penerapan prinsip gaya Hitchcockian, di mana konflik emosional dan moral menjadi inti ketegangan, menggugah penonton untuk mempertanyakan konsep kekuasaan dan kendali dalam hubungan antara dua karakter.

Hitchcock dikenal dengan pendekatannya yang menggunakan elemen-elemen visual untuk menyampaikan makna tersembunyi, dan tindakan Joker menancapkan rokok ke mata Dealer adalah contoh kuat dari pendekatan ini. Teknik ini mencerminkan prinsip Hitchcockian yang dikenal dengan '*ordinary into extraordinary*', di mana elemen sehari-hari dimanfaatkan untuk menciptakan rasa ancaman yang mendalam.



Gambar 12. Shot Film "Unpaid Souls"  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Adegan penyiksaan yang dirancang oleh Joker menampilkan estetika yang brutal sekaligus simbolis. Tindakan Joker menancapkan rokok menyala ke mata Dealer, selain memberikan rasa ngeri, juga menjadi lambang penghancuran kekuasaan Dealer. Simbol ini memperlihatkan

bagaimana Joker membalikkan status quo, dari Dealer yang awalnya memegang kendali menjadi pihak yang sepenuhnya dikendalikan. Kehadiran rokok, sebuah benda yang sering diasosiasikan dengan kekuatan dan kontrol, diubah menjadi alat penghancuran yang menunjukkan dominasi Joker. Kehancuran ini bukan hanya fisik, tetapi juga psikologis, di mana Dealer kehilangan bukan hanya penglihatannya, tetapi juga kendali atas hidupnya.

Dengan cara ini, Joker tidak hanya terlihat sebagai sosok yang brutal, tetapi juga sebagai dalang manipulatif yang menggunakan simbolisme untuk menegaskan kekuasaannya, menjadikan penyiksaan tersebut lebih dari sekadar aksi fisik, melainkan sebuah pernyataan kekuasaan yang penuh makna. Dengan cara ini, gaya Hitchcockian tidak hanya menjadi metode untuk membangun suspense, tetapi juga alat naratif yang memungkinkan eksplorasi hubungan karakter yang lebih dalam, menjadikan dinamika Dealer dan Joker sebagai pusat emosional dan estetis dari cerita

## SIMPULAN

Proses penciptaan karya film pendek berjudul *Unpaid Souls* berawal dari keresahan penulis terhadap fenomena perjudian di masyarakat, khususnya permainan kartu domino yang dikenal sebagai Spirit di Bali. Permainan ini, yang seharusnya menjadi hiburan, sering kali berubah menjadi alat perjudian yang berisiko, memicu konflik hingga kasus kekerasan seperti perkelahian dan pembunuhan. Berdasarkan keresahan tersebut, penulis bersama tim mengangkat isu perjudian dalam cerita yang menggambarkan sekelompok penjudi yang berusaha bertahan hidup dalam permainan maut. Cerita *Unpaid Souls* dirancang dengan genre thriller untuk menciptakan suasana mencekam yang relevan dengan dampak negatif perjudian. Genre ini dipilih sebagai medium yang efektif untuk menggambarkan ketegangan psikologis sekaligus menyampaikan pesan moral kepada masyarakat. Untuk memperkuat estetika dan narasi film, penulis menerapkan gaya penyutradaraan Hitchcockian, sebuah pendekatan yang terkenal karena kemampuannya menciptakan suspense, membangun ketegangan psikologis, dan memberikan twist yang tidak terduga. Pendekatan ini dirasa tepat sebagai dasar konseptual untuk menyampaikan isu perjudian dengan cara yang mengedukasi sekaligus menghibur.

Penerapan gaya penyutradaraan Hitchcockian dalam film *Unpaid Souls* berhasil menciptakan ketegangan psikologis yang mendalam dan membangun suspense yang terus berkembang sepanjang narasi. Dengan menggunakan teknik-

teknik khas Hitchcock, seperti pengungkapan informasi secara bertahap kepada penonton, twist dramatis, serta penekanan pada konflik internal karakter, film ini mengarah pada pembalikan persepsi yang mengejutkan dan menggugah emosi penonton. Gaya Hitchcockian juga diterapkan dalam penggunaan visual yang efektif, seperti framing dan pencahayaan yang mengarah pada penggambaran karakter Joker sebagai sosok yang tidak hanya menjadi korban, tetapi juga dalang dari tragedi yang terjadi. Melalui pendekatan ini, *Unpaid Souls* tidak hanya menyampaikan pesan moral mengenai dampak perjudian, tetapi juga menghadirkan pengalaman visual dan emosional yang kuat, menjadikan film ini sebuah karya thriller yang penuh ketegangan dan efek psikologis yang menghantui

## DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., & Thompson, K. 2016. *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Education.
- Swain, D. V., & Swain, J. 2012. *Creating characters: How to build story people*. Writer's Digest Books.
- Van Sijll, J. 2005. *Cinematic storytelling: The 100 most powerful film conventions every filmmaker must know*. Michael Wiese Productions.
- Knight, D. 2011. *Thriller: A short history of the thriller*. Oxford University Press.
- Prince, S. 2004. *Classical film violence: Designing and regulating brutality in Hollywood cinema, 1930–1968*. Rutgers University Press.
- Jonason, P. K., & Webster, G. D. 2010. "Psychological Assessment" *The Dirty Dozen: A concise measure of the dark triad.*, 22(2), 420-432.
- Furnham, A., Richards, S. C., & Paulhus, D. L. 2013. "Social and Personality Psychology Compass" *The dark triad of personality: A 10 year review.*, 7(3), 199-216.
- Rabiger, M. 2013. *Directing: Film techniques and aesthetics*. Focal Press.
- Boggs, J. M., & Petrie, D. W. 2011. *The art of watching films*. McGraw-Hill Education.
- Bernhard, B. J. 2007. "Journal of Social Issues" *The impact of problem gambling on families.*, 63(3), 449–465. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.2007.00519.x>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. 3 Oktober 2024. *Statistik Kriminal Provinsi Bali 2023*. Diakses pada 8 Januari 2025, dari <https://bali.bps.go.id/id/publication/2024/10/03/0029567d5dcdcb215f35a8b9/statistik-kriminal-provinsi-bali-2023.html>

Driscoll, Paige A. 2014. "The Hitchcock Touch":  
Visual Techniques in the Work of Alfred

Hitchcock," International ResearchScape  
Journal: Vol. 1, Article 4.