

**LAPORAN**  
**Film Horor Interaktif: TAGIHAN TENGAH MALAM**  
Disusun untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah IFB-303 Teknik Multimedia  
Dosen : **Bapak Galih Ashari Rakhmat S.T, M.T**



Disusun Oleh:  
Kelompok (Tagihan Tengah Malam)

Arvin Kurniawan	15-2023-140
Rizki Saepul Aziz	15-2023-146
Rizki Hidayatulloh	15-2023-147
Pasha Muhammad Nashwan	15-2023-155
Nouval M Abdul Rojak	15-2023-161
Ridayanti Wardani	15-2023-168

Kelas : FF/ Semester 5

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL**  
**BANDUNG**  
**2025**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis beserta tim dapat menyelesaikan proyek dan laporan tugas mata kuliah Teknik Multimedia Project yang berjudul “Tagihan Tengah Malam” tepat pada waktunya.

Proyek ini merupakan hasil kerja sama kelompok dalam membuat film interaktif bergenre horor komedi yang menggabungkan unsur hiburan, ketegangan, serta partisipasi penonton melalui pilihan alur cerita. Film ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran sekaligus hiburan yang menggambarkan bagaimana teknologi multimedia dapat digunakan secara kreatif untuk menciptakan pengalaman menonton yang berbeda.

Penyusunan laporan ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan film mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, serta menjabarkan konsep interaktivitas yang diterapkan dalam alur cerita. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya di masa mendatang.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah Teknik Multimedia, teman satu kelompok, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, ide, dan bantuan selama proses pembuatan proyek ini.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi inspirasi bagi pengembangan karya multimedia interaktif di masa depan.

Bandung, 06 November 2025

Penulis

## Daftar Isi

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>ii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Nama Project .....	1
1.2.    Latar Belakang .....	1
<b>BAB II PERANCANGAN.....</b>	<b>3</b>
2.1.    Pemilihan Ide .....	3
2.2.1.    Riset.....	3
2.2.2.    ATM ( Amati, Tiru dan Modifikasi ) .....	4
2.2.3.    Brainstorming.....	4
2.2.    Analisis .....	5
2.2.4.    Analisis Kebutuhan.....	5
2.2.5.    Analisis Biaya dan Waktu .....	8
2.2.6.    Analisis Isi Proyek.....	9
2.2.7.    Analisis Target .....	11
2.2.8.    Media Teknologi.....	12
2.2.9.    Media Perantara.....	12
2.3.    Pretesting.....	12
2.3.1.    Identifikasi Resiko.....	12
2.3.2.    Model Alur Interaksi .....	13
2.3.3.    Model Skenario .....	13
2.4.    Prototype Development.....	14
2.4.1.    Storyline .....	14
<b>BAB III.....</b>	<b>20</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>20</b>
3.1 Kesimpulan .....	20
3.2 Saran.....	20

## **Daftar Tabel**

Table 2.1 Tabel Rincian Waktu .....	9
Table 2.2 Tabel Identifikasi Resiko .....	12

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Nama Project**

Judul “**Tagihan Tengah Malam**” terinspirasi dari kebiasaan masyarakat yang sering menganggap enteng janji atau tanggung jawab kecil, hingga akhirnya “menagih” kembali di waktu yang tidak terduga. Dalam konteks film ini, inspirasi tersebut dikemas melalui sudut pandang unik: sebuah “tagihan” yang datang bukan dari manusia, melainkan dari sosok misterius di tengah malam.

Konsep film ini juga terinspirasi oleh perkembangan film interaktif seperti *Black Mirror: Bandersnatch* (Netflix), di mana penonton dapat memilih jalan cerita sesuai keputusan mereka. Dari situ, tim produksi ingin menghadirkan karya lokal dengan nuansa horor komedi khas mahasiswa, agar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari penonton muda.

Melalui pendekatan ini, “Tagihan Tengah Malam” tidak hanya menghadirkan ketegangan dan tawa, tetapi juga menyampaikan pesan moral bahwa setiap janji — sekecil apa pun — memiliki konsekuensi yang tidak bisa dihindari.

### **1.2. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai inovasi dalam dunia hiburan, salah satunya adalah film interaktif yang memungkinkan penonton menentukan sendiri alur ceritanya. Melalui konsep tersebut, film pendek “Tagihan Tengah Malam” dibuat dengan menggabungkan dua genre yaitu horor dan komedi untuk menciptakan pengalaman menonton yang seru, unik, dan berbeda dari film konvensional.

Cerita ini mengisahkan seorang mahasiswa yang didatangi oleh hantu penagih hutang akibat janji-janji yang tidak ditepati. Setiap pilihan yang diambil penonton akan menentukan arah cerita serta akhir dari kisahnya. Selain sebagai

hiburan, film ini juga menyampaikan pesan moral bahwa janji adalah bentuk tanggung jawab yang harus ditepati.

Pemilihan tema ini terinspirasi dari fenomena kehidupan mahasiswa yang sering dihadapkan pada berbagai tanggung jawab dan kebiasaan menunda janji. Melalui pendekatan horor komedi, pesan moral tersebut disampaikan dengan cara yang ringan namun tetap bermakna.

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dalam pembuatan film interaktif sekaligus menunjukkan bagaimana teknologi multimedia dapat digunakan untuk menghadirkan pengalaman sinematik yang lebih menarik, mendidik, dan interaktif bagi penonton

## **BAB II**

### **PERANCANGAN**

#### **2.1. Pemilihan Ide**

Dalam proses pemilihan ide, pada awalnya kelompok kami berdiskusi untuk menentukan konsep film seperti apa yang ingin diangkat dan dikembangkan menjadi sebuah karya interaktif. Setelah melalui beberapa pertimbangan, kami sepakat untuk membuat film pendek interaktif dengan genre horor komedi yang berjudul **“Tagihan Tengah Malam”**.

Film ini terinspirasi dari kebiasaan anak muda zaman sekarang yang sering “berjanji tapi lupa menepati”, dikemas dengan sentuhan humor dan unsur misteri. Dalam film ini, penonton akan diajak untuk menentukan alur cerita melalui beberapa pilihan interaktif yang berpengaruh terhadap akhir kisahnya.

Untuk menentukan ide ini, kelompok kami melalui tiga tahap utama, yaitu Riset, ATM (Amati, Tiru, Modifikasi), dan Brainstorming.

#### **2.2.1. Riset**

Tahap riset dilakukan untuk memahami berbagai aspek film interaktif, baik dari segi konsep maupun teknis produksi. Kami menonton beberapa film dan video interaktif seperti *Bandersnatch* (Netflix), *Jurnal Risa*, dan *Karma the Series* untuk mempelajari cara mereka membangun ketegangan, mengatur alur bercabang, serta mengintegrasikan interaksi penonton dengan jalan cerita.

Selain itu, kami juga melakukan riset terhadap respon audiens terhadap film ber-genre horor komedi, yang ternyata cukup diminati karena mampu memberikan sensasi tegang sekaligus lucu dalam satu paket hiburan.

Dari riset tersebut, kami menemukan bahwa film interaktif dengan nuansa horor akan lebih menarik jika disisipkan elemen humor agar tetap ringan dan bisa dinikmati oleh berbagai kalangan, terutama mahasiswa sebagai target utama penonton kami.

### **2.2.2. ATM ( Amati, Tiru dan Modifikasi )**

Tahap ini dilakukan untuk mengambil inspirasi dari beberapa karya yang sudah ada, kemudian menyesuaikannya agar sesuai dengan ide film “Tagihan Tengah Malam”.

#### **Amati:**

Kami mengamati struktur cerita film *Bandersnatch* sebagai referensi utama dalam membuat konsep film interaktif yang memiliki pilihan bercabang. Selain itu, kami juga memperhatikan gaya penceritaan *Diary Misteri Sara* untuk membangun suasana mencekam melalui pengambilan gambar yang dekat dengan karakter (close-up shot) dan pencahayaan gelap.

#### **Tiru:**

Dari sisi humor, kami mengambil inspirasi dari serial *Malam Minggu Miko* yang menggunakan gaya dialog natural dan situasi sehari-hari untuk menciptakan kelucuan yang tidak berlebihan. Unsur ini kami adaptasi dalam karakter utama film, yaitu mahasiswa yang lucu tapi ceroboh.

#### **Modifikasi:**

Hasil pengamatan dan peniruan tersebut kemudian kami modifikasi menjadi konsep baru yang lebih sesuai dengan konteks kampus dan kehidupan mahasiswa. Cerita tentang hantu penagih hutang kami jadikan simbol dari “janji yang belum ditepati”, agar film ini tidak hanya menghibur tetapi juga menyampaikan pesan moral.

### **2.2.3. Brainstorming**

Setelah melakukan riset dan ATM, tahap berikutnya adalah brainstorming. Dalam sesi ini, seluruh anggota kelompok berdiskusi untuk menentukan arah cerita, jenis interaksi yang digunakan, serta pembagian peran.

Beberapa hal yang kami bahas dalam proses brainstorming antara lain:

1. Jenis interaksi: menentukan pilihan yang mengubah jalan cerita, seperti “kabur atau diam di tempat”, “membuka pintu atau bersembunyi”.

2. Lokasi dan suasana: dipilih area yang mendukung suasana horor, seperti kamar kos, lorong kampus, dan halaman gelap.
3. Karakter: dibuat agar memiliki keunikan masing-masing — tokoh utama yang ceroboh namun lucu, dan hantu yang menyeramkan tetapi kocak.
4. Pesan moral: setiap akhir cerita menggambarkan akibat dari pilihan penonton, dengan pesan bahwa janji adalah tanggung jawab yang harus ditepati.

Dari hasil brainstorming, kami menyusun alur cerita utama dan beberapa cabang pilihan yang akan dikembangkan dalam naskah film interaktif “Tagihan Tengah Malam”.

## 2.2. Analisis

Berikut adalah beberapa analisis penting untuk mendukung pembuatan proyek film interaktif ini:

### 2.2.4. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan seluruh aspek yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film interaktif “**Tagihan Tengah Malam**”, baik dari segi **konten** maupun **teknis produksi**. Analisis ini bertujuan agar proses perancangan dan pelaksanaan dapat berjalan secara terarah dan efisien sesuai dengan konsep film.

#### a. Naskah dan Skenario Interaktif

Naskah disusun dengan struktur bercabang, di mana penonton dapat memilih beberapa opsi yang memengaruhi arah dan akhir cerita. Setiap pilihan akan membawa penonton ke situasi berbeda, menciptakan pengalaman interaktif yang menarik. Cerita utama berfokus pada seorang mahasiswa yang dihantui hantu penagih hutang karena janji yang tidak ditepati, dikemas dengan sentuhan komedi agar tetap ringan dan menghibur.

#### b. Karaker

Terdapat lima karakter utama dalam film ini, yaitu empat laki-laki dan satu perempuan, serta satu karakter hantu.

- a. **Tokoh utama (mahasiswa)**: karakter lucu dan ceroboh, menjadi pusat interaksi dalam cerita.
  - b. **Teman-teman kos**: berperan sebagai pendukung, memberi reaksi humor dan membantu jalannya cerita.
  - c. **Hantu penagih hutang**: karakter antagonis yang dibuat menyeramkan namun memiliki unsur komedi.
  - d. **Mahasiswi**: hadir sebagai karakter pembantu yang memberi dinamika cerita dan sentuhan ringan.
- c. Lokasi
- Pemilihan lokasi disesuaikan dengan konsep cerita kampus dan kehidupan mahasiswa agar terasa realistik. Lokasi utama meliputi:
- a. **Kamar kos**: tempat awal kejadian, menggambarkan suasana pribadi dan menegangkan.
  - b. **Lorong kampus**: lokasi untuk adegan kejar-kejaran atau penampakan hantu.
  - c. **Area kampus**: memperkuat latar cerita agar dekat dengan kehidupan mahasiswa sehari-hari.
- d. Audio (Horor dan Komedi)

Elemen audio memegang peranan penting dalam menciptakan suasana. Efek suara seperti langkah kaki, pintu berderit, dan bisikan akan digunakan untuk mendukung nuansa horor. Sedangkan musik bernuansa ringan dan efek

suara lucu ditambahkan pada momen-momen komedi untuk menjaga keseimbangan suasana.

e. Efek Cahaya dan Suara

Efek pencahayaan digunakan untuk membangun suasana misterius, seperti penggunaan lampu redup, warna biru gelap, atau efek kedipan saat munculnya hantu. Sementara efek suara (sound effect) ditambahkan untuk memperkuat momen jumpscare maupun adegan lucu agar penonton lebih terlibat secara emosional.

f. Kebuthan Internal

Kebutuhan internal meliputi seluruh alat dan perangkat yang digunakan oleh tim produksi dalam proses pembuatan film, baik untuk pengambilan gambar, pengeditan, maupun penyusunan efek interaktif.

a. 3 Handpone

Digunakan sebagai alat utama perekaman video. Setiap handphone difungsikan untuk sudut pengambilan gambar yang berbeda, seperti close-up, medium shot, dan wide shot.

b. Laptop

Dipakai oleh seluruh anggota tim untuk proses editing video, pembuatan efek suara, penulisan naskah, dan integrasi interaktif pada platform seperti YouTube atau H5P.

c. Software Editing (Adobe Animate, Capcut )

Digunakan untuk mengedit video, menambahkan efek, color grading, serta menyinkronkan audio dan visual agar hasil akhir lebih menarik.

d. Software Interaktif

Digunakan untuk menambahkan elemen interaktif di akhir adegan, di mana penonton dapat memilih alur cerita selanjutnya.

e. Senter

Digunakan untuk menambah pencahayaan saat pengambilan gambar di tempat gelap atau malam hari agar tetap terlihat jelas dan tetap mempertahankan kesan horor.

#### **2.2.5. Analisis Biaya dan Waktu**

Adapun untuk keperluan biaya dan waktu untuk projek ini, sebagai berikut:

a. Biaya

1. Canva Premium

(Canva Team - Rp95.000)

2. Capcut Pro

(Capcut Pro - Rp84.000)

3. Properti

b. Waktu

Rincian waktu yang dibutuhkan untuk setiap tahap proyek ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tahap Produksi	Kegiatan Utama	Durasi
Pra produksi	Riset, penulisan naskah, storyboard, persiapan alat, dan jadwal syuting	1 minggu
Produksi (Shooting)	Pengambilan gambar seluruh scene dan opsi interaktif	1 minggu
Pasca produksi	Editing, efek visual, pengaturan branching interaktif, mixing audio	2 minggu

Evaluasi & Pengumpulan	Uji coba film interaktif, perbaikan teknis, pengupulan	1 minggu
------------------------	--	----------

*Table 2.1 Tabel Rincian Waktu*

### **2.2.6. Analisis Isi Proyek**

Project “Tagihan Tengah Malam” terdiri dari beberapa elemen multimedia utama yang saling mendukung untuk menciptakan pengalaman film interaktif horor-komedи. Setiap elemen memiliki fungsi dan kontribusi tersendiri, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Teks**

Teks digunakan sebagai:

- a. Subtitle untuk memperjelas dialog setiap karakter.
- b. Teks instruksi pada layar saat pilihan interaktif muncul (“Pilih A”, “Pilih B”).
- c. Narasi tambahan pada beberapa scene, seperti penjelasan prolog atau petunjuk keputusan.
- d. Teks membantu penonton memahami alur cerita dengan lebih jelas, terutama pada momen penting atau interaktif.

#### **2. Image (Gambar)**

Image digunakan sebagai:

- a. Elemen visual pendukung tombol interaktif (ikon, panah pilihan, frame pilihan).
- b. Background atau overlay untuk memberi efek horor (grain, vignette, shadow).
- c. Representasi objek penting seperti buku hutang, catatan, atau item yang digunakan sebagai properti dalam cerita.

Gambar memperkuat suasana dan menjadi panduan visual dalam navigasi pilihan.

### **3. Animasi**

Animasi digunakan untuk:

- a. Transisi halus ketika penonton berpindah dari satu scene ke scene cabang lainnya.
- b. Efek visual pada elemen jumpscare seperti “glitch”, “flicker”, atau “fade in hantu”.
- c. Animasi teks ketika pilihan muncul agar terasa lebih dinamis dan engaging.
- d. Animasi membuat alur interaktif terasa lebih hidup dan tidak kaku, membantu penonton merasa menyatu dalam cerita.

### **4. Audio**

Audio digunakan untuk:

- a. Backsound horor ketika adegan tegang atau hantu muncul.
- b. Backsound komedi untuk suasana ringan pada interaksi antar karakter.
- c. Sound Effect (SFX) seperti pintu berderit, langkah kaki, suara lemari terbuka, HP bergetar, dan bisikan hantu.
- d. Suara menjadi aspek penting yang menentukan suasana—menegangkan atau lucu—dalam setiap scene.

### **5. Video**

Video menjadi komponen utama project, berfungsi sebagai:

- a. Media visual untuk menampilkan adegan film.
- b. Alur cerita utama yang dipilih penonton melalui interaksi.
- c. Setiap pilihan interaktif akan diarahkan ke video cabang yang berbeda sehingga menciptakan pengalaman film interaktif non-linear. Tanpa video, konten tidak dapat disampaikan secara utuh dan jelas.

## **6. Interaktif (Tombol / Navigasi)**

Sebagai tambahan, elemen interaktif memegang peran penting:

- a. Menampilkan pilihan 2 opsi per scene.
- b. Menghubungkan penonton dari satu video ke video lainnya.

### **2.2.7. Analis Target**

Target dari projek film ini terdiri dari:

a. Target User/Usia

Target user film horor adalah pria dan wanita berusia 17 hingga 35 tahun dari berbagai latar belakang pendidikan, termasuk pelajar dan profesional muda. Mereka menyukai pengalaman ketegangan, merupakan penggemar genre horor di berbagai media, dan aktif menonton film di bioskop maupun platform streaming.

b. Target Pasar

Target pasar untuk film horor terdiri dari dua segmen utama: pasar utama yang mencakup penggemar film horor yang aktif mencari film baru dan menarik, seperti mahasiswa dan pekerja muda, serta pasar sekunder yang terdiri

dari penonton yang tidak secara spesifik menyukai horor tetapi terbuka untuk menonton film dengan tema menarik.

#### **2.2.8. Media Teknologi**

Adapun media teknologi untuk membangun project ini adalah sebagai berikut:

- a. Adobe animate : Digunakan membuat video interaktif
- b. Capcut : Digunakan untuk software editing
- c. Canva : Digunakan poster film interaktif
- d. React JS : Digunakan untuk membuat web

#### **2.2.9. Media Perantara**

Film interaktif ini menggunakan website sebagai media perantaranya, sehingga situs web menjadi platform utama untuk menayangkan dan mengakses film. Setelah di-hosting, website ini akan menyediakan akses langsung bagi pengguna untuk menonton film secara online.

### **2.3. Pretesting**

#### **2.3.1. Identifikasi Resiko**

Identifikasi risiko memetakan potensi kendala yang bisa muncul selama produksi dan interaksi film. Hal ini membantu tim menyiapkan solusi sehingga kualitas film dan pengalaman menonton tetap optimal

Resiko	Dampak	Solusi
Suara tidak jelas	Sedang	Gunakan mikrofon HP atau rekam audio tambahan
Pencahayaan kurang	Sedang	Gunakan lampu belajar atau senter HP
Gangguan lingkungan (suara luar)	Sedang	Pilih lokasi sepi dan waktu malam
Kesehatan Pemeran	Sedang	Jadwal Cadangan

*Table 2.2 Tabel Identifikasi Resiko*

### **2.3.2. Model Alur Interaksi**

Model alur interaksi dari projek interaktif ini adalah Non Linear, model non-linear memberikan penonton kebebasan untuk menjelajahi alur cerita dengan cara yang tidak terduga dan dinamis. Dalam film horor komedi interaktif ini, penonton tidak hanya berperan sebagai pengamat, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam pengembangan cerita. Di tengah film, penonton akan dihadapkan pada pilihan-pilihan krusial, seperti memilih antara dua jalur (A dan B). Setiap pilihan yang diambil akan memengaruhi arah dan hasil dari cerita, menciptakan pengalaman yang unik dan berbeda untuk setiap penonton.

### **2.3.3. Model Skenario**

Model skenario pada proyek “Tagihan Tengah Malam” menggunakan model Simulasi, yaitu model skenario multimedia yang dirancang untuk menirukan situasi nyata atau situasi fiksi yang bersifat imersif. Dalam konteks film horor interaktif, model simulasi ini memungkinkan penonton untuk berada dalam kondisi seolah-olah mereka ikut terlibat dalam pengalaman menegangkan yang dialami karakter utama.

Pendekatan simulasi dipilih karena memberikan dua keunggulan utama:

1. Menghadirkan Sensasi Horor yang Lebih Realistik  
Dengan memanfaatkan visual, audio, dan interaksi, simulasi mampu menciptakan suasana tegang, gelap, serta kejutan khas film horor. Penonton tidak hanya menonton, tetapi juga seperti “mengalami” peristiwa tersebut secara langsung.
2. Memberikan Kebebasan Interaksi Pada Penonton  
Model simulasi memungkinkan adanya pilihan interaktif yang memengaruhi jalannya cerita.  
Dalam proyek ini setiap scene memberikan dua pilihan

berbeda, dan masing-masing pilihan akan membawa penonton ke scene cabang yang berbeda, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan personal.

Melalui model simulasi ini, penonton mendapatkan pengalaman multimedia yang imersif, yaitu:

- a. berinteraksi dengan elemen dalam dunia fiksi,
- b. menentukan jalannya alur cerita,
- c. dan merasakan efek horor-komedi secara langsung seperti berada dalam dunia karakter.

## **2.4. Prototype Development**

### **2.4.1. Storyline**

#### **A. Tahapan Cerita : Awal Cerita**

Narasi:

Di sebuah malam yang sunyi, di kamar kos sederhana, Nouval tengah sibuk mengetik tugas di depan laptopnya. Lampu kamar beberapa kali berkedip, membuat suasana semakin tidak nyaman. Saat Nouval mulai fokus kembali, suara notifikasi terdengar dari ponselnya. Pesan baru muncul dari nomor tak dikenal.

“Dek... sudah lewat jatuh tempo.”

Nouval membaca pesan itu dengan dahi berkerut. Tiba-tiba rak bukunya bergetar pelan, dan pintu lemari di belakangnya terbuka sendiri. Dari dalam muncul sosok menyeramkan Bang Kolektor, berpakaian lusuh dengan membawa buku besar penuh catatan hutang. Bang Kolektor berkata dengan suara berat, “Hutang... tetap hutang.” Nouval hanya bisa terdiam ketakutan.

**Visual:**

Nouval mengetik di depan laptop, suasana kamar redup, lampu berkedip. Tiba-tiba rak buku bergetar dan lemari terbuka sendiri. Muncul sosok Bang Kolektor perlahan dari bayangan.

Interaktif (Pilihan Scene 1)

1. Pilihan A: “Kabur dari kamar” → lanjut ke Scene 2A
2. Pilihan B: “Nego sama hantu” → lanjut ke Scene 2B

## **B. Tahapan Cerita : Jalur Kabur-SCENE 2A**

Adegan 2A-1: Lorong Kos yang Panjang

**Narasi:**

nouval panik dan segera berlari keluar kamar. Lorong kos tampak panjang dan gelap, hanya disinari lampu-lampu kecil yang berkedip pelan. Napasnya terengah, ia terus berlari tanpa arah hingga bertemu temannya — Pasha.

Pasha menatap heran, “Lu kenapa, Pal?”

nouval menjelaskan dengan terburu-buru, tapi sebelum sempat dijelaskan lebih jauh, Pasha menoleh ke belakang dan melihat sosok Bang Kolektor berdiri di ujung lorong dengan wajah menyeramkan.

Bang Kolektor berkata pelan, “Hutang tidak bisa dihindari, Dek...”

**Visual:**

Lorong kos gelap,nouval berlari panik. Rehan muncul dari ujung lorong, lalu muncul sosok Bang Kolektor di belakang mereka.

1. Pilihan 2A-1: “Hadapi bersama Rehan” → Scene 3A

2. Pilihan 2A-2: “Sembunyi di ruang belakang kos” → Scene 3B

### C. Tahapan Cerita : Jalur Negosiasi-SCENE 2B

#### Adegan 2B-1: Negosiasi Tagihan

##### Narasi:

Alih-alih kabur, Nouval mencoba bicara. “Bang... bisa kita bicarain baik-baik?” katanya dengan gemetar.

Bang Kolektor berjalan mendekat perlahan sambil membuka buku besar berdebu.

“Kau punya tiga hutang...” ucapnya seraya membuka halaman demi halaman.

“Janji bangun Subuh. Janji hidup sehat. Janji bantu temanmu.” Nouval semakin pucat.

Ketika suasana semakin mencekam, pintu kamar diketuk keras. Teman-temannya — Saepul, Arvin, dan Rida masuk dengan wajah bingung. Saepul bertanya, “Lu ngomong sama siapa, Pal?”

Namun sesaat kemudian, ketiganya juga melihat sosok Bang Kolektor.

##### Visual:

Bang Kolektor membuka buku besar dengan efek cahaya samar. Raka gemetar di kursi.

1. Pilihan 2B-1: “Ritual oleh Alia” → Scene 3C
2. Pilihan 2B-2: “Percobaan ilmiah Fikri” → Scene 3D

### D. Tahapan Cerita : Cabang Akhir

Scene 3A – Duel Kehendak

*(dari pilihan 2A-1)*

**Narasi:**

Pasha berdiri menghadang Bang Kolektor. “Kalau mau ambil dia, ambil lewat gue!” katanya tegas. Bang Kolektor menutup bukunya perlahan. “Baik.” Namun tiba-tiba Nouval sadar, “Bang… saya janji bantu Saepul edit tugas, tapi belum saya tepati.” Bang Kolektor menatapnya, dan buku hutang berputar di udara. Sosok hantu mulai memudar.

**Visual:**

Pasha menghadang, Nouval berteriak menyesal. Buku besar bercahaya lalu memudar.

ENDING A

Scene 3B – Ruang Belakang Kos

*(dari pilihan 2A-2)*

**Narasi:**

Nouval menarik pasha ke ruang belakang yang gelap. Mereka tiarap di balik lemari besar. Suara langkah kaki pelan terdengar mendekat. Bang Kolektor berbicara dengan suara bergema, “Hutang… tak bisa kau sembunyikan…” Tiba-tiba hantu muncul di depan mereka. Bang Kolektor berbisik, “Kau berhutang tindakan, bukan uang.”

**Visual:**

Kamar gelap, cahaya senter kecil, hantu tiba-tiba muncul di depan kamera.

ENDING B

Scene 3C – Ritual Rida

*(dari pilihan 2B-1)*

**Narasi:**

Rida menyalakan lilin dan membuat lingkaran garam di lantai. Saepul bergumam, “Ini dukun mode ON.” “Diam,” jawab Rida serius. Bang Kolektor muncul di tengah lingkaran dengan aura gelap. Bang Kolektor: “Ritual tidak menghapus hutang, Dek…” Lilin bergetar dan satu per satu padam.

**Visual:**

Lingkaran garam, lilin berjejer, bayangan menari di dinding.

**ENDING C**

Scene 3D – Eksperimen Arvin

(*dari pilihan 2B-2*)

**Narasi:**

Arvin menyiapkan HP, sensor EMF, dan termometer digital. “Nouval, diam dulu, kita ukur energinya!” katanya penuh semangat. Namun alatnya tiba-tiba overheat dan berasap. Bang Kolektor berkata, “Ilmu tidak bisa membebaskan dari janji yang kau ingkari.” Ia menyentuh kepala Nouval semua lampu langsung padam.

**Visual:**

Peralatan elektronik menyala, indikator merah berkedip, lalu meledak kecil.

**ENDING D**

**E. Tahapan Cerita : Akhir Cerita (Beberapa Ending)**

ENDING A – “Kerja Bareng Hantu”

Nouval akhirnya mengakui kesalahannya. Bang Kolektor tersenyum tipis dan duduk di depan laptop.

Bang Kolektor: “Kecerahan naikkan... saturasi turunkan.”

Mereka justru bekerja sama mengedit video tugas.

Visual: Nouval dan Bang Kolektor di depan laptop, suasana jadi lucu.

*ENDING Bahagia.*

ENDING B – “Hutang Tak Tersembunyikan”

Bang Kolektor memojokkan Nouval dan Pasha. “Hutang rasa bersalahmu tetap hidup...” Lampu padam. Hanya terdengar suara nafas terakhir dan desahan misterius.

Visual: Lampu mati, layar hitam.

*ENDING Horor.*

ENDING C – “Ritual Gagal”

Lilin padam satu per satu. Bang Kolektor menghilang, tapi buku hutang tertinggal di lantai. Semua menatap ketakutan.

Visual: Cahaya terakhir lilin memudar.

*ENDING Misteri.*

ENDING D – “Eksperimen yang Mengerikan”

Ledakan kecil dari alat Arvin membuat semuanya panik. Bang Kolektor berbisik, “Manusia selalu mencoba mengukur hal yang tak bisa diukur.” Ia menyentuh kepala Nouval, dan layar langsung gelap.

Visual: Flash putih diikuti kegelapan.

Audio: Suara ledakan kecil lalu sunyi.

*ENDING Gelap.*

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Proyek “Hantu Penagih Hutang” menunjukkan bahwa film interaktif bisa dibuat kreatif dan menarik meski dengan biaya terbatas dan peralatan sederhana. Smartphone sebagai kamera, software gratis untuk editing, dan storyline yang matang memastikan film dapat dinikmati oleh penonton, khususnya mahasiswa dan remaja. Interaktivitas menambah pengalaman baru dan membuat penonton ingin menonton ulang untuk mencoba pilihan berbeda.

#### **3.2 Saran**

Untuk pengembangan proyek ini ke depannya, disarankan agar jumlah pilihan interaktif ditambahkan sehingga penonton dapat mencoba berbagai jalur cerita dan ending yang berbeda, meningkatkan pengalaman menonton ulang. Penggunaan mikrofon eksternal juga akan meningkatkan kualitas audio sehingga suara karakter terdengar lebih jelas dan profesional. Selain itu, proyek ini dapat dikembangkan menjadi seri film interaktif dengan tema lokal lainnya, seperti hantu kos, hantu kampus, atau fenomena sosial mahasiswa, sehingga memberikan variasi cerita sekaligus memperluas jangkauan penonton.