



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisa pada bab 4 penulis memilih perancangan pencahayaan dengan hasil sebagaimana terlampir di bagian akhir bab 3 sebagai pencahayaan yang paling sesuai dalam membuat suasana misterius yang ekstrim dan suasana ketakutan. Pada bab ini penulis merangkum hasil analisa dari bab 4 untuk menciptakan suasana *horror*. Berikut ini adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang pencahayaan untuk memvisualisasikan suasana *horror* (misterius dan ketakutan).

1. Penempatan serta arah pencahayaan dapat disesuaikan dengan cerita dan kebutuhannya dalam membuat suasana *horror*, lebih spesifik lagi untuk menghasilkan siluet dengan kesan misteri yang ekstrim maka penempatan cahaya harus ditempatkan dibagian belakang karakter sehingga bagian depan yang menghadap kamera lebih gelap. Menentukan posisi serta ketinggian dan arah cahaya juga penting untuk dapat memanfaatkan tekstur dari bayangan yang tercipta.
2. Intensitas cahaya menjadi salah satu faktor penting yang dapat membangun suasana *horror*, selain itu dengan perpaduan intensitas cahaya yang tepat yaitu dengan *key light* lebih tinggi dibanding sumber cahaya lainnya akan menghasilkan efek *low key*, bahkan dalam beberapa kasus cukup 1 sumber cahaya saja. Salah satu faktor yang dapat membuat adegan menjadi dramatis

karena adanya kontras gelap terang yang signifikan sehingga tercipta kontur bayangan yang tegas.

3. Warna cahaya juga sangat penting dalam membangun suasana dalam sebuah adegan. Penggunaan warna-warna dengan temperatur yang dingin seperti warna biru akan membuat suasana menjadi mencekam, dingin, serta sedih. Selain itu warna cahaya yang terlihat keabu-abuan membuat suasana tampak kelam.

5.2. Saran

Dalam merancang pencahayaan untuk membangun suasana *horror*, penulis menyarankan untuk mempelajari beberapa aspek lainnya seperti bayangan dan material pada objek sehingga dapat memvisualisasikan apa yang diinginkan. Pengamatan yang cermat terhadap referensi juga penting sehingga hasil perancangan dapat maksimal. Komunikasi antar anggota tim dan meredam ego juga menjadi kunci sukses keberhasilan dalam suatu proyek serta yang paling penting adalah manajemen waktu.

