

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dalam memvisualisasikan suasana horror dan mencekam pada perancangan *lighting* di Film Animasi 3D “Ondel” dirancang pada sore hari menjelang malam dan malam hari dilakukan penerapan pada teknik *lighting*, tata letak *lighting*, *temperature lighting* yang mempengaruhi warna pada *lighting* yaitu *hue*, *saturation*, *value* dan psikologi warna dalam menerapkan suasana yang menakutkan. Proses ini dimulai dengan merancang *lighting*, lalu kemudian mencari teori - teori pendukung yang mana sesuai dengan pengaplikasian rancangan *lighting*. Selain itu juga disesuaikan dengan referensi film yang serupa dan dilakukan uji coba baik sore ataupun malam dalam menciptakan *lighting* yang dapat memvisualkan suasana horror.

Selama proses perancangan *lighting* berlangsung terdapat hal penting yang harus dipahami dan dipelajari oleh penulis agar *lighting* tersebut dapat memvisualkan suasana horror. Dalam hal tersebut penulis harus benar - benar memahami penggunaan dari tata letak dan teknik *lighting* tersebut dalam proses simulasi cahaya sebelum penyesuaian dan penerapan *lighting* dilakukan karena agar dapat mengetahui efek dan fungsi dari setiap simulasi cahaya yang dibentuk. Yang mana setelah itu harus paham terhadap perancangan dari beberapa film yang penulis pilih untuk observasi dan penyesuaian dengan teori. Hal ini penting setelah penulis mengetahui penggunaannya harus dilakukan penerapan dan penerapan tersebut

harus disesuaikan dengan observasi dan pendukung teori *lighting* yaitu Andy Beanne, Darren Brooker, Jeremy Birn, Steven Bleicher, dan Patti Bellantoni. Hal ini agar target dapat dicapai untuk memvisualkan suasana horror harus memiliki peletakan, intensitas, dan atribut lainnya dalam tata letak, teknik, *temperature lighting* hingga kesesuaian intensitas *hue, saturation, value* dan psikologi warna yang sesuai dengan observasi dan teori agar dapat tercapai pembentukannya.

Lalu pada salah satu contoh shot yang diambil yaitu shot 54 memiliki *lighting* yang berada tepat di depan karakter. Cahaya yang masuk tersebut merambat, menabrak objek, dan memberikan ruang yang tak terkena cahaya, sehingga menjadi gelap dan membentuk bayangan dari objek di depannya. Hal ini membuktikan bahwa penulis juga memahami bahwa *lighting* merupakan pembentuk utama dalam membentuk suatu bayangan dan mempengaruhi warna dalam satu shot. ataupun komunikasi internal dengan penonton yang ingin disampaikan dari film animasi 3D Ondel. Selain itu kesesuaian *hue, saturation, value* dapat membentuk warna pada *lighting* yang mana mempengaruhi setiap perubahan warna pada warna asli objek yang menghasilkan *meaning* dan komunikasi pendukung.

Oleh karena itu setelah dilakukan tahap – tahap diatas dalam merancang dan pembentukan suasana horror yang diaplikasikan kedalam Film animasi 3D Ondel, dibutuhkan arah cahaya seperti *three point lighting* pada sore hari dan *two point lighting* pada malam hari yang didukung oleh tata letak *high key* di kedua suasana dalam membuat patahan bayangan yang sesuai untuk mendukung suasana horror. Selain itu *temperature cool* yang disesuaikan dengan kondisi pada waktu kejadian dengan *hue* yang mengarah ke warna merah pada sore hari dan biru pada malam

hari serta *saturation* yang memiliki parameter lebih tinggi dari pada *value* di kedua suasana.

## 5.2. **Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan dihasilkan dalam perancangan *lighting* untuk memvisualisasikan suasana horror terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pembaca yang akan membahas dengan tema penelitian serupa dalam hal teknis, pengerjaan, maupun selama proses pencarian observasi terutama dalam penelitian *lighting*. Berikut merupakan saran yang dapat diberikan.

1. Dalam pembuatan *lighting* haruslah sesuai dengan arah datangnya cahaya dan sumber cahaya secara logis dan referensi serta observasi yang telah dilakukan yang kemudian disesuaikan dengan tempat indoor ataupun outdoor yang akan dipakai.
2. Dalam melakukan perancangan *lighting* haruslah mengobservasi dan melakukan uji coba terlebih dahulu agar mengetahui apakah penggunaan *lighting* dapat diterapkan kedalam film yang harus disesuaikan kembali.
3. Selama proses perancangan *lighting* haruslah dapat mempertimbangkan cahaya yang logis dan hasil konsep pemikiran dari pemaknaan setiap shotnya yang disesuaikan dengan cerita agar mudah dipercaya dan ditangkap oleh penonton apa yang ingin disampaikan.
4. Dalam melakukan penerapan *lighting* ke dalam shot dalam film yang dibuat haruslah diuji dan disesuaikan kembali dengan animasi dan pergerakan kamera

yang membuat kondisi *lighting* tidak statis melainkan dinamis sehingga dapat mengakibatkan pergeseran makna dan penerapan cahaya pada objek yang dituju.