

2. TINJAUAN PUSTAKA

Film horor biasanya mengetengahkan cerita yang terkadang berada di luar akal manusia. Film horor biasanya dibuat dengan rasa penasaran yang ada pada dunia lain di luar dunia manusia. (Javandalasta, 2021). Muir (2013) mengatakan bahwa film horor harus memvisualisasikan dari tema yang diangkat agar ide, dan tujuan pembuatan dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Film horor dapat menakuti penonton dengan tiga cara, yaitu:

1. Pertama, *jump scare* atau *jolt scare*. Ini adalah trik dasar dari pembuatan film horor dimana teror dapat muncul dari tempat yang tidak terduga dengan musik atau suara yang mendukung suasana menjadi tidak nyaman.
2. Kedua, Pengambilan gambar dengan ruang sempit. Penyampaian ini memberi kesan *claustrophobia* dengan sugesti akan ketakutan dari ruang sempit. Sehingga karakter tidak menduga apa yang akan terjadi selanjutnya.
3. Ketiga, aspek penceritaan yang menghubungkan keadaan karakter dengan penonton dalam aktivitas sehari-hari. Seperti; membentuk kembali peristiwa nyata yang mengerikan untuk menakuti penonton.

Ratner (2004) menjelaskan bahwa pencahayaan adegan horor mirip dengan adegan kriminal. Kontras yang tinggi sangat diperlukan untuk menimbulkan bayangan. Pencahayaan untuk horor dibuat dengan warna yang hangat. Pencahayaan yang hangat dapat dibuat dari lampu utama, dan pengisi. Efek dari pencahayaan hangat ini membuat gambar yang terlihat menjadi lebih dari yang sebenarnya.



Gambar 2.1. Contoh *warm* film horor
(Sumber: <https://culturedvultures.com>)

Syifa (seperti yang dikutip dari Gurney, 2010) *Color temperature* berpengaruh terhadap perasaan seseorang saat melihatnya. *Color temperature* dibagi menjadi dua, yaitu; *warm temperature*, dan *cool temperature*. *Warm temperature* merupakan warna-warna yang memiliki kesan hangat, musim gugur, dan matahari terbenam seperti; kuning, merah, oranye, dan hijau terang. Sedangkan *cool temperature* adalah warna-warna yang memiliki kesan dingin, misteri, dan malam seperti; biru, ungu, dan hijau gelap.

Feisner (2006) dalam bukunya mengatakan bahwa warna dapat mempengaruhi perasaan terhadap suatu komposisi. Dapat dilihat juga dari penggunaan *cool color* atau *warm color*. *Warm color* memunculkan kesan sinar matahari, panas, darah, dan gairah; *warm color* juga dapat menstimulasi perasaan bersahaja, dekat, berat, dan kering. Efek yang dihasilkan dari warna hangat adalah nuansa, dan kusam.

COLOR TEMPERATURE



Gambar 2.2. Color temperature
(sumber: <https://www.flux-academy.com>)

Bleicher (2012) dalam bukunya mengatakan bahwa warna adalah satu-satunya elemen yang terpenting. Tidak ada hal lain yang memiliki kekuatan selain warna. Warna dapat memicu mata, dan otak untuk menciptakan respon langsung terhadap apa yang dirasakan. Warna dapat mengantarkan emosi, dan perasaan dari apa yang dilihat penonton; membuat denyut nadi naik atau turun; bekerja menaikkan atau menurunkan tekanan darah, dan pernapasan; serta warna juga dapat membuat suatu hal yang dilihat menjadi lebih ringan atau berat, dekat atau jauh, murah atau mahal. Pemilihan warna dapat meningkatkan atau menghancurkan sebuah karya seni. (hlm. viii).

Menurut Risk (2020) Warna tanpa disadari seringkali berpengaruh terhadap seseorang secara emosional, psikologis, dan bahkan secara fisik. Warna dalam film dapat membangun sebuah harmoni atau bahkan sebuah ketegangan. Warna juga;

1. Membuat reaksi psikologis dengan penonton.
2. Memberi fokus terhadap sebuah detail yang ditampilkan dalam film.
3. Mengatur suasana dari film.
4. Merepresentasikan sifat dari karakter.
5. Menunjukkan perubahan secara emosional, sifat, kepribadian dari karakter dalam film.

Ketika sebuah palet warna ditempatkan dengan baik, maka warna sendiri akan berfungsi sebagai pengatur nada dari sebuah film. Bond menambahkan dalam bukunya Risk juga mengatakan penonton memiliki reaksi yang sama terhadap warna-warna tertentu.



Gambar 2.3. Emosi warna
(sumber: *How to Use Color in Film*, 2020)

1. Merah

Warna merah menggambarkan perasaan cinta, gairah, kekerasan, bahaya, kemarahan, dan kekuatan. Warna merah juga dapat menimbulkan ketegangan, menaikkan adrenalin, dan menaikkan tekanan darah.

2. Oranye

Warna oranye dapat menggambarkan kehangatan, ramah, *friendly*, sebuah kesenangan, *exotic*, dan berjiwa muda. Begitu juga sebaliknya, warna oranye sesuai kebutuhan dapat juga menggambarkan keputusasaan, rasa lelah, dan tersiksa.

3. Kuning

Warna kuning dapat menggambarkan sebuah kegilaan, kesakitan, rasa tidak aman, obsesif, aneh, dan naif. Penggunaan warna kuning juga dapat memunculkan rasa seperti kesan hangat, dan nyaman.

Bowen (2017) mengatakan fase pasca produksi dibagi menjadi 2 bagian, yaitu;

1. *Offline editing*.

Fase *offline editing* adalah dimana potongan film dikerjakan untuk menjadi satu film utuh *footage* yang semula memiliki resolusi rendah, dibuat dengan resolusi tinggi atau aslinya.

2. *Online Editing*

Fase *online editing* adalah fase dimana hasil *offline editing* dengan resolusi tinggi dilakukan *color correction*, *color grading*, *mixing audio*, dan memasukkan beberapa unsur grafis lainnya.

Santoso (seperti yang dikutip dari Hullfish, 2012) proses *color grading* dibagi menjadi dua bagian, yaitu *primary color correction*, dan *creating looks* atau membuat *style*. *Primary color correction* adalah proses pengaturan dalam *exposure*, *contrast*, *saturation* dan *white balance*. *Creating looks* adalah proses kreatif untuk membuat *style* dari sebuah video.

Color correction dalam bukunya Hurkman (2014) adalah suatu proses untuk membetulkan warna menjadi netral pada sebuah gambar, atau video, namun *color*

grading adalah sebuah proses yang lebih dalam untuk membuat *style* dari suatu gambar, atau video sesuai dengan naratif dan artistik yang dibutuhkan dalam gambar, atau video. Arundale dan Trieu (2014), *color grading* adalah sebuah proses pewarnaan atau memanipulasi warna yang bertujuan untuk memberikan sebuah emosi tertentu. Proses *color grading* juga harus dilakukan secara hati-hati karena akan mempengaruhi hasil akhir dari video. *Color grading* dibagi ke dalam dua tujuan, yaitu; untuk menyeimbangkan warna dari video, dan membuat efek warna tertentu sesuai kebutuhan.

Craveiro dan Oaten (2018) mengatakan bahwa *exposure* adalah jumlah cahaya yang masuk ke dalam kamera untuk menangkap sebuah gambar seperti yang dilihat oleh mata. Jika jumlah cahaya yang masuk tidak dikontrol, maka akan menjadi akan tidak tepat seperti; terlalu terang atau terlalu gelap.

Exposure juga dibagi ke dalam 3 bagian, yaitu;

1. *Over Exposure* adalah ketika sensor menerima terlalu banyak cahaya sehingga gambar yang ditangkap menjadi terlalu terang.
2. *Correct Exposure* adalah ketika sensor menerima jumlah cahaya yang tepat, sehingga gambar yang dihasilkan dapat mempresentasikan seperti apa yang terlihat.
3. *Under Exposure* adalah ketika sensor tidak menerima jumlah cahaya yang cukup, sehingga gambar yang dihasilkan terlalu gelap. (hlm. 23).



Gambar 2.4. Contoh bagian *exposure*
(sumber: <https://shuttermuse.com>)

Menurut Kennel (2006) *contrast* adalah rasio dari titik paling putih ke titik paling hitam. Hullfish (2012) juga mengatakan hal yang sama bahwa *contrast* merupakan jarak dari titik paling terang ke titik yang paling gelap. Ketika jarak antara warna putih dan hitam semakin jauh, maka dapat disebut semakin *contrast*. Hidayat (seperti yang dikutip dari Hurkman, 2014) *Contrast* merupakan satu hal yang sangat penting, karena dapat membuat hasil gambar menjadi maksimal, mengoptimalkan warna, dan membuat tampilan gambar seperti yang diinginkan.

1. *Low Contrast*

Highlight cukup gelap, dan *shadows* cenderung sedikit terang, dan tidak gelap seutuhnya, sehingga *contrast* kurang pada gambar. Dengan *contrast* yang rendah, warna tidak terlalu mencolok.

2. *High Contrast*

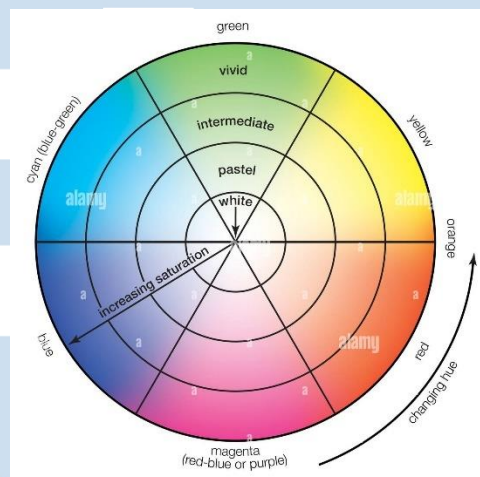
Memperlihatkan kedalaman antara *highlight* yang cenderung terang dengan *shadows* yang cenderung gelap sehingga menghasilkan *contrast* yang tinggi pada gambar. Dengan perbedaan antara *highlight*, dan *shadows* yang mencolok, maka kedalaman ruang dapat tercipta.



Gambar 2.5. *Low contrast* dan *high contrast*
(sumber: <https://blog.roboflow.com>)

Hurkman dalam bukunya juga mengatakan bahwa *saturation* adalah tingkat intensitas dari suatu warna. Suatu gambar atau video dapat dikatakan *saturated* bila gambar atau video tersebut memiliki intensitas warna yang cukup, bahkan berlebih. Begitupun sebaliknya, sebuah gambar atau video dapat dikatakan *desaturated*

apabila gambar atau video tersebut tidak memiliki intensitas warna yang cukup atau bahkan tidak memiliki warna sama sekali. Dalam bukunya, Hurkman menjelaskan bahwa tingkat saturasi dapat dilihat melalui sebuah *color wheel*. *Color wheel* menjelaskan bahwa ketika warna semakin menuju ke tengah lingkaran, maka saturasinya akan hilang, dan sebaliknya ketika warna semakin menuju ke luar lingkaran, maka saturasinya akan semakin tinggi.



Gambar 2.6. *Color Wheel*
(sumber: <https://www.alamy.com>)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA