

Tabel 3. Hasil Penelitian

No.	Adegan	Lighting	Color
1.	<i>Scene 2 shot 3</i>	Adegan ini menggunakan teknik <i>low key lighting</i> dengan menempatkan sebuah <i>key light</i> di sebelah kiri wajah Estu dan ditambahkan <i>fill light</i> yang minim di sebelah kanan estu.	Warna (<i>color</i>) digunakan untuk cahaya (<i>light</i>) yang keluar dari lampu tidur Estu dengan <i>hue</i> kuning dengan saturasi sebanyak 48% dan batas <i>value</i> sebesar 75%.
2.	<i>Scene 3 shot 2</i>	Teknik <i>rim key</i> digunakan dalam adegan ini yang bertujuan untuk memperlihatkan <i>outline</i> dari bentuk Dhemyth di mana <i>key light</i> ditempatkan di belakang tokoh tersebut.	Warna (<i>color</i>) hijau dengan saturasi yang rendah sebesar 30% dengan <i>value</i> sebesar 85% digunakan untuk <i>lighting</i> yang berasal dari kulkas Estu.

5. KESIMPULAN

Penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan *color* dan *lighting* membutuhkan dasar penyusunan cahaya (*light*) yaitu *three-point lighting* yang merupakan suatu teknik dasar untuk menciptakan adegan yang dramatis (terdiri dari *key light*, *fill light* dan *rim light*). Lalu, diikuti dengan beberapa jenis *lighting* yang meliputi *point light*, *directional light*, *spotlight*, *area light*, dan *ambient light*; teknik penempatan *lighting* lainnya seperti *high key*, *low key*, *under-lighting*, *rim key* dan *shadow* untuk menghadirkan suasana yang dramatis dalam adegan suatu film dengan warna (*color*) melalui *color properties* yang mencakup *hue*, *saturation* dan *value* serta *color psychology*. Dalam pembahasan yang lebih spesifik, perancangan *color* dan *lighting* untuk membangun suasana horor dibagi menjadi 2 adegan yaitu *scene 2 shot 3* dan *scene 3 shot 2*.

Teknik *low key lighting* menghasilkan bayangan yang sangat kasar sehingga teknik ini identik untuk memberikan suasana horor karena dapat menyorot rasa ketakutan. Pada *scene 2 shot 3*, perancangan *lighting* menggunakan teknik *low key* di mana penempatan *key light* berada pada di samping kiri wajah Estu dan sumber cahaya (*light*) tersebut berasal dari lampu tidurnya yang menggunakan *point light* karena sinar cahayanya yang menyebar ke seluruh arah. Dalam adegan ini, bayangannya dapat menutupi setengah dari wajah Estu sehingga wajahnya tidak

terlihat. Oleh karena itu, *fill light* ditambahkan menggunakan *area light* agar dapat menghaluskan bayangan supaya keseluruhan ekspresi takut Estu dapat terlihat. Untuk penggunaan warna (*color*), penulis menggunakan *hue* kuning (38.195) dengan saturasi yang rendah (0.761) dan *value* (0.479) untuk menampilkan suasana yang mengerikan dan juga memberikan tanda peringatan untuk Estu bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi kepadanya.

Dalam perancangan suasana horor, biasanya menggunakan cahaya (*light*) yang redup, kontras yang tinggi serta warna (*color*) yang pucat. Untuk *scene 3 shot 2*, perancangan *lighting* dibuat dengan menggunakan teknik *rim key* di mana pada teknik ini hanya menggunakan satu *key light* yang diletakkan di belakang tokoh menggunakan *area light* karena jenis cahaya (*light*) ini halus secara alami di mana cahayanya lebih besar yang dapat menampilkan *outline* di sekitar tubuhnya dan juga siluet yang gelap untuk menampilkan kesan misterius tokoh sehingga dapat memperlihatkan bentuk tokoh yang berwujud hantu tersebut. Penggunaan warna (*color*) untuk adegan ini menggunakan *hue* hijau (115.034) dengan saturasi yang rendah (0.642) dan *value* (0.266) agar terlihat pucat supaya mendapatkan kesan horor yang lebih dramatis serta memberikan kesan terhadap tokoh yang membuatnya seperti suatu sosok yang misterius dan jahat.

