

## 1. LATAR BELAKANG

Sinematografi memegang peranan penting dalam dunia perfilman, khususnya dalam membangun suasana, atmosfer, dan persepsi penonton terhadap cerita yang disajikan. Melalui pemanfaatan elemen-elemen visual seperti pencahayaan, komposisi, dan gerakan kamera, sinematografi mampu memperkuat narasi serta memberikan pengalaman visual yang mendalam bagi penonton. Dalam genre horor, peran sinematografi bahkan menjadi semakin signifikan, karena tidak hanya berfungsi sebagai pendukung cerita, melainkan juga sebagai alat utama untuk menciptakan ketegangan, membedakan antara dunia nyata dan dunia gaib, serta memperkuat nuansa misteri yang dihadirkan.

Menurut Bordwell & Thompson (2024), sinematografi memiliki peran penting dalam membentuk persepsi penonton terhadap cerita film, dengan memanfaatkan elemen-elemen visual seperti pencahayaan, komposisi, dan gerakan kamera. Dalam film horor, peran sinematografi lebih dari sekadar pendukung narasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat utama dalam membangun atmosfer, ketegangan, dan membedakan antara dunia nyata dan dunia gaib. Hal ini memerlukan penggunaan teknik sinematografi yang spesifik, seperti pencahayaan gelap, warna dingin, serta pergerakan kamera yang distorsi untuk menggambarkan dunia hantu, yang secara visual berbeda dari dunia manusia.

Film *Derita Penunggu Rumah* menghadirkan dunia hantu yang digambarkan oleh karakter Nina, seorang hantu yang terperangkap di dalam rumah. Untuk mewujudkan dunia Nina sebagai hantu, diperlukan desain visual yang membedakan dunia tersebut dengan dunia manusia. Teknik pencahayaan yang minim, warna yang dingin, serta teknik pengambilan gambar yang menambah kesan ketidakstabilan menjadi kunci dalam merancang identitas visual dunia hantu tersebut. Hal ini mengacu pada konsep sinematografi dalam film horor kontemporer, seperti yang dibahas oleh Spicer & Hanson (2018), yang menjelaskan bahwa visualisasi dunia setan atau dunia gaib sering kali ditandai oleh kontras ekstrem dalam komposisi dan pencahayaan yang menciptakan ketidaknyamanan.

Selain itu, gaya sinematografi horor modern juga mengarah pada pendekatan yang lebih subtil dalam menggambarkan dunia supranatural, dengan mengutamakan ketegangan psikologis daripada visualisasi horor yang eksplisit. Film seperti *The Medium* (Banjong, 2021) menggunakan teknik pencahayaan yang tidak realistis dan pengaturan ruang yang terfragmentasi untuk menciptakan rasa ketidaknyamanan tanpa memperlihatkan secara langsung sosok hantu. Oleh karena itu, perancangan identitas visual dalam *Derita Penunggu Rumah* harus menggabungkan elemen-elemen visual yang mendalam, baik dari segi teknis maupun psikologis, untuk menghasilkan dunia hantu yang tidak hanya jelas terpisah dari dunia manusia, tetapi juga meningkatkan atmosfer horor secara keseluruhan.

Menurut Bordwell & Thompson (2024), sinematografer berperan penting dalam membangun identitas visual film melalui pengaturan pencahayaan, komposisi gambar, warna, dan pergerakan kamera yang terintegrasi dengan visi sutradara. Sinematografer bertugas memastikan bahwa setiap elemen visual mendukung narasi dan atmosfer cerita, sekaligus membedakan ruang dan waktu dalam film, misalnya antara dunia nyata dan dunia gaib. Dengan demikian, sinematografer tidak hanya berperan sebagai teknisi, tetapi juga sebagai arsitek visual yang merancang pengalaman sinematik secara menyeluruh.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang identitas visual yang dapat memvisualisasikan dunia hantu dalam *Derita Penunggu Rumah*, dengan menekankan pada penggunaan sinematografi yang dapat memisahkan kedua dunia ini secara visual dan emosional, serta mendukung narasi horor film tersebut.

### **1.1 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana merancang identitas visual untuk memvisualisasikan dunia hantu dalam film *Derita Penunggu Rumah (2015)*?

## 1.2 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis akan membatasi pembahasan hanya pada *scene* 7, 9, dan 12. Pemilihan 3 *scene* ini menjadi perwakilan dari keseluruhan film untuk menunjukkan aspek identitas visual. Aspek pembahasan hanya membahas dari segi aspek pencahayaan dan *tone* warna yang mengangkat kesan horror.

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana perancangan identitas visual sebagai visualisasi dunia hantu dalam film *Derita Penunggu Rumah* (2025)

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. Perancangan Identitas Visual dalam Film

Menurut Brown (2021), identitas visual dalam film tidak muncul secara begitu saja, tetapi merupakan hasil perencanaan artistik yang terstruktur secara tepat. Proses ini melibatkan eksplorasi visual, penyusunan referensi gaya, pemilihan kamera dan lensa, serta diskusi intensif antara sinematografer, sutradara, dan desainer produksi. Tujuan utamanya adalah menciptakan satu kesatuan estetika yang selaras dengan tema, karakter, serta atmosfer cerita.

Block (2016) menjelaskan bahwa perancangan identitas visual didasarkan pada pengorganisasian struktur visual—yakni pengaturan elemen-elemen seperti warna dominan, arah pencahayaan, skema kontras, bentuk dalam *frame*, hingga ritme gerak kamera—untuk menghasilkan visual *unity*. Struktur visual ini menentukan bagaimana penonton mengenali dunia film, dan bagaimana mereka meresponsnya secara emosional.

Mercado (2020) menyatakan bahwa identitas visual berfungsi bukan hanya sebagai “pembungkus estetika”, tetapi juga sebagai alat naratif dan psikologis. Gaya visual dapat menjadi perpanjangan dari keadaan batin karakter, tema cerita, bahkan ideologi film itu sendiri. Sebuah film dengan dunia yang gelap,