

## 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,

pencahayaannya minim, dan warna desaturasi akan membentuk kesan muram dan tertekan, berbeda dengan film yang penuh cahaya hangat dan warna cerah. Maka, identitas visual bukan sekadar pilihan teknis, tetapi interpretasi terhadap makna cerita.

Dengan demikian, perancangan identitas visual bukan hanya strategi estetika, melainkan strategi penyampaian makna. Identitas visual yang dirancang dengan tepat akan memperkuat pengalaman sinematik, mengarahkan emosi penonton, serta memberikan karakter dan kedalaman terhadap dunia cerita

## **2.2. Tugas Sinematografer dalam Perancangan Identitas Visual**

Menurut Brown (2021), tugas utama seorang *Director of Photography* (DOP) adalah merancang dan mengimplementasikan identitas visual film yang mencerminkan visi sutradara. Hal ini mencakup pengaturan elemen-elemen visual seperti pencahayaan, komposisi gambar, pemilihan kamera, dan pergerakan kamera. DOP bekerja sama dengan sutradara untuk menentukan gaya visual yang sesuai dengan tema dan atmosfer cerita, serta memastikan konsistensi visual sepanjang film.

Selain itu, Brown (2021) menyatakan DOP juga bertanggung jawab dalam memilih peralatan teknis yang tepat, seperti jenis kamera, lensa, dan filter, serta teknik pencahayaan yang digunakan untuk mencapai efek visual yang diinginkan. Goi (2020), juga menekankan bahwa DOP bertanggung jawab atas pemilihan teknik pencahayaan, pengaturan kamera, serta pengelolaan tim teknis di lapangan. Hal ini penting untuk memastikan setiap adegan terekam dengan kualitas visual yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan cerita. Dalam proses produksi, DOP memimpin tim kamera dan pencahayaan untuk memastikan setiap elemen visual di set sesuai dengan visi kreatif dan teknis yang telah ditetapkan. Selanjutnya, DOP berkolaborasi dengan editor dan *colorist* dalam pascaproduksi untuk memastikan bahwa tampilan visual akhir film sesuai dengan yang direncanakan, termasuk dalam hal *grading* warna dan efek visual.

Menurut Block (2016), perancangan identitas visual dalam film merupakan bagian yang integral dari tugas *Director of Photography* (DOP). Tugas DOP meliputi pengorganisasian elemen-elemen visual seperti pencahayaan, komposisi, warna dominan, serta pergerakan kamera untuk menciptakan "rasa" atau atmosfer tertentu dalam cerita. Tugas ini bertujuan agar seluruh bagian film terasa berasal dari dunia yang sama secara visual, memberikan pengalaman yang konsisten dan mendalam bagi penonton. Dengan pendekatan ini, DOP tidak hanya menangkap gambar, tetapi juga menciptakan pengalaman emosional yang mendalam yang selaras dengan tema dan narasi film. Selain itu, aspek teknis dan artistik peran DOP juga dijelaskan oleh Goi (2020), yang menyebutkan bahwa DOP bertanggung jawab atas pemilihan teknik pencahayaan, pengaturan kamera, serta pengelolaan tim teknis di lapangan. Hal ini penting untuk memastikan setiap adegan terekam dengan kualitas visual yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan cerita.

Pada tahap pascaproduksi, Van Hurkman (2020) menegaskan bahwa DOP sering terlibat dalam proses *color grading* untuk memastikan tampilan warna akhir film tetap konsisten dengan visi kreatif yang telah dirancang sejak awal produksi. Proses ini sangat penting, terutama dalam genre horor, di mana nuansa warna dan pencahayaan dapat memperkuat atmosfer menegangkan dan membedakan antara dunia nyata dan dunia supranatural. Dalam praktiknya, DOP terlibat sejak pra-produksi untuk merancang tampilan visual berdasarkan tema dan atmosfer cerita. Pada film horor seperti *Derita Penunggu Rumah*, DOP tidak hanya bertugas menangkap gambar dunia nyata, melainkan juga dunia supranatural, sehingga perlu menciptakan sistem visual ganda yang membedakan kedua dunia tersebut namun tetap konsisten secara gaya.

### **2.2.1. Pencahayaan dalam Perancangan Identitas Visual**

Pencahayaan adalah elemen krusial dalam sinematografi karena memiliki peran penting dalam membentuk atmosfer, mendalami emosi, dan menyampaikan pesan naratif film. Bordwell & Thompson (2019), yang menyatakan bahwa pencahayaan berperan penting dalam mengungkapkan karakter permukaan objek melalui permainan cahaya dan bayangan. Brown (2021) menegaskan bahwa

pencahayaan tidak hanya berfungsi untuk menerangi subjek, tetapi juga untuk mengarahkan perhatian penonton pada objek atau karakter tertentu dalam adegan serta memperkuat ketegangan dan suasana hati yang diinginkan oleh sutradara. Block (2016) juga menyatakan bahwa pencahayaan merupakan salah satu alat utama dalam menciptakan struktur visual dan atmosfer yang konsisten dalam film, sehingga sangat berpengaruh terhadap pengalaman emosional penonton.

Teknik pencahayaan yang paling dasar dan umum digunakan dalam produksi film adalah *3-Point Lighting*. Menurut Aditya & Mahesa (2025), teknik ini melibatkan tiga elemen cahaya utama, yaitu *key light*, *fill light*, dan *back light*. *Key light* berfungsi sebagai sumber utama yang menyoroti subjek utama dalam adegan, menentukan pencahayaan dasar, serta memperlihatkan detail penting pada gambar. *Fill light* merupakan cahaya sekunder yang digunakan untuk mengurangi bayangan yang dihasilkan oleh *key light*, dengan intensitas yang lebih rendah agar pencahayaan tetap seimbang dan tidak terlalu kontras. Sementara itu, *back light* ditempatkan di belakang subjek untuk memberikan kedalaman visual dan memisahkan subjek dari latar belakang, sehingga dapat menciptakan efek siluet yang dramatis.

Penggunaan *3-Point Lighting* memberikan keseimbangan antara cahaya dan bayangan, serta sangat efektif untuk adegan yang membutuhkan pencahayaan seimbang dan penekanan pada subjek utama. *Fill light* yang digunakan dengan tepat mampu mengurangi kontras bayangan yang terlalu tajam, sehingga gambar tidak terlihat kaku atau tidak alami.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.1 Three Point Lighting

Sumber: <https://eps-production.com/mengenal-teknik-dasar-3-titik-pencahayaan-dalam-video-dan-film/>

Pencahayaan ini memberikan keseimbangan antara cahaya dan bayangan, dan biasanya digunakan untuk adegan yang membutuhkan pencahayaan seimbang dan penekanan pada subjek utama. Penggunaan *fill light* yang tepat mengurangi kontras bayangan yang terlalu tajam yang bisa membuat gambar terlihat tidak alami.

Selain *3-Point Lighting*, dalam pencahayaan film juga dikenal istilah *high-key lighting* dan *low-key lighting*. *High-key lighting* merupakan Teknik pencahayaan yang menciptakan suasana terang dengan bayangan yang minim. Teknik ini menghasilkan tampilan yang cerah dan seimbang, serta sering digunakan dalam film dengan tema ringan seperti komedi atau drama positif. *High-key lighting* memiliki *contrast ratio* yang rendah, biasanya sekitar 2:1 hingga 3:1, sehingga perbedaan antara area terang dan gelap menjadi sangat kecil dan bayangan pun sangat minim. Dalam film horor, *high-key lighting* kadang digunakan secara ironis untuk menyoroti ketegangan yang tersembunyi di balik suasana yang tampaknya aman, seperti yang terlihat dalam beberapa adegan film *The Shining* (1980) yang menggunakan pencahayaan cerah untuk menciptakan rasa tidak nyaman.



Gambar 2.2 Still film The Shining  
Sumber: <https://uk.pinterest.com/pin/24488391719117442/>

Teknik ini memiliki *contrast ratio* yang rendah, biasanya sekitar 2:1 hingga 3:1. Ini menciptakan perbedaan yang lebih kecil antara area terang dan gelap, yang berarti bayangan sangat minim. Dalam film horor, *high-key lighting* digunakan secara ironis untuk menyoroti ketegangan yang ada di balik suasana yang tampaknya aman atau damai. Sebagai contoh, dalam *The Shining* (1980), meskipun menggunakan pencahayaan cerah dalam beberapa adegan.

Dilanjutkan dari *low-key lighting*, Hanson (2018) menyatakan bahwa *low-key lighting* dengan *contrast ratio* tinggi memberikan kesan dunia yang penuh ketegangan dan ketidakpastian seperti yang terlihat di gambar 2.3. Dalam film horor, pencahayaan dengan *contrast ratio* tinggi membantu mempertegas dunia supranatural yang gelap dan penuh ancaman.



Gambar 2.3 Contoh *low-key lighting*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan menggunakan *contrast ratio* yang tinggi, bisa mencapai 4:1 atau lebih tinggi, *low-key lighting* menciptakan ketegangan visual yang sangat efektif. Teknik ini sering digunakan dalam film noir dan film horor untuk menciptakan suasana yang gelap, penuh misteri, dan ancaman. Dalam dunia horor, *low-key lighting* dengan *contrast ratio* tinggi memberikan kesan bahwa dunia di sekitar karakter adalah tempat yang berbahaya dan penuh ketidakpastian.

### **2.2.2. Tone Warna dalam Perancangan Identitas Visual**

*Tone* warna dalam film memiliki peran yang sangat vital dalam membangun suasana, memperkuat narasi visual, dan menyampaikan pesan emosional kepada penonton. Warna bukan sekadar elemen estetika, melainkan juga bagian integral dari *storytelling* visual yang mampu memengaruhi persepsi, emosi, dan bahkan interpretasi penonton terhadap karakter maupun peristiwa dalam film. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pemilihan *tone* warna yang cermat dapat menciptakan atmosfer tertentu, menyoroti tema utama, serta memperkuat daya tarik visual film secara keseluruhan Brown (2021). Dalam konteks sinematografi, warna dapat dibagi ke dalam beberapa skema utama, seperti warna hangat (*warm colors*) dan warna dingin (*cool colors*), yang masing-masing memiliki efek psikologis dan simbolik tersendiri.

Warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning sering digunakan untuk mengekspresikan kehangatan, semangat, kebahagiaan, hingga intensitas emosi seperti kemarahan atau ancaman. Brown (2021) menyatakan bahwa penggunaan warna-warna ini dapat menekankan dramatisasi adegan dan menarik perhatian penonton pada momen-momen penting dalam cerita. Studi lain juga menegaskan bahwa warna hangat mampu membangun kedekatan emosional antara karakter dan penonton, serta menciptakan atmosfer yang lebih hidup dan energik Brown (2021).



Gambar 2.4 Contoh warm color

Sumber: <https://uk.pinterest.com/pin/9429480464713198/>

Sebaliknya, warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu kerap dipilih untuk menciptakan kesan tenang, sejuk, atau bahkan melankolis. Warna-warna ini sering diasosiasikan dengan suasana hati yang suram, perenungan, atau keterasingan karakter (Keating, 2016; Spicer & Hanson, 2013). Selain itu *tone* warna dingin sangat efektif dalam membangun ketegangan dan atmosfer misterius, terutama dalam genre horor atau *thriller*, di mana penonton dibuat merasa terasing dan tidak nyaman, seolah-olah mereka turut merasakan ancaman yang dihadapi karakter dalam cerita. Penelitian oleh Smith & Lee (2021) juga menunjukkan bahwa *tone* warna dingin dapat memanipulasi persepsi ruang dan waktu dalam film, membuat adegan terasa lebih jauh dan penuh misteri, serta menegaskan nuansa ketidakpastian dan ancaman supernatural.

Biru, hijau, dan ungu memberikan kesan tenang, sejuk, atau melankolis. Ini sering digunakan untuk menggambarkan karakter yang terisolasi atau suasana hati yang suram (Keating, 2009).



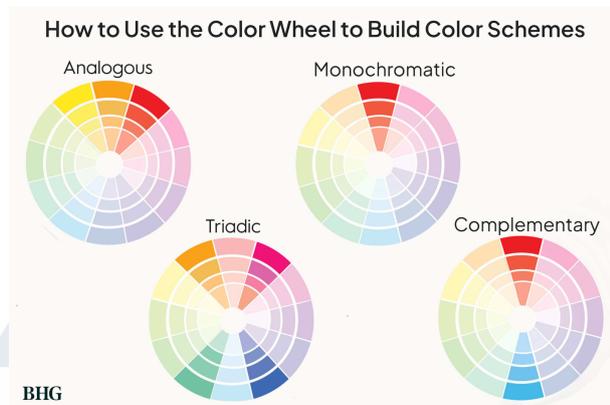
Gambar 2.5 Contoh *cool color*

Sumber: Shotdeck

Spicer & Hanson (2013) lebih lanjut menjelaskan bahwa warna-warna dingin ini berfungsi untuk menciptakan suasana yang tidak nyaman, di mana penonton merasa terasing dari dunia karakter-karakter yang ada dalam cerita. Spicer & Hanson (2013) dan teori psikologi warna, pilihan warna dingin dalam film horor adalah cara yang efektif untuk membangun ketegangan, memanipulasi emosi penonton, dan menggarisbawahi kenyataan bahwa karakter-karakter tersebut berada dalam dunia yang tidak wajar dan penuh ancaman supernatural.

Selain pembagian warna hangat dan dingin, teori warna dalam film juga mengenal berbagai skema pewarnaan seperti monokromatik, komplementer, analogus, dan triadik. Setiap skema memiliki fungsi dan efek visual yang berbeda-beda. Skema monokromatik, misalnya, menggunakan satu *hue* utama yang dikembangkan menjadi berbagai turunan warna melalui penambahan putih (*tints*) atau hitam (*shades*), sehingga menghasilkan harmoni visual yang kuat namun tetap memiliki kontras yang menarik (Van Hurkman, 2020; Brown, 2021). Sementara itu, skema komplementer memadukan dua warna yang saling berseberangan pada *color wheel*, seperti biru dan oranye, untuk menciptakan kontras dramatis yang dapat meningkatkan ketegangan atau menyoroti konflik dalam film (Block, 2016; Bellantoni, 2019). Skema analogus dan triadik juga sering digunakan untuk menghasilkan keseimbangan warna yang harmonis dan mendukung tema cerita secara visual. Menurut Bellantoni (2019), pemilihan skema warna yang tepat dapat memperkuat *mood*, karakterisasi, dan dinamika visual dalam setiap adegan,

sehingga teori warna menjadi salah satu aspek penting dalam perancangan identitas visual film.



Gambar 2.6 Teori warna

Sumber: <https://www.capcut.com/id-id/resource/color-wheel-theory>

Lebih jauh lagi, *tone* warna dalam film tidak hanya berfungsi sebagai penunjang suasana, tetapi juga dapat menjadi simbol atau representasi karakter dan tema cerita. Misalnya, warna hitam dan merah sering diasosiasikan dengan kekerasan dan ancaman, sedangkan putih dan biru melambangkan ketenangan dan harapan. Dalam beberapa film, perubahan *tone* warna secara drastis bahkan digunakan sebagai penanda transisi emosional karakter atau perubahan alur cerita, sehingga penonton dapat menangkap makna simbolik di balik perubahan visual tersebut.

Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang *tone* warna dan penerapannya dalam film sangat penting bagi sineas dan peneliti film untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih kuat, bermakna, dan berkesan bagi penonton. *Tone* warna bukan hanya memperindah tampilan visual, tetapi juga memperkuat narasi, membangun *mood*, dan mengarahkan interpretasi penonton terhadap cerita yang disampaikan Brown (2021).

Berlanjut pada gambar yang terlampir, selain dengan perpaduan antar warna yang berseberangan, adapula perpaduan warna turunan atau sering di sebut monochromatic. Perpaduan warna ini cukup menjadi penting didalam film yang akan di bentuk terutama film horor, bekerja sama dengan teknik pencahayaan yang tepat, turunan dari suatu warna akan membuat kesan kosong dan juga perasaan yang

menggaggu untuk di tonton, perasaan tersebut merupakan salah satu yang menjadi titik keberhasilan dalam film horor.

### 2.3 Visualisasi Dunia Hantu dalam Film Horor

Menurut Spicer & Hanson (2013), sinema horor modern cenderung membangun dimensi supranatural melalui manipulasi *tone* warna, tekstur visual, serta ruang sinematik yang terfragmentasi. Dunia setan kerap ditandai oleh dominasi warna dingin (biru, hijau, abu-abu), pencahayaan yang tidak realistis, serta kamera yang tidak stabil—yang secara tidak langsung menyampaikan bahwa ruang yang ditampilkan bukanlah ruang yang “wajar” bagi karakter maupun penonton. Representasi ini bersifat simbolik, dan sering digunakan untuk menyampaikan kekacauan psikologis atau ancaman tak kasat mata.

Block (2016) menyatakan bahwa ketidakteraturan visual seperti kontras ekstrem, komposisi tidak simetris, atau pencahayaan non-diegetik adalah strategi visual yang digunakan untuk membangun apa yang disebutnya sebagai visual dissonance—ketidakharmonisan visual yang disengaja untuk menciptakan rasa tidak nyaman. Dunia setan, dengan demikian, tidak hanya hadir dalam cerita, tetapi juga “dirasakan” oleh penonton melalui perangkat visual yang tidak biasa.

Dalam sinematografi horor kontemporer, pendekatan visual terhadap dunia supranatural juga tidak selalu eksplisit atau ekstrem. Film seperti *The Medium* (2021) dan *Incantation* (2022) menampilkan representasi dunia gaib yang tidak terlalu mencolok secara visual, tetapi tetap menyampaikan rasa teror melalui elemen seperti *noise* digital, pergeseran warna halus, serta ilusi visual yang ambigu. Ini menandai tren baru dalam sinema horor, yaitu pergeseran dari visualisasi horor yang “keras” menuju estetika horor yang lebih psikologis dan subtil.



Gambar 2.7 Still film *The Medium dan Incantation*

Sumber: Shotdeck

### 2.3.1. Tekstur Visual Dalam Film Horror

Tekstur visual dalam film merupakan salah satu unsur penting yang dapat membangun atmosfer, memperkuat karakterisasi, dan menyampaikan pesan simbolis kepada penonton. Menurut Block (2016), tekstur visual terbentuk dari interaksi antara *tone* (gradasi cahaya dan bayangan), warna, dan bentuk, sehingga menghasilkan kesan permukaan yang dapat dirasakan secara visual meski tidak secara fisik. dalam film, tekstur dapat dihadirkan melalui detail permukaan objek, pakaian, lingkungan, atau bahkan efek atmosfer seperti kabut dan hujan. Syahdewa, (2023) menegaskan bahwa tekstur visual berperan penting dalam membangun suasana, terutama pada film horor yang mengandalkan nuansa tidak nyaman dan ketegangan psikologis.

Menurut Brown (2021), film horor sering menggunakan tekstur visual yang gelap dan bergradasi untuk menambah kesan menyeramkan dan mencekam. Block (2016), menekankan efek visual seperti *grainy* filter atau digital *noise* juga kerap diterapkan untuk menambah nuansa tidak stabil dan memperkuat sensasi horor yang ingin disampaikan. Selain itu, Syahdewa (2024) menjelaskan tekstur visual dalam film horor sering kali dihubungkan dengan simbolisme budaya, seperti penggunaan kayu lapuk atau kain tradisional yang rusak untuk menandai adanya kutukan atau roh leluhur dalam film-film horor Asia Tenggara. Dengan demikian, tekstur visual bukan sekadar aspek estetika, melainkan juga sarana penting untuk membangun atmosfer, memperkuat tema, dan memperdalam pengalaman emosional penonton dalam genre horor.

## 3. METODE PENCIPTAAN

### Deskripsi Karya

Karya ini berjudul *Derita Penunggu Rumah*, sebuah film pendek fiksi berdurasi 12 menit yang mengangkat genre horor komedi dengan pendekatan visual yang