

yang ada di dinding sekitar gua peteng, dengan tambahan hijau untuk lembap yang tumbuh pada bebatuan.

Ini dilakukan untuk memberi kesan bahwa patung ini sudah ada selama gua sunyaragi dibangun dan telah hancur karena waktu yang sudah dilewati. Secara keseluruhan, aset *props* ini tidak bisa memicu kesan horor atau mistis dengan sendiri, namun dapat mendukung lingkungan sekitar untuk membangun suasana horor atau pun mistis. Contohnya pada penempatan *signage* yang berkarat atau tong sampah yang kotor, penempatan *props* ini dapat membantu menciptakan perasaan bahwa tempat ini tidak terawat dengan baik, ditambah dengan patung perawan sunti yang sudah hancur berada di depan gua peteng yang gelap, ini dapat menciptakan aura misterius karena bentuk dan letaknya.

5. SIMPULAN

Visualisasi genre horor dalam desain *environment* Gua Sunyaragi dilakukan melalui penggunaan warna dengan pendekatan teori *environment design* dalam animasi 2D seperti penggunaan *siteplan* dan juga *floorplan* untuk merancang desain *environment* yang dapat menciptakan suasana horor dan misterius. Gua Peteng adalah *environment* yang sudah di rancang menggunakan *siteplan* dan *floorplan* dengan dukungan teori warna yaitu HSV (*hue*, *saturation* dan *value*) dan juga observasi langsung untuk menciptakan suasana horor dalam film Sunyaragi.

Pada *setting* sore hari, digunakan warna dengan *hue* oranye kekuningan, namun dengan *value* rendah (<45%) dan saturasi rendah (<30%). Penggunaan warna dengan nilai tersebut akan membuat nuansa yang hangat tetapi tidak terlalu terang. Jika ditambah dengan pencahayaan *low key lighting* terutama untuk *environment* interior, maka dapat membuat nuansa hangat tetapi misterius. Untuk malam hari, warna yang digunakan akan mendekati *hue* biru tua dengan *value* sekitar 35% dan saturasi rendah (<25%), sehingga menghasilkan kesan dingin, lembap dan sunyi. Dengan pencahayaan yang minimal dan hanya mempunyai satu sumber cahaya seperti senter atau bulan, ini bisa memfokuskan perhatian penonton untuk fokus kearah dimana cahaya berada. Kombinasi warna dan pencahayaan ini

sangat bagus untuk membangun suasana horor, warna yang dingin dan pencahayaan yang cukup gelap dapat menyembunyikan detail yang tidak terkena cahaya.

Dengan demikian, hasil proses penciptaan ini menunjukkan bahwa pendekatan desain *environment* dengan pengaturan warna dapat memperkuat suasana horor. Meski secara keseluruhan konsep telah berhasil menampilkan kesan horor, ada beberapa hal yang bisa ditambahkan ataupun di revisi. Pertama adalah detail pada *environment* berpengaruh dengan seberapa kesan horor dapat divisualkan dalam *environment*. Hal seperti *artstyle* harus dipilih dengan hati-hati jika ingin membuat *environment* berkesan horor. *Artstyle* yang dipilih tidak bisa hanya berasal dari preferensi visual, namun harus mempertimbangkan seberapa bisa *artstyle* tersebut dapat memicu kesan horor dari visual maupun detail *environment* lainnya seperti *props* dan juga pencahayaan. Pada *environment*, ada beberapa teknik pasca produksi yang bisa dilakukan untuk menambah dan memperkuat kesan horor yang ada dalam *environment*. Dalam kompositing, cahaya dan intensitas warna bisa diatur lebih detail agar seluruh *frame* menyatu dari karakter dengan *environment*-nya. Penambahan visual efek seperti partikel debu atau kabut juga bisa ditambahkan saat malam hari untuk memperkuat kesan misteriusnya. Karya ini dapat menjadi acuan bagi penelitian yang membawa topik terkait dengan *environment* dan penggunaan warna pada genre horor. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pada eksplorasi efek visual yang masih sederhana.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA