

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film animasi yang berjudul *Bandhawa* merupakan film pendek animasi 3D yang visualisasinya semi realis, dengan genre komedi dan target penonton 13-60 tahun, jenis penelitian adalah kualitatif. Pada penelitian ini terpilih 2 scene yang diwakilkan dari shot 45,48,50 dan 53,56,63 akan dibahas pada tugas akhir ini yaitu bagaimana rancangan pencahayaan untuk memvisualkan perubahan suasana dalam film animasi ini.

3.1.1. Sinopsis

Disuatu pagi yang cerah dijalanan dekat sawah terasering, ada mobil losbak yang mengangkut dua box hasil panen bawang merah dan bawang putih melewati jalan yang berbatu itu. Didalam box hasil panen bawang putih ada salah satu bawang putih yang bermain di pinggir box dan kemudian terjatuh saat mobil melindasi jalanan berbatu. Salah satu bawang merah berusaha menarik bawang putih itu namun mereka berdua terjatuh dan tertinggal mobil losbaknya. Bawang merah pun menyalahkan bawang putih, tetapi bawang putih berusaha menghibur bawang merah tapi bawang merah tetap kesal dan meninggalkan bawang putih. Bawang putih berjalan sendirian dan tiba-tiba bertemu sesosok tikus sawah yang mau mendekatinya. Bawang merah yang sadar atas kerinduannya dengan tingkah bawang putih, mencari bawang putih. Dia mendengar suara teriakan dan langsung berlari kearah teriakan itu. Ternyata bawang putih akan digigit tikus sawah, bawang

merah melompat menyelamatkan bawang putih namun dia tergigit dan mengeluarkan bau yang ternyata membuat tikus sawah tidak tahan dan kabur. Bawang putih mengobati bawang merah, mereka berbaikan dan berjalan menyusuri sawah itu kemudian mereka mendengar suara mobil losbak membawa panen, seketika mereka senang dan langsung menghampiri mobil itu.

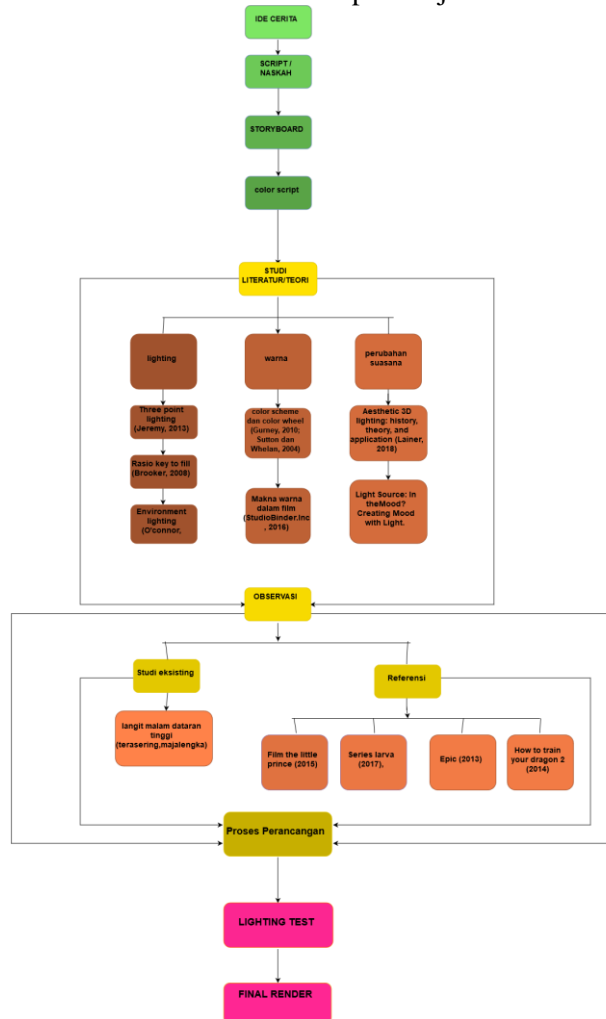
3.1.2. Posisi Penulis

Proses pembuatan film *Bandhawa* ini di buat oleh 1 kelompok yang terdiri dari 6 orang. Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai *lighting artist* untuk merancang tata pencahayaan dan tata warna yang sesuai dan baik untuk ditampilkan.

3.1.3. Tahapan kerja

Berikut ini adalah tahapan kerja yang dilakukan untuk penelitian tugas akhir ini.

Tabel 3.1. Tahapan kerja.

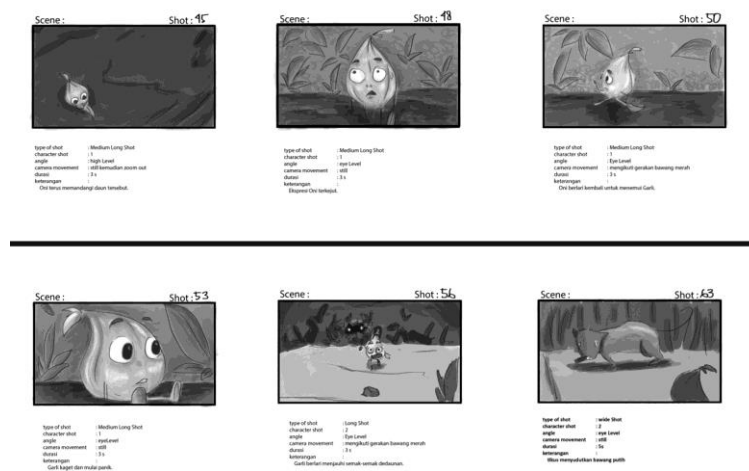


3.2. Acuan

Dalam melakukan pembuatan laporan skripsi tugas akhir ini penulis memakai beberapa acuan atau referensi untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

3.2.1. Storyboard

Berikut adalah perwakilan shot dari 2 scene yang akan di bahas dalam penelitian ini, dari film pendek animasi 3D *Bandhawa* yang mencakup shot 45,48,50 (suasana rindu) dan 53,56,63 (suasana menegangkan).



Gambar 3.1. Storyboard.

(Dokumentasi pribadi)

shot 45 dimana Oni melihat daun yang dia ambil dikepalanya, daun itu pemberian Garli saat mencoba menghiburnya. Oni mulai merasa rindu dengan Garli karena daun itu mengingatkan ia akan tingkah Garli. Pada shot 48 Oni menyadari bahwa dia merindukan Garli setelah dia terbayang wajah Garli ketika dia melihat bulan. Oni berlari membawa daun yang pernah diberikan oleh Garli untuk mencari Garli. Dilihat dari storyboard shot pada suasana rindu mendominasi ketika Oni dan Garli sedang sendirian, maka pencahayaan akan dibuat lebih tenang dan lembut. Di

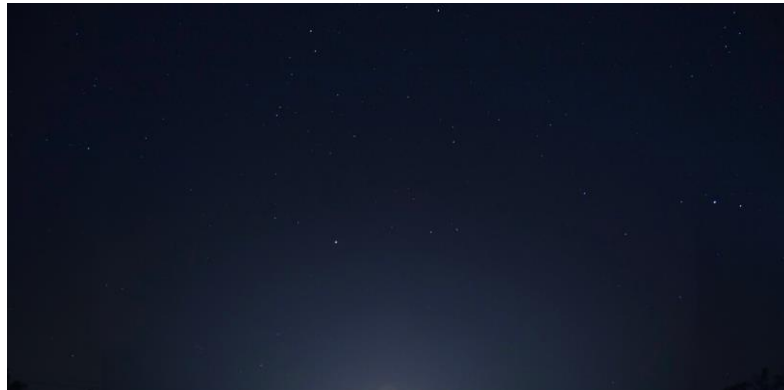
suasana menegangkan pada shot 53,56 dan 63 rumput bergoyang seperti ada sesuatu yang sedang memata-matai di balik dedaunan yang memerhatikan Garli. Tiba tiba ada tikus keluar dari rumput-rumput itu, Garli berlari kabur namun dia tersandung dan jatuh ke sawah, Oni tidak bisa berlutut, Hama pun sudah berada didepannya dan siap menerkam. Di suasana menegangkan merupakan puncak konflik sehingga pencahayaan akan dirancang lebih tajam dan kontras.

3.2.2. Observasi

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi langsung dengan mendatangi terasering yang berada di dataran tinggi untuk melihat secara langsung langit malam yang ada disana. Hasil observasi menyatakan bahwa langit malam pada dataran tinggi berbeda dengan langit malam di perkotaan atau di dataran rendah. Langit malam pada dataran tinggi lebih terang dibandingkan langit dataran rendah, dan terlihat gradasi warna langit dikarenakan cahaya bulan yang sangat terang. Cahaya bulan merupakan salah satu cahaya yang ada pada sawah terasering tersebut. Penulis melakukan observasi pada jam 20.30WIB sampai dengan 22.00 WIB. Pada jam 20.30WIB bulan belum terlihat dan tidak begitu terlihat gradasi warna begitu juga dengan bintang-bintang. Pada jam 21.00WIB bulan sejajar dengan kita namun belum terlihat jelas, namun cahaya bulan sudah sangat terlihat menghiasi langit sehingga menimbulkan gradasi warna di langit, bintang-bintang juga semakin terlihat. Pada jam 22.00WIB bulan sudah berada diatas kepala, cahaya bulan cukup terang sehingga mampu membuat bayangan yang lumayan keras di lingkungan

sekitar, langit juga menjadi lebih terang disertai bintang-bintang yang semakin banyak terlihat.

Berikut adalah hasil gambar yang di ambil saat observasi yang akan di jadikan *environment lighting* pada perancangan.



Gambar 3.2. HDR image.
(Dokumentasi pribadi)

Gambar diatas merupakan foto asli yang diambil langsung saat observasi dan di gunakan sebagai gambar HDRI dalam film *Bandhawa*. Dibawah ini merupakan hasil foto yang didapat untuk melihat suasana bagaimana cahaya bulan menyinari padi-padi dan lingkungan sekitar.



Gambar 3.3. Foto suasana sawah.
(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar diatas merupakan hasil foto asli saat observasi untuk melihat bagaimana cahaya bulan mempengaruhi padi atau rumput rumput yang ada. Terlihat pada gambar diatas bahwa cahaya bulan yang jatuh pada daun daun padi maupun tanaman-tanaman sekitar mampu menerangi sawah di malam hari. Foto ini di ambil pada pukul 21.15 malam, pada saat bulan baru akan muncul naik lebih atas lagi maka bisa di ketahui pada jam berikutnya akan lebih terang dan kontras lagi efeknya pada persawahan. Dari warna daunnya sendiri terlihat hijau, dan pada sela sela padi terlihat hijau gelap. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.4. Foto suasana sawah 2.

(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar diatas yang ditandai dengan lingkaran tipis adalah jatuhnya cahaya bulan yang berwarna kuning pucat jatuh pada daun daun padi. Warna padi setelah lebih terkena cahaya bulan menjadi lebih terlihat namun cahaya bulan pada sela-sela padi masih dapat dikatakan gelap. Letak cahaya terbesar dalam gambar diatas adalah bulan yang di tandai dengan lingkaran tebal. Pada gambar diatas memperlihatkan dari sudut kamera jika di umpamakan seperti arah jarum jam, maka bulan berada pada searah jarum jam 11.

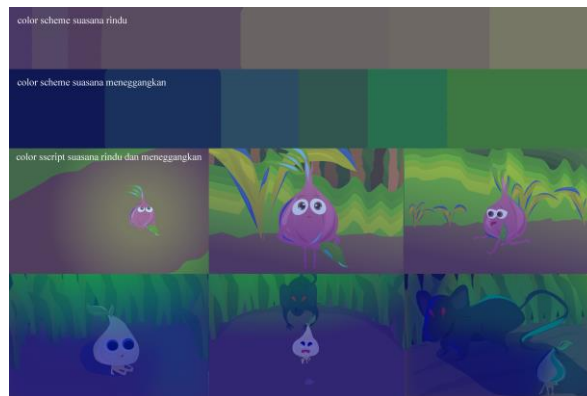


Gambar 3.5. Foto suasana sawah dengan skema warna.
(Dokumentasi pribadi)

Dari gambar diatas dapat dilihat *color scheme* yang ada pada gambar diatas. Skema warna yang dapat terlihat adalah monokrom yaitu kehijauan.

3.2.3. *Color Script*

Berikut adalah *color script* sebagai acuan dalam perancangan pencahayaan.



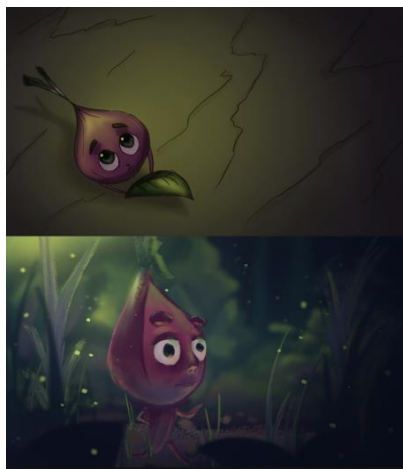
Gambar 3.6. *Color Script*.
(Dokumentasi pribadi)

Color script sebagai acuan warna dalam pencahayaan dalam film animasi *Bandhawa*. Shot yang akan saya bahas dalam penelitian ini adalah scene suasana rindu dengan shot (45,48,50) memakai warna biru keunguan ditambah cahaya bulan

yang berwarna kuning pucat. Dan di scene suasana menegangkan dengan shot (53,56,63) memakai warna biru kehijauan.

3.2.4. Look Development

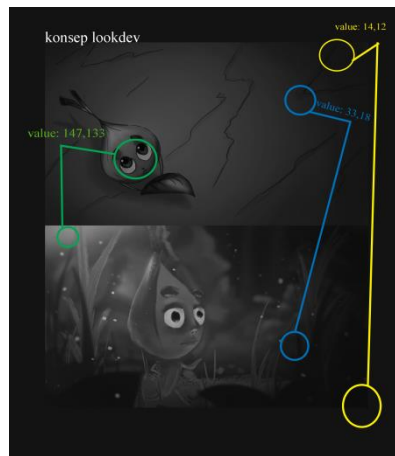
Pada penelitian ini berikut adalah *Look development* yang ingin dicapai pada suasana rindu.



Gambar 3.7. *Look development* suasana rindu.

(Dokumentasi pribadi)

Pada *look development* shot ini terlihat cahaya bulan yang menyinari bawang merah dari atas sehingga bagian atas terlihat lebih terang dengan warna kuning pucat dan di sisi lainnya warna biru keunguan yang menandakan malam hari menimbulkan adanya *visual tension* didalam shot ini. Pada adegan rindu dalam film *Bandhawa* ini waktu menunjukkan pukul 21.30 malam, yaitu dimana bulan belum terlalu atas dan terang sehingga menimbulkan terang gelap yang tidak terlalu kontras.



Gambar 3.8. *Value Look development* suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)

Dari gambar diatas merupakan penelitian tingkat terang gelap menggunakan nilai value yang ada pada look development. Untuk value paling gelap dengan hasil 14 dan 12. Value paling terang dengan nilai 147 dan 133, dan *value mid-gray* bernilai 33 dan 18.

Kemudian untuk look development untuk suasana menegangkan, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.9. *Look development* suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)

Pada adegan dengan suasana menegangkan dalam film *Bandhawa* ini menunjukkan pukul 22.00 malam, dimana bulan sudah berada tepat diatas kepala dan memancar lebih terang sehingga menghasilkan terang gelap yang lebih kontras. Pada shot ini terlihat cahaya bulan dari sisi kanan dan ada *visual tension* dari kegelapan di sela-sela padi dan bayangan yang keras. Suasana menegangkan dengan warna biru kehijauan dan kuning pucat dari cahaya bulan yang sedikit tertutup awan dan ada sedikit pantulan warna kemerahan dari mata tikus.



Gambar 3.10. *Value* pada *Look development* suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)

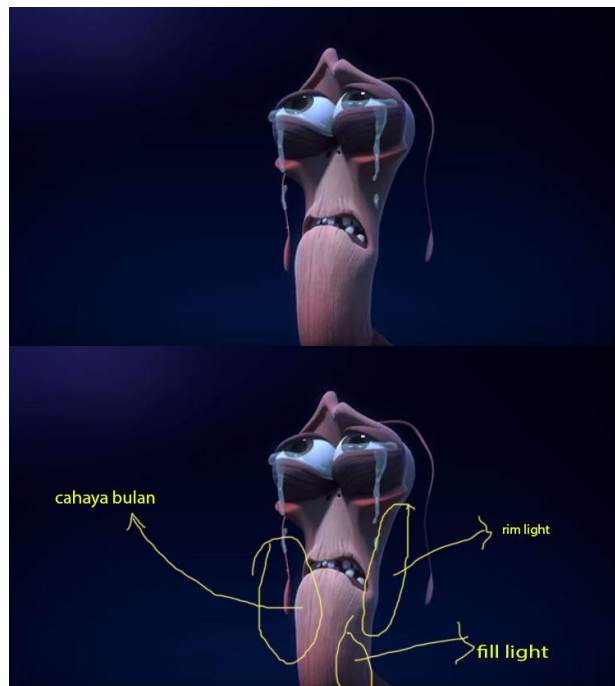
Penelitian terhadap tingkat terang gelap dalam *look development* suasana menegangkan menghasilkan value paling gelap dengan hasil 3. Value paling terang dengan nilai 117, dan *value mid-gray* bernilai 40.

3.2.5. Referensi

Dalam peneitian ini berikut adalah referensi dalam perancangan pencahayaan di dalam film *Bandhawa*.

3.2.5.1. Animasi series *Larva* (2017)

Shot ini adalah shot dimana sang belalang sedang menatap kebulan karena bersedih dan rindu dengan kekasihnya.



Gambar 3.11. referensi pencahayaan suasana rindu.
(Screenshot series *Larva*, 2017).

Pada penelitian seri animasi *Larva* ini adegan yang diambil adalah ketika belalang merindukan temannya, dia berdiri diatas tembok dan menatap kearah bulan. Dari screenshot diatas dapat dilihat bahwa pada adegan ini adanya kesamaan dalam situasi dan pencahayaan dalam shot ini terhadap shot yang akan di bahas dalam penelitian ini.

Dalam shot ini terdapat beberapa sumber cahaya, yaitu:

1. Cahaya dari langit dengan warna biru keunguan yang dimana menggambarkan langit, kesetiaan, atau sesuatu buruk yang terjadi.

2. Cahaya bulan berwarna kuning pucat yang dihasilkan dari *Key light* yang berada diatas karakter sehingga menyorot karakter dari atas dengan sempurna.
3. Ada cahaya pengisi yaitu *fill light* yang berwarna biru keunguan mengisi sisi lain agar tidak terlalu gelap.
4. Cahaya untuk membuat karakter lebih terlihat yaitu *Rim light* berwarna kuning pucat yang terlihat halus yang berada di tepi bentuk karakter yang membuat bentuk karakter terlihat.

Pada adegan ini menggunakan rasio *low key to fill* yang membuat adegan lebih terang dan sedikit kontras yang mampu mempengaruhi suasana sehingga menjadi lebih *calm, highlight* yang ada pada karakter menambah efek dramatis pada adegan, Rasio ini juga mempengaruhi karakter yang sedang berekspresi didalam adegan tersebut untuk mendukung mood dari karakter yang ingin dibangun dalam adegan tersebut. *Color scheme* yang digunakan pada adegan tersebut sebagai berikut:

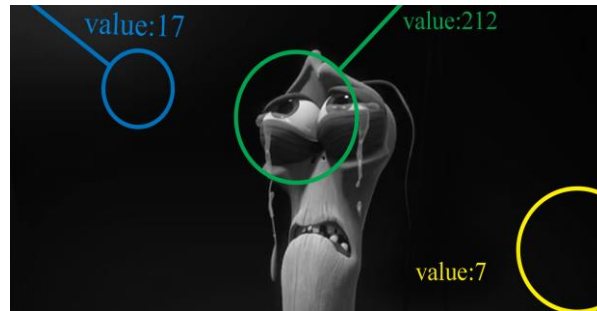


Gambar 3.12. *Color scheme Larva* (2017) 1.

(Dokumentasi pribadi).

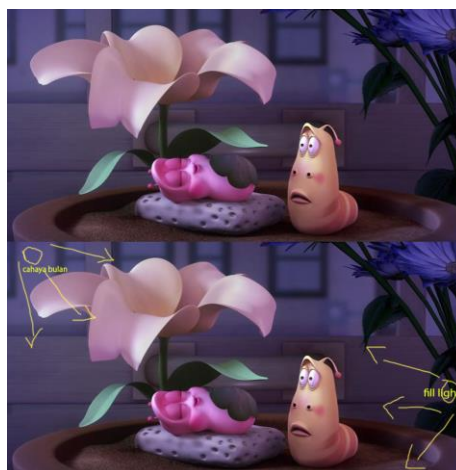
Pada gambar *color scheme* diatas dapat dilihat bahwa *color scheme* diatas merupakan *color scheme* monochrome yang mendominasi ke warna dingin karena warna dingin memberikan suasana hening, tenang, dan kesendirian.

Dalam adegan ini untuk mengetahui tingkat terang gelap atau visual tension. Dilakukan penelitian untuk tingkat value pada adegan ini.



Gambar 3.13. Value referensi pencahayaan suasana rindu.
(Screenshot series *Larva*, 2017).

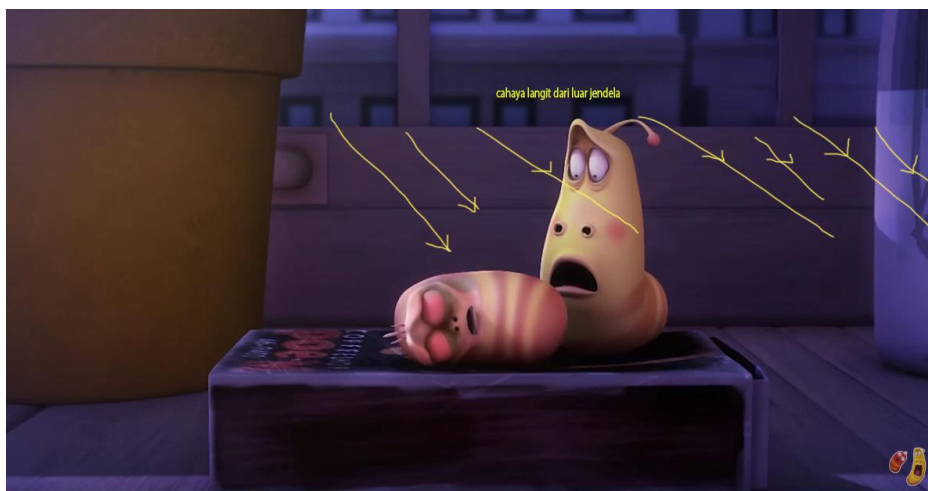
Dapat dilihat pada gambar diatas, untuk mengetahui tingkat terang gelap maka hasil screenshot diatas diubah menjadi hitam putih. Mengetahui value dilakukan menggunakan pick color dan melihat nilai value yang terlihat, untuk batas value paling terang adalah 255 dan 0 untuk yang tergelap. Pada adegan ini value yang paling gelap dengan nilai 7, yang paling terang dengan nilai 212 dan mid-gray dengan 17.



Gambar 3.14. referensi pencahayaan suasana rindu 2.
(Screenshot series *Larva*, 2017).

Pada series *larva* ini adgan diambil adalah ketika yellow sedang menyelimuti temannya yang kedinginan, kemudian dia menatap dengan raut wajah tercegang. Pada adegan ini juga ada kesamaan pada shot yang akan dibahas yaitu kondisinya pada malam hari dan suasana pencahayaan yang mempengaruhi karakter. Berikut adalah beberapa sumber cahaya yang sama pada shot yang akan dibahas yang terdapat pada adegan dari screenshot di atas, yaitu:

1. Dalam adegan tersebut merupakan adegan di dalam ruangan kondisinya adalah malam hari, yang dimana cahaya bersumber dari cahaya langit berwarna biru keunguan yang masuk dari jendela dengan lembut.
2. Adanya cahaya bulan berwarna kuning pucat masuk melalui jendela dan menerangi objek yang ada di dalam namun cahaya yang jatuh pada objek dan karakter lembut.



Gambar 3.15. Sisi lain dari adegan di *Larva* (2017).
(Screenshot series *Larva*, 2017).

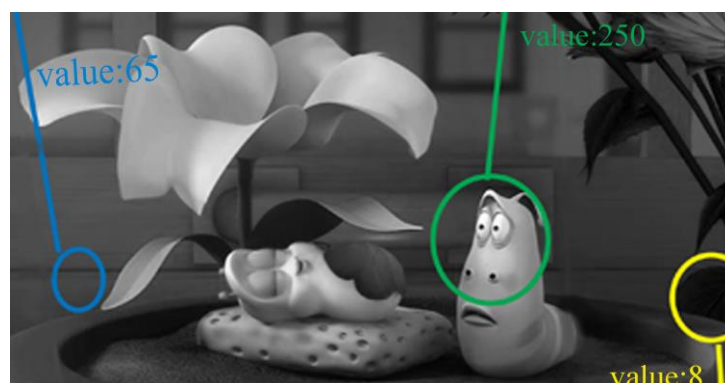
Ambience biru pada adegan ini dihasilkan dari cahaya langit yang menembus dari luar jendela. Pada adegan ini pencahayaan tidak tajam sehingga menghasilkan kontras yang lembut dan mampu mempengaruhi suasana dan karakter menjadi lebih netral dan tenang. *Color scheme* yang digunakan pada adegan ini yaitu:



Gambar 3.16. *Color scheme Larva* (2017) 2.
(Dokumentasi pribadi).

Pada adegan ini *color scheme* yang dipakai adalah analogus. Warna analogus yang dipakai adalah biru, ungu yang saling bersebelahan.

Berikut adalah penelitian untuk mengetahui tingkat terang gelap atau visual tension. Dilakukan penelitian untuk tingkat value pada adegan ini.

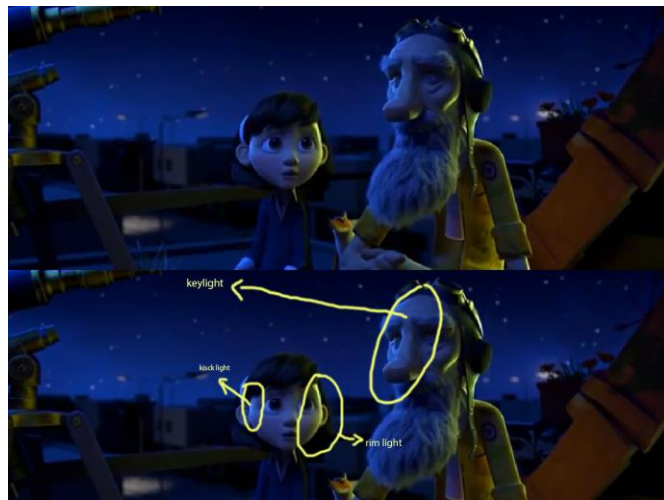


Gambar 3.17. Value referensi pencahayaan suasana rindu 2.
(Screenshot series *Larva*, 2017).

Dapat dilihat pada screenshot diatas, visual tension yang diteliti dengan nilai value pada adegan ini yang paling gelap dengan nilai 8, yang paling terang dengan nilai 250 dan mid-gray dengan 65.

3.2.5.2. Film animasi *The Little Prince* (2015)

Pada film *The Little Prince* penulis mengambil referensi pencahayaan pada adegan ketika si gadis kecil bersama dengan tetangganya si kakek duduk di atap rumah sambil bercerita dan menatap langit yang berbintang untuk pencahayaan pada suasana rindu dan adegan ketika si gadis kecil bertemu dengan seorang boss jahat untuk pencahayaan suasana tegang.



Gambar 3.18. Referensi pencahayaan suasana rindu 3.
(Screenshot film *The Little Prince*, 2015).

Pada adegan ini dapat dilihat pada screenshot diatas bahwa adanya beberapa sumber cahaya yang ada dalam adegan, yaitu:

1. Cahaya langit malam yang berwarna kebiruan mampu menjadi ambient pada adegan tersebut.

2. *Key light* yang berwarna kebiruan, karena pada adegan itu tidak memperlihatkan bulan, warna yang diambil adalah kebiruan dengan rasio *low key to fill* karena intensitas yang dipakai sama dengan *fill light* untuk mendapatkan suasana yang tenang dan positif. Dapat dilihat pada gambar screenshot bahwa warna langit, *key light* dan *fill light* sama-sama berwarna biru, maka ada *kick light* yang di samping kiri belakang karakter si gadis kecil dengan intensitas yang tidak melebihi *rim light* untuk membuat *high light* kecil agar karakter terlihat tidak menyatu dengan warna langit.



Gambar 3.19. Sisi lain adegan di *The Little Prince*.

(Screenshot film *The Little Prince*, 2015).

3. Cahaya dari lampu minyak di belakang karakter, cahaya dari lampu tersebut berwarna kuning dengan intensitas yang tinggi mampu membentuk *high light* tajam pada karakter sehingga memberikan kesan yang lebih dramatic seperti yang dikatakan oleh Nulph (2000) *rim light* atau *back light* mampu berperan untuk membuat adegan menjadi lebih dramatis.



Gambar 3.20. Sisi lain adegan di *The Little Prince*.
(Screenshot film *The Little Prince*, 2015).

Pada adegan tersebut menggunakan *color scheme* sebagai berikut:



Gambar 3.21. *Color scheme* adegan *The Little Prince* (2015) 1.
(Dokumentasi pribadi).

Pada adegan ini *color scheme* yang digunakan adalah komplementer antara warna dingin dan hangat yaitu kebiruan dan kekuningan.

Berikut adalah penelitian untuk mengetahui tingkat terang gelap atau visual tension pada adegan ini. Dilakukan penelitian untuk tingkat value pada adegan ini.



Gambar 3.22. Sisi lain adegan di *The Little Prince*.
(Screenshot film *The Little Prince*, 2015).

Dapat dilihat pada screenshot diatas, visual tension yang diteliti dengan nilai value pada adegan ini yang paling gelap dengan nilai 2, yang paling terang dengan nilai 220 dan mid-gray dengan 25.

Dalam film ini penulis juga mengambil referensi pencahayaan pada adegan dimana sang gadis kecil bertemu Dengan boss jahat.



Gambar 3.23. referensi pencahayaan suasana menegangkan.
(Screenshot film *The Little Prince*, 2015).

Dalam adegan ini dapat dilihat bahwa adanya sumber cahaya utama dalam adegan ini, yaitu:

1. Cahaya yang berasal dari dalam kantor yang memancar keluar.



Gambar 3.24. Sisi lain adegan dengan suasana menegangkan.
(Screenshot film *The Little Prince*, 2015).

Cahaya tersebut terletak membelakangi karakter boss jahat dan membentuk *highlight* tajam yang memperlihatkan bentuk karakter. Dengan intensitas yang tinggi, dan berwarna hijau yang memberikan suasana lebih misterius, kegelapan dan mencerminkan bahaya atau sesuatu yang akan terjadi.

2. Dari sisi karakter gadis kecil di isi dengan *fill light* yang intensitasnya lebih rendah sehingga menampilkan sisi yang lebih gelap dari sisi sebelahnya. Pada adegan ini menggunakan rasio *high key to fill* agar mendapatkan kontras tajam antara terang dan gelap. Seperti yang dikatakan Zettl (2010) terang gelap mampu memberi fungsi *directional* atau mengarahkan pandangan dan thematic untuk menekankan tema yang ingin disampaikan pada adegan tersebut.

Pada adegan tersebut pandangan terarah dari kiri kekanan yaitu sisi sang karakter gadis kecil dan lebih menekankan tema yang lebih serius, misterius yang dilengkapi dengan warna *color scheme* seperti berikut:



Gambar 3.25. *Color Scheme* adegan suasana menegangkan *The Little Prince*.
(Dokumentasi pribadi).

Color scheme yang dipakai pada adegan ini merupakan jenis monochrome karena terdiri dari satu kesatuan warna yang di ikuti dengan warna turunan dari warna dasar. Warna monochrome yang diambil adalah kehijauan yang mempunyai makna bahaya, misterius dan keburukan yang akan terjadi.

Berikut adalah penelitian untuk mengetahui tingkat terang gelap atau visual tension. Dilakukan penelitian untuk tingkat value pada adegan ini.

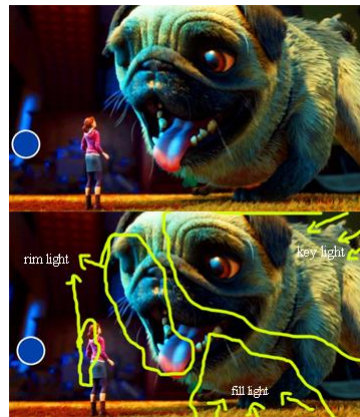


Gambar 3.26. Value suasana menegangkan film *The Little Prince* (2015).
(Screenshot film *The Little Prince*, 2015).

Dapat dilihat pada screenshot diatas, visual tension yang diteliti dengan nilai value pada adegan ini yang paling gelap dengan nilai 3, yang paling terang dengan nilai 212 dan mid-gray dengan 50.

3.2.5.3. Film animasi *Epic* (2013)

Selain mengambil referensi pencahayaan untuk suasana menegangkan dari film *The Little Prince* (2015), penulis juga menelaah referensi pencahayaan dari film *Epic* (2013).



Gambar 3.27. Referensi dari film *Epic* (2013).
(Screenshot film *Epic*, 2013).

Adegan ketika karakter perempuan yaitu Mary yang badannya menyusut sangat kecil dan bertemu anjing peliharaan ayahnya yang ingin menjilatnya. Pada adegan ini kondisinya adalah malam hari di dalam ruangan. Meskipun adegan ini dalam ruangan namun adanya kesamaan pada shot yang akan dibahas yaitu pencahayaan *key light* dan *rim light* yang kurang lebih akan memiliki warna kuning dan biru juga. Kemudian *rim light* yang mempengaruhi karakter yang bertubuh lebih besar dari karakter lainnya.

Berikut adalah beberapa sumber cahaya yang sama pada shot yang akan dibahas yang terdapat pada adegan dari screenshot di atas, yaitu:

1. Cahaya dari lampu ruangan

Cahaya dari lampu ruangan merupakan *key light* yang ada dalam adegan tersebut. Intensitas lampu ruangan yang berwarna kuning tersebut dibuat dengan intensitas yang tinggi, dapat dilihat dari kerasnya cahaya yang jatuh ke permukaan dengan *fall off* yang sempit. Cahaya lampu ini mempengaruhi terbentuknya sisi lain dari si karakter yang lebih gelap dan di isi oleh *fill light* yang intensitasnya rendah.

2. Cahaya dari jendela

Cahaya yang berasal dari jendela menghasilkan *rim light* cukup tajam pada karakter anjing, sehingga memberikan efek mencekam dan bahaya. Pada karakter Mary *rim light* lebih tipis dari *rim light* yang jatuh pada karakter anjing, membuat karakter si anjing lebih terlihat bentuknya dan memberikan kesan mengancam pada karakter tersebut.

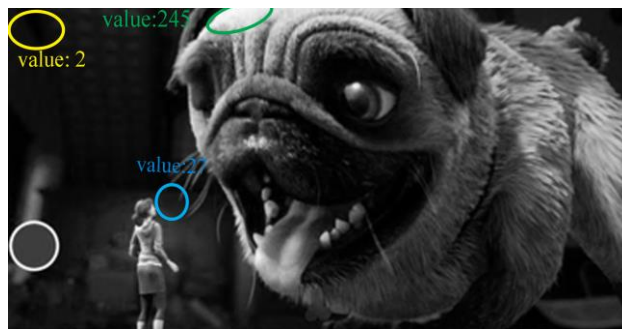
Dapat dilihat dari screenshot diatas warna di dominasi dengan warna kebiruan. Pada adegan tersebut menggunakan color scheme jenis analogus, yaitu warna yang saling bersampingan.



Gambar 3.28. Warna pada salah satu adegan film *Epic* (2013)
(Dokumentasi pribadi).

Warna biru sendiri dapat memberikan arti terisolasi, melankolis, putus asa, ketenangan, dan pemikiran.

Berikut adalah penelitian untuk mengetahui tingkat terang gelap atau visual tension. Dilakukan penelitian untuk tingkat value pada adegan ini.



Gambar 3.29. Value pada salah satu adegan film *Epic* (2013)
(Screenshot film *Epic*, 2013).

Pada screenshot diatas, visual tension yang diteliti dengan nilai value pada adegan ini yang paling gelap dengan nilai 2, yang paling terang dengan nilai 245 dan mid-gray dengan 27.

3.2.5.4. Film animasi *How to train your dragon 2* (2014)

Pada film ini mengambil referensi untuk pencahayaan saat suasana menegangkan. Adegan saat hiccup dibawa kedalam gua yang berisi para monster naga yang mengepungnya.



Gambar 3.30. Referensi film *How to train your dragon 2*.
(Screenshot film *How to train your dragon 2*, 2014)

Dapat dilihat dari screenshot di atas bahwa sumber cahaya berasal dari cahaya dari luar gua dan cahaya dari tongkat api. Keadaan di dalam gua yang gelap menimbulkan adanya terang gelap dengan kontras yang tinggi dan mampu mengarahkan pandangan pada cahaya tongkat api yang di gerakan memutar oleh hiccup. Pada adegan ini memakai rasio *high key to fill* untuk mendapatkan suasana yang misterius dan berbahaya berkat adanya kontras yg tajam dari cahaya dengan intensitas paling tinggi di adegan itu yaitu cahaya api dan cahaya dari luar gua menjadi cahaya ambient yang rendah intensitasnya. Dari adegan tersebut *color scheme* yang dipakai adalah komplementer antara warna biru kehijauan dengan orange kekuningan.



Gambar 3.31. *Color scheme* adegan suasana menegangkan *How to train your dragon 2*.
(Dokumentasi pribadi)

Berikut adalah penelitian untuk mengetahui tingkat terang gelap atau visual tension. Dilakukan penelitian untuk tingkat value pada adegan ini.



Gambar 3.32. *Value* adegan suasana menegangkan *How to train your dragon 2*.
(Screenshot film *How to train your dragon 2*, 2014)

Pada screenshot diatas, visual tension yang diteliti dengan nilai value pada adegan ini yang paling gelap dengan nilai 2, yang paling terang dengan nilai 236 dan mid-gray dengan 36.

3.3. Proses Perancangan

Dari hasil proses observasi terhadap referensi film yang memiliki scene dengan beberapa kesamaan situasi dan tata pencahayaan. Maka dari itu penulis akan melanjutkan mengenai proses perancangan untuk menentukan teknik pencahayaan apa yang akan dipakai, tata letak dan *render* yang akan diterapkan dalam *scene*.

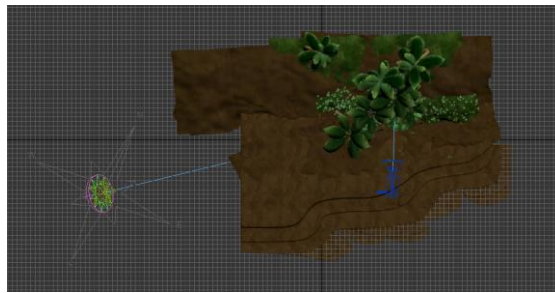
3.3.1. Skema peletakan cahaya

Untuk merancang peletakan cahaya penulis melakukan koordinasi dengan *environment* artist dalam meletakan cahaya, agar tidak keluar dari konsep utama.

maka dari itu penulis melakukan beberapa uji coba untuk mendapatkan hasil yang tepat.

3.3.1.1. Uji coba *Outdoor lighting*

Penulis dalam penelitian ini melakukan uji coba *outdoor lighting* menggunakan daylight system pada software 3dsmax. *Daylight system* pada dapat mengkalkulasikan cahaya matahari dan cahaya langit.



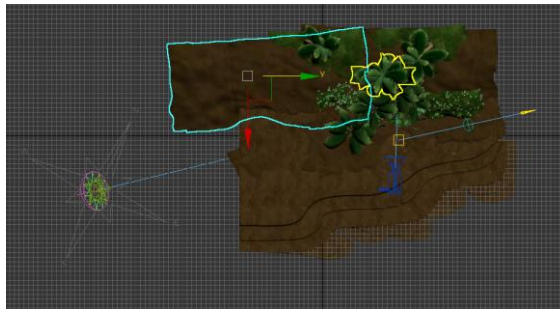
Gambar 3.33. *daylight system* untuk malam hari.
(Dokumentasi pribadi)

Pada uji coba menggunakan *outdoor lighting* yaitu menggunakan daylight system, untuk mendapatkan suasana malam hari pengaturan waktu di *daylight system* menggunakan jam 22.00 sesuai dengan waktu paling malam di dalam film *Bandhawa*. Pada uji coba ini menghasilkan suasana malam hari yang sangat gelap tanpa ada bantuan lampu apapun, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini 2 menit 47 detik.



Gambar 3.34. Hasil daylight sistem malam hari.
(Dokumentasi pribadi)

Gambar diatas menghabiskan waktu 2 menit 47 detik dengan hasil yang sangat gelap dan tidak ada warna lain, sehingga membuat adegan ini terlihat datar. Maka dari itu dilakukanlah uji coba dengan menambahkan 1 spot light yang bertujuan sebagai cahaya bulan agar dapat mengarahkan pandangan ke Oni. Berikut adalah gambar skema peletakan spotlight dalam environment.



Gambar 3.35. Peletakan spot light di *daylight system*.
(Dokumentasi pribadi)

Dalam *environment* untuk adegan ini kamera sudah pada posisi yang tepat, spot light di letakan 90 derajat dari kamera. Spotlight digunakan untuk menyorot karakter seakan akan dia tersorot oleh cahaya bulan dan untuk

mendireksi pandangan ke arah karakter. Hasil dari uji coba *outdoor lighting* dengan tambahan spot light seperti gambar dibawah ini.



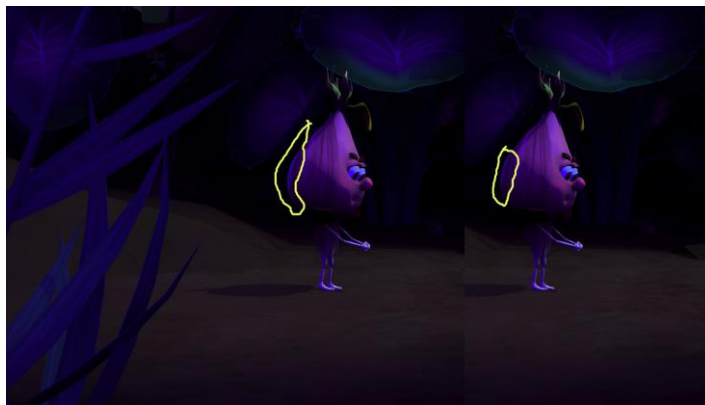
Gambar 3.36. Hasil *daylight system* yang ditambahkan spotlight.
(Dokumentasi pribadi)

Dari hasil ujicoba diatas terlihat bahwa pandangan lebih terarah ke karakter namun masih terlihat datar dan gelap. Intensitas yang digunakan pada spotlight tidak terlalu tinggi untuk mendapatkan hasil yang lebih halus. Pada gambar diatas mampu menghabiskan waktu 4 menit 6 detik dalam 1 frame. Penulis mencoba menambahkan 2 lampu lagi pada *outdoor lighting* untuk melihat hasil yang lebih sesuai pada *look development* yang ingin dicapai.



Gambar 3.37. Penempatan *rim light* untuk karakter di *daylight system*.
(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar di atas adalah skema peletakan *rim light* yang ditambahkan pada *outdoor lighting* untuk mencoba menyesuaikan dengan *look development*. *Rim light* di letakan kurang lebih 90 derajat dari *keylight* dengan intensitas tertinggi untuk mendapatkan kesan dramatis seperti yang ada pada referensi series *larva* 2017 pada adegan ketika belalang merindukan temanya. *Rim light* ini menggunakan hukum kuadrat terbalik yaitu semakin jauh sumber maka semakin menyebar cahaya dan semakin lemah begitu sebaliknya, *Rim light* yang ingin di capai adalah light yang halus sehingga sumber cahaya lebih di jauhkan dari objek. Berikut adalah hasil dari penambahan *back light* pada *outdoor lighting*.



Gambar 3.38. Sebelah kiri dengan *rim light* sebelah kanan *non rim light*.

(Dokumentasi pribadi)

Dapat dilihat pada gambar diatas bahwa adanya *rim light* menghasilkan garis *highlight* yang halus pada karakter. *Rim light* yang ditambahkan mampu memperlihatkan bentuk dari karakter agar tidak menyatu dengan *environment* di belakangnya seperti pada gambar sebelah kiri. Dengan

menambahkan *rim light* dan *key light* pada *outdoor lighting* mampu menghabiskan waktu *render* selama 6 menit dalam 1 frame.

Dari hasil beberapa uji coba menggunakan *outdoor lighting* di atas, berikut adalah hasil dari percobaan menggunakan *outdoor lighting* untuk suasana rindu dan menegangkan.



Gambar 3.39. kiri hasil adegan suasana rindu, kanan suasana menegangkan.

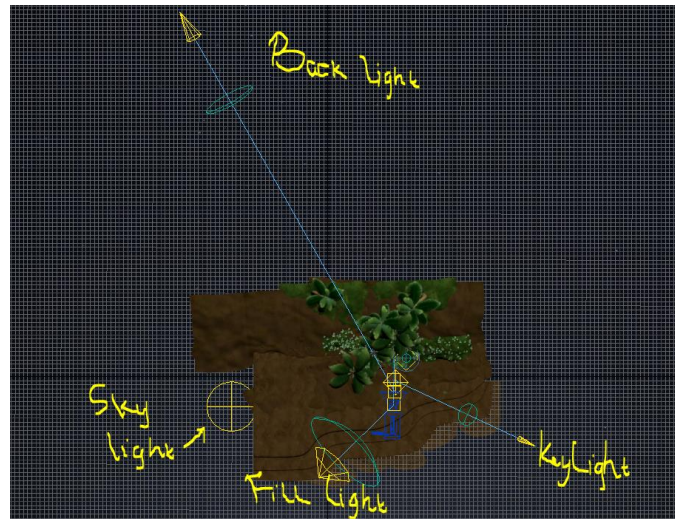
(Dokumentasi pribadi)

Dari hasil gambar 3.34. sebelah kiri suasana rindu dan kanan suasana menegangkan telah menggunakan *outdoor lighting* yang sudah ditambahkan *key light* dan *rim light*, terlihat belum mendekati *look development* yang di inginkan karena dirasa terlalu gelap, datar dan memakan waktu *render* yang lama.

3.3.1.2. Uji coba *environment lighting*

Disini penulis melakukan uji coba menggunakan *environment lighting* HDR. Penulis menggunakan gambar HDR yang akan dimasukan sebagai *environment lighting* yang didapat dari hasil observasi langsung langit di dataran tinggi. Pada *environment lighting* sumber cahaya yang dibutuhkan

adalah sky light. *Environment lighting* harus dipadukan dengan lampu lain karna *skylight* saja tidak cukup untuk membuat pencahayaan yang diinginkan. Maka dari itu penulis menambahkan *three point lighting* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.40. peletakan *skylight* dan *three point lighting* dalam *environment lighting*.
(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.37. merupakan penempatan cahaya untuk suasana rindu dan menegangkan, terlihat ada *skylight* dan *three point lighting* untuk mendukung *environment lighting*, *skylight* di gunakan untuk menerapkan cahaya langit yang sesuai dengan gambar HDR yang dipilih dan *three point lighting* sebagai cahaya tambahan yang berperan sebagai cahaya bulan atau *key light*, *fill light* cahaya pengisi dan juga *back light*. Gambar HDR yang akan digunakan untuk *skylight* dan untuk *environment map* sama. Kemudian di material editor gambar HDR yang dipakai *environment map* di pindahkan dan menggunakan mapping spherical. Pengaturan *exposure* memakai *mr*

photographic exposure control karena menggunakan *render engine* mental ray dengan *preset physically based lighting, outdoor nighttime*. Berikut adalah hasil dari *environment lighting*.



Gambar 3.41. Hasil penambahan *three point lighting* pada *environment lighting*.
(Dokumentasi pribadi)

Dapat dilihat pada gambar di atas cahaya *key light* sebagai bulan berada jauh diatas karakter dan mengarahkan pandangan dari arah kanan ke kiri. Pada gambar diatas karakter belum ada *rim light* untuk lebih menonjolkan bentuk karakter. Maka dari itu penulis menambahkan *rim light* khusus untuk karakter agar tidak terlalu menyatu dengan *environment* belakannnya seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.42. Hasil penambahan *rim light* untuk karakter pada *environment lighting*.
(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar diatas sudah ditambahkan *rim light* khusus untuk karakter. Dapat terlihat bahwa *rim light* halus yang terbentuk pada karakter membuat karakter lebih tampak menonjol dari *environment* di belakangnya dan memperlihatkan efek lebih dramatis dalam adegan tersebut. Dengan menggunakan *environment lighting* mampu memakan waktu *render* 5 menit dalam 1 frame. Berikut adalah hasil dari *environment lighting* pada suasana rindu dan menegangkan.



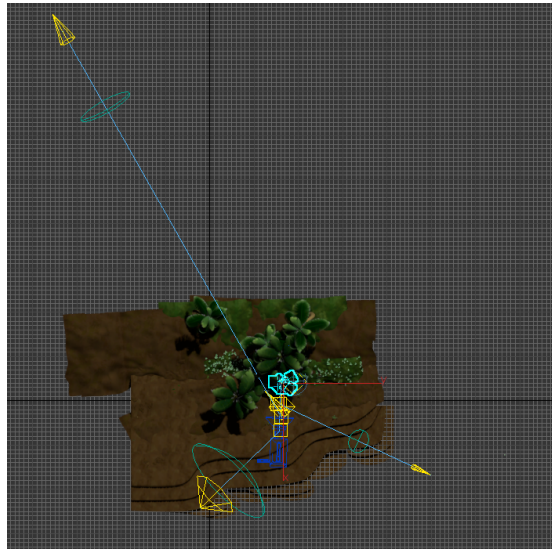
Gambar 3.43. Hasil sebelah kiri adalah *environment lighting* untuk suasana rindu dan kanan adalah suasana menegangkan.

(Dokumentasi pribadi)

Dapat dilihat dari hasil gambar di atas bahwa hasil *environment lighting* dibandingkan dengan *daylight system* mampu membuat tampilan dalam adegan tersebut menjadi lebih kaya warna dan tidak terlalu gelap. Menggunakan *environment lighting* dengan menambahkan *three point lighting* dan *rim light* khusus untuk karakter mampu mendekati *look development* yang di inginkan mulai dari segi terang gelap dan arah cahaya dan *highlight* yang ada pada karakter.

3.3.1.3. Uji coba *three point lighting*

Disini penulis akan melakukan uji coba menggunakan hanya *three point lighting* saja. Skema peletakan cahaya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.44. Penempatan *three point lighting*.
(Dokumentasi pribadi)

Pada uji coba *three point lighting*, cahaya yang digunakan adalah *key light*, *fill light*, dan *back light*. Pada gambar 3.44. *key light* di letakan sekitar 30 derajat dari kamera juga lebih tinggi di bandingkan *fill light* dan *back light*. Untuk *fill light* diletakan sekitar 90 derajat dari *key light* untuk mengisi cahaya pada sisi lainnya. Kemudian *back light* di letakan pada bagian belakang objek dengan intensitas lebih tinggi agar bentuk dari objek lebih terlihat dengan adanya garis *highlight* yang membentuk objek. Berikut adalah hasil dari peletakan *three point lighting* pada adegan rindu.



Gambar 3.45. hasil penempatan *three point lighting*.
(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar diatas terlihat bahwa adegan dengan suasana rindu tidak sama dengan lookdev yang di inginkan. Dalam *three point lighting* pada gambar diatas tidak terlihat seperti malam hari dan tidak ada *visual tension*. Rasio *key to fill* yang digunakan adalah *low key to fill* dengan kesamaan intensitas untuk mendapatkan suasana rindu yang tenang. Tetapi dalam hasil gambar di atas tidak terlihat itu adalah malam hari dan jauh dari *look development*. Kemudian berikut adalah hasil dari *three point lighting* untuk suasana menegangkan



Gambar 3.46. Hasil *three point lighting* untuk adegan dengan suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)




Pada suasana menegangkan dengan *three point lighting* menggunakan rasio *high key to fill*. Dalam gambar diatas terlihat bahwa hasilnya terlalu gelap dan tidak sesuai dengan lookdev yang ingin di capai. Dari hasil *three point lighting* ini mampu menghabiskan waktu *render* sekitar 3 menit.

Dari hasil hasil perancangan dan peletakan cahaya diatas, penulis memutuskan untuk memakai *environment lighting* karena *environment lighting* mampu mendekati *look development* yang ingin di capai dengan adanya tambahan *three point lighting*. Setelah memilih untuk menggunakan *environment lighting* akan dilakukan uji coba menggunakan *render layer* dan *render pass* untuk mengetahui yang lebih efisien dan efektif untuk film *Bandhawa* ini.

3.3.2. Hasil uji coba *Render layer*

Pada hasil uji coba *render layer* berikut memakai pencahayaan *environment lighting HDRI* dengan lampu tambahan *keylight*, *fill light* dan *back light*. Berikut adalah tabel hasil *render layer* menggunakan 2 *layer* dan 3 *layer*.



Table 3.2. Tabel uji coba *render 2 layer*.

<i>Render 2 layer</i>	
Hasil uji coba	Keterangan
 <p>Gambar 3.47. hasil uji coba <i>render environment layer</i> pada adegan suasana rindu. (Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Pada gambar 3.47 terlihat hasil <i>render layer</i> dengan <i>layer environment</i>. Pada <i>layer</i> ini <i>layer</i> karakter bisa di hide agar tidak ikut <i>render</i>.</p>
 <p>Gambar 3.48. hasil uji coba <i>render environment layer</i> pada adegan suasana menegangkan. (Dokumentasi pribadi)</p>	
	<p>Pada gambar 3.49. memperlihatkan hasil <i>render</i> karakternya saja tetapi dengan pencahayaan yang sama. <i>Layer</i></p>

<p>Gambar 3.49. hasil uji coba <i>render</i> karakter <i>layer</i> pada adegan suasana rindu. (Dokumentasi pribadi)</p>  <p>Gambar 3.50. hasil uji coba <i>render</i> karakter <i>layer</i> pada adegan suasana menegangkan. (Dokumentasi pribadi)</p>	<p><i>environment</i> di sembunyikan agar bisa <i>render</i> hanya karakternya.</p>
 <p>Gambar 3.51. hasil gabungan dari <i>environment</i> dan <i>character layer</i>. (Dokumentasi pribadi)</p>  <p>Gambar 3.52. hasil <i>render</i> karakter <i>layer</i> pada adegan dengan suasana menegangkan. (Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Terlihat dalam gambar 3.51. hasil gabungan dari <i>render environment</i> dan <i>character layer</i>. dari hasil dua <i>layer</i> terlihat menyatu namun untuk fleksibilitas saat tahap <i>compositing</i> kurang fleksibel pada beberapa adegan.</p>

Dalam uji coba *render layer* penulis juga mencoba *render layer* dengan membagi menjadi 3 *layer*, yaitu *foreground*, *background* dan *character layer*. berikut adalah hasil ujicoba menggunakan 3 *layer*.

Tabel 3.3. tabel uji coba *render 3 layer*.

<i>Render 3 layer</i>	
Hasil uji coba	Keterangan
 <p>Gambar 3.53. hasil ujicoba <i>foreground layer</i> pada adegan suasana rindu. (Dokumentasi pribadi)</p>  <p>Gambar 3.54. hasil <i>render foreground</i> pada adegan suasana menegangkan. (Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Hasil dari uji coba menggunakan <i>render layer</i>, gambar disamping merupakan hasil <i>render layer foreground</i> untuk suasana rindu dan menegangkan.</p>



Gambar 3.55. hasil ujicoba *layer* karakter/*layer* tengah pada adegan suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)



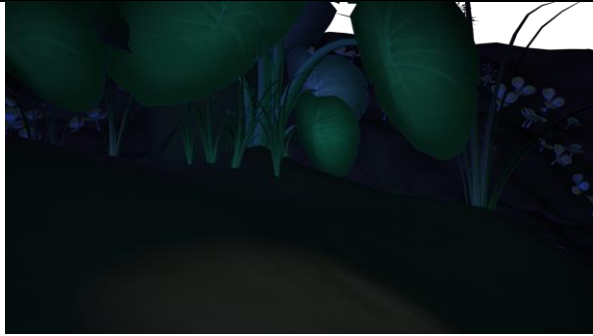
Gambar 3.56. hasil uji coba *layer* karakter/*layer* tengah pada adegan suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.57. hasil *render background layer* pada adegan suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar disamping merupakan hasil *render layer* karakter/ tengah. Pada karakter *layer* untuk mendapatkan bayangan harus menjadikan objek tanah menjadi matte objek.

Hasil dari *background layer* memperlihatkan susunan bagian paling belakang dari gambar tersebut.



Gambar 3.58. hasil *render background layer* pada adegans uasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.59. hasil gabungan dari 3 *layer* pada adegan suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.60. hasil *render* gabungan 3 *layer* pada adegan suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)


Ini adalah hasil gabungan dari 3 *layer*. Pada hasil gabungan pada gambar 3.58. terlihat menyatu dari semua hasil gabungan *layer*. Pada gambar 3.59. juga terlihat menyatu dari semua *layer* yang telah digabungkan.

Dari hasil uji coba *render layer* dengan 2 *layer* dan 3 *layer* penulis menyadari bahwa dengan *render layer* mampu membuat fleksibilitas dalam tahapan compositing nantinya. Namun dalam perancangan ini penulis lebih memilih *render* dengan 3 *layer* yaitu *foreground*, *background* dan karakter karena lebih fleksibel untuk beberapa adegan. Namun *render 2layer* juga akan dipakai di beberapa adegan yang mendukung.

3.3.3. Hasil uji coba *render pass*

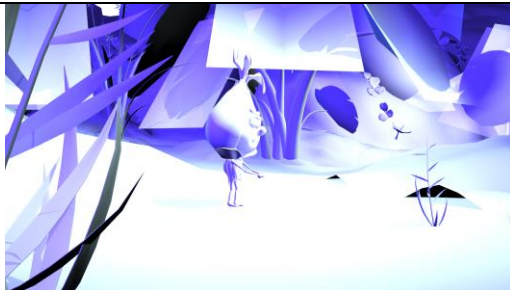
Hasil uji coba *render pass* pada tabel berikut merupakan hasil uji coba untuk film animasi 3D *Bandhawa*. Dengan passes *diffuse*, *lighting*, *shadow*, *specular*, dan *zdepth*. Berikut adalah tabel hasil uji coba.

Tabel 3.4. Uji coba *render pass*.

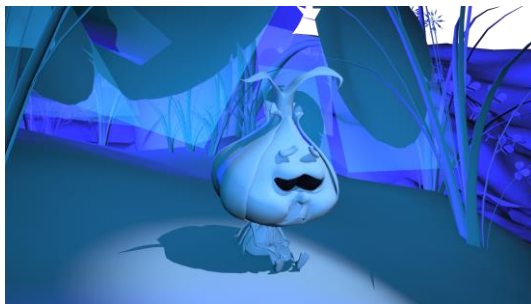
<i>Render pass</i>	
Hasil uji coba	Keterangan
 <p>Gambar 3.61. hasil pass difuse pada adegan suasana rindu. (Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Pada hasil uji coba <i>render pass</i>, terlihat pada gambar 3.61. dan 3.62. merupakan hasil <i>render</i> menggunakan passes <i>diffuse</i>. Terlihat objek yang memakai <i>opacity map</i> menjadi kotak-kotak membentuk <i>plane opacity map</i>.</p>



Gambar 3.62. hasil pass diffuse adegan pada suasana menegangkan
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.63. hasil pass *lighting* pada adegan suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.64. hasil pass *lighting* pada adegan suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)

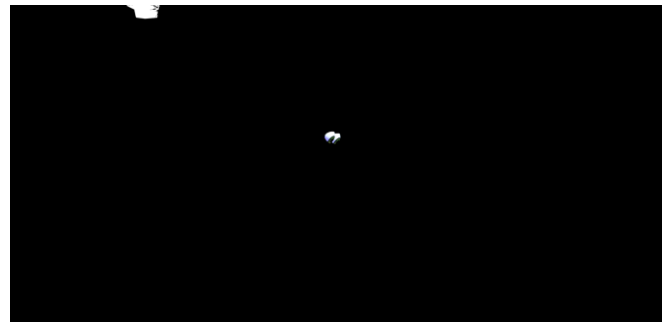
Pada gambar disamping menunjukkan hasil *render* dengan *passes lighting*. Dan terlihat bentuk plane yang merupakan bentuk dasar dari opacity map yang dipakai dalam *environment*.



Gambar 3.65. hasil *passes* shadow.
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.66. hasil *passes* shadow suasana tegang.
(Dokumentasi pribadi)



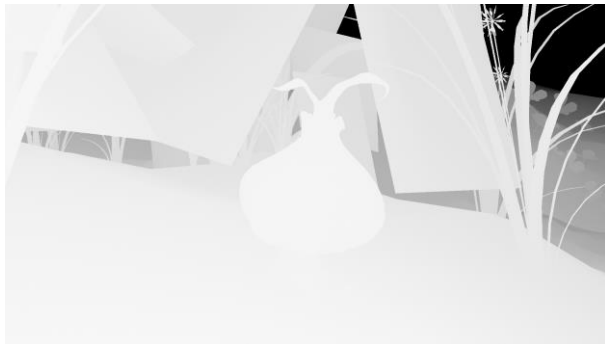
Gambar 3.67. hasil *passes* refraction reflection.
(Dokumentasi pribadi)

Hasil *render pass* dengan menggunakan *pass shadow* menghasilkan shadownya saja dari objek yang ada dalam shot ini.

Pada gambar disamping merupakan hasil *render pass* menggunakan *passes refraction* dan *reflection*. *Passes* ini digunakan untuk mendapatkan rekfraksi dan pantulan/refleksi dari mata atau objek lainnya.



Gambar 3.68. hasil pass z depth adegan suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.69. hasil *passes* z depth adegan suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.70. hasil gabungan *render pass* adegan suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.68 dan 3.69. merupakan hasil dari *render passes* z depth dari adegan dengan suasana rindu dan menegangkan. Dalam gambar disamping terlihat bahwa z depth berbentuk plane kotak pada objek objek yang memakai opacity map.

Pada kedua gambar disamping adalah hasil dari gabungan *render pass*. Pada hasil gabungan ini masih terlihat kotak putih yang berasal dari objek dengan opacity map.



Gambar 3.71. hasil gabungan *render pass* dengan suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)

Pada hasil *render* uji coba menggunakan *render pass* diatas, maka diputuskan bahwa film animasi *Bandhawa* tidak akan memakai *render pass* dikarenakan banyaknya objek yang menggunakan *opacity map*, yang jika di *render* menggunakan *render pass* akan menghasilkan kotak-kotak plane yang merupakan bentuk dasarnya dari *opacity map*. Maka film *Bandhawa* akan memakai *render layer*.

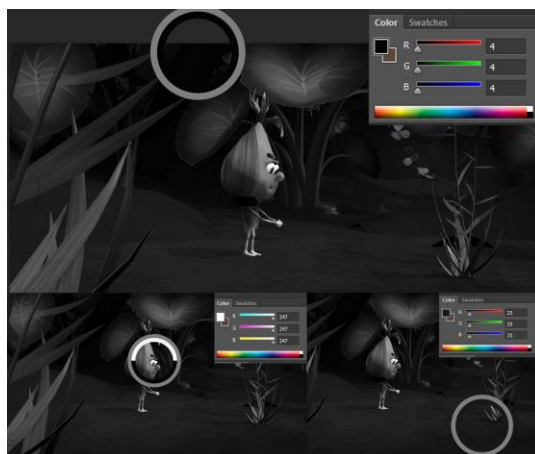
3.3.4. Perbedaan pengaplikasian pada suasana rindu dan menegangkan

Setelah melakukan observasi terhadap referensi penulis akan melakukan pengaplikasian dalam rancangan pencahayaan untuk suasana rindu dan menegangkan. Dalam suasana rindu dan menegangkan menggunakan pengaplikasian yang berbeda-beda. Pengaplikasian pada suasana rindu dan menegangkan dapat berupa rasio *key to fill*, penempatan cahaya, *visual tension* dan warna pada kedua adegan. Berikut adalah perbedaan pengaplikasian pada suasana rindu dan menegangkan.



Gambar 3.72. Rancangan pencahayaan suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)

Pada suasana rindu yang berada pada malam hari, menggunakan intensitas yang sama antara *key light* dan *fill light* agar lebih netral atau yang disebut dengan *low key to fill*, dan *back light / rim light* dengan intensitas tertinggi agar *highlight* lebih terlihat sehingga ada sisi dramatisnya. Penempatan sumber cahaya pada adegan dengan suasana rindu *key light* ditempatkan 30/45 derajat dari kamera, *fill light* 90 derajat dari *key light* dan *back light / rim light* di taruh bersebrangan dengan *key light* karena *back light* akan membentuk *highlight* dari belakang pada objek.



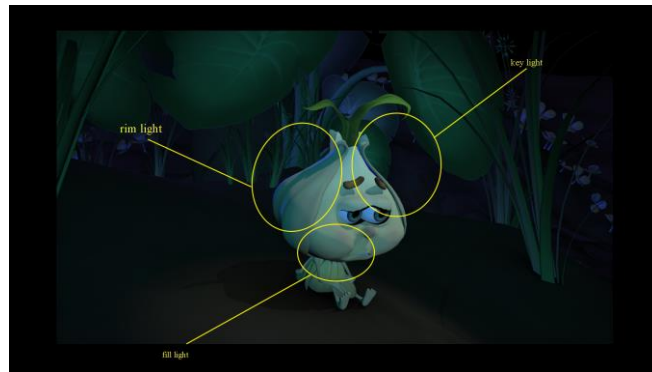
Gambar 3.73. Value rancangan pencahayaan suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)

Untuk mengukur terang gelap pada adegan dengan suasana rindu penulis menggunakan pengukuran dengan *value* warna pada gambar diatas yang sudah di gray scale agar dapat mengetahui tingkat paling gelap dan paling terang. Dapat dilihat dari gambar diatas bahwa pada suasana rindu tidak terlalu keras terang gelapnya. Tingkat kekerasan dan kelembutan cahaya yang dibuat lebih menyebar menggunakan pengaplikasian hukum kuadrat terbalik dengan membuat sumber cahaya lebih jauh dari objek dan *fall off* dibuat lebih melebar sehingga dari hasil *low key to fill* dan penggunaan hukum kuadrat terbalik menjadikan *visual tension* yang tidak terlalu keras. Tingkat *value* yang digunakan pada suasana rindu bisa mencapai kurang lebih 4 untuk warna yang tergelap, warna yang paling terang kurang lebih dengan *value* 252 dan warna gradasi dengan *value* 25. Warna cahaya yang digunakan menyesuaikan dengan *color script* yaitu biru keunguan yang menggunakan skema warna monochrome yaitu biru gelap, biru dan biru keunguan.



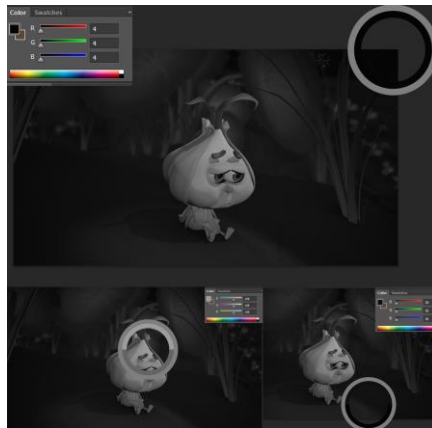
Gambar 3.74. *Color scheme* rancangan pencahayaan suasana rindu.
(Dokumentasi pribadi)

Pada adegan dengan suasana menegangkan berada pada malam hari dan bertempat di sela-sela pepadian, sehingga intensitas yang dipakai untuk *key light* lebih tinggi dan *fill light* lebih rendah untuk menghasilkan pencahayaan yang tajam.



Gambar 3.75. Rancangan pencahayaan suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)

Penempatan cahaya pada adegan dengan suasana menegangkan *key light* sebagai cahaya bulan ditaruh 45 derajat dari kamera dan diletakan tinggi utnuk menyorot karakter, *fill light* di taruh sekitar 30 derajat dari kamera atau searah jarum jam 3 dan *rim light* untuk karakter diletakan searah jarum jam 11 untuk untuk menampilkan sisi misteri. Pada adegan dengan suasana menegangkan memakai rasio *high key to fill* untuk mendapatkan hasil yang lebih kontras. *key light* diberi intensitas tinggi yaitu 8 dan *fill light* dengan intensitas 1, *rim light* khusus untuk karakter dengan intensitas 3,6. *Rim light* khusus itu dibuat hanya bisa untuk mempengaruhi karakter yang bertujuan untuk membuat *highlight* tajam pada karakter.



Gambar 3.76. *Value* rancangan pencahayaan suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)

Terang gelap atau *visual tension* pada adegan dengan suasana menegangkan dibuat keras agar tercipta suasana yang menekan dan bahaya. Pada suasana menegangkan menggunakan hukum kuadrat terbalik dengan sumber lebih didekatkan ke objek dan *fall off* lebih sempit, sehingga dari hasil pengaturan *high key to fill* dan hukum kuadrat terbalik menghasilkan terang gelap yang tajam. *Value* yang digunakan pada suasana menegangkan, untuk warna tergelap bisa sampai dengan kurang lebih 4, kemudian untuk warna paling terang kurang lebih bisa mencapai *value* 158 dan warna gradasi dengan kurang lebih 16.



Gambar 3.77. *Color scheme* rancangan pencahayaan suasana menegangkan.
(Dokumentasi pribadi)

Warna yang digunakan pada suasana menegangkan juga mengacu pada *color script* dan referensi pada film *The Little Prince* yaitu warna biru kehijauan. Pada suasana menegangkan menggunakan skema warna monochrome dengan tambahan *visual tension* dan pengaturan cahaya lainnya yang mampu membangun suasana menegangkan.