

BAB II. FILM HOROR, ANALISIS KONTEN DAN SINEMATOGRAFI

II.1. Film

II.1.1. Pengertian Film

Film sering disebut sebagai sinema. Pengertian secara harfiah film atau sinema adalah sinematografi yang berasal dari kata sinema yang berartikan gerak dan grafi yang berartikan gambar, jadi pengertian dari sinematografi adalah sebuah gambar yang bergerak hampir sama artinya dengan video. Sinematografi mempunyai alat khusus yaitu kamera sebagai penunjang sinematografi.

Arti Film Menurut UU 8/1992, adalah karya atau seni budaya yang diartikan oleh media komunikasi sebagai pesan kepada konsumen yang dibuat berdasarkan kaidah-kaidah sinematografi dengan diterkam melalui kamera yang dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya.

Menurut Pratista (2008) bahwa film merupakan media audio-visual yang menggabungkan dua unsur yaitu unsur naratif dan sinematik dengan unsur naratif mengacu pada tema, dan unsur sinematik mengacu pada alur cerita dan teknik pada pembuatan film.

II.1.2. Jenis Film

Menurut Effendy (2003) film-film dikelompokkan dan dapat digunakan sebagai alat pendidikan bagi masyarakat, sebagai pengertian luar dan dalam, sebagai propaganda meningkatkan unsur perdagangan dan sebagainya. Film dapat dibedakan menurut sifatnya yang umum terdiri sebagai berikut:

A. Film Cerita

Jenis film yang dibuat melalui suatu alur cerita yang sering dipertunjukkan di bioskop dengan bintang filmnya yang terkenal.

B. Film Berita

Jenis film yang menguat tentang fakta, kejadian atau peristiwa yang terjadi secara nyata.

C. Film Dokumenter

Jenis film yang sebagai karya cipta tentang kenyataan atau fakta sesuatu.

D. Film Kartun

Jenis film yang menguat konsumsi untuk anak-anak.

II.1.3. Cara Pembuatan Film

A. Film Eksperimental

Film ini adalah film yang bertujuan eksperimentasi dan mencari cara-cara baru yang tanpa mengacu pada asas-asas pembuatan film yang lazim sehingga tanpa mengutamakan sisi komersial dan lebih kepada sisi kebebasan berkarya si pembuat film eksperimental tersebut.

B. Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan benda-benda mati atau benda-benda bergerak yang dihidupkan dengan teknik animasi bisa dua dimensi atau tiga dimensi.

II.1.4. Tema Film (*Genre*)

A. Drama

Tema ini menekankan pada penonton untuk merasakan kejadian yang dialami peran aktor atau aktris dalam film tersebut.

B. *Action*

Tema ini menekankan adegan-adegan pertempuran atau perkelahian dengan senjata atau dengan tidak memakai senjata.

C. Komedi

Tema ini menekankan pada penonton untuk merasakan tersenyum atau bahkan tertawa lepas biasanya aktor atau aktris memerankan tokoh yang lucu.

D. Tragedi

Tema ini menekankan pada tokoh utama yang memiliki kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama sehingga penonton merasakan kondisi tokoh utama tersebut sehingga penonton merasakan kasihan.

E. Horor

Tema ini menekankan pada adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penonton merasakan takutnya pada film tersebut.

II.1.5. Film Horor

Objek penelitian yang akan diteliti adalah salah satu dari film yang bertemakan horor. Film horor merupakan salah satu *genre* utama dalam film. Menurut Baksin (2013) film horor Indonesia cenderung mengangkat dari adat, ritual, tradisi yang menampilkan keadaan yang nyata dialami oleh masyarakat setempat. Ketidakmasukakalan yang ditampilkan film-film horor membuat ketegangan, kejijikan dan kerisauan yang merupakan situasi atau rasa yang berada dalam masyarakat. Dalam alur cerita film horor, terdapat kejadian, terdapatnya kekuatan aneh, atau karakter jahat yang muncul, dan kejadian yang berasal dari dunia supernatural yang memasuki kehidupan dunia sehari-hari di Indonesia. Menurut Webster (2004) pengertian horor dibagi tiga. Pertama, rasa kecemasan, kengerian, dan ketakutan yang begitu hebat. Kedua, Kejijikan yang sangat tidak biasa. Ketiga, sesuatu yang membuat rasa menakutkan. Dengan demikian pengertian film horor adalah film yang dibuat untuk menimbulkan rasa, takut, teror, jijik dan sebagainya bagi para penontonya.

Film horor dipusatkan pada tema yang berbau kejahatan dalam berbagai bentuknya. Dalam film horor Indonesia salah satu nya adalah sosok hantu yang bergentayangan yang mempunyai maksud tertentu salah satunya contoh objek penelitian ini adalah film Pengabdian Setan 2017 tentang sosok Ibu yang mengorbankan kehidupannya hanya untuk mempunyai sebuah anak yang dikarenakan sang sosok Ibu mandul atau tidak mempunyai keturunan sehingga mengabdikan kepada sekte pengabdian setan.

II.1.6. Representasi Horor

Menurut Parmentier (2001) pengertian representasi merupakan suatu hubungan dalam satu pengertian yang mewakili pengertian tertentu dan yang kedua oleh interpretasi sebuah pikiran. Jadi representasi horor itu adalah sebuah pengertian dari digantikannya penafsiran pemikiran suatu pengetahuan horor yang didapatkan dari suatu objek yang sudah diinterpretasi. Pengertian-pengertian tertentu tersebut dari ketidakmasukakalan yang dimunculkan dalam film horor seperti penonton dibuat tegang, jijik dan kerisauan yang merupakan situasi atau rasa yang berada dalam masyarakat. Kekuatan supranatural juga termasuk dalam pengertian-pengertian tertentu dalam representasi horor dimana kejadian atau situasi yang tidak biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini representasi horor yang diangkat adalah sebuah entitas horor yang ditampilkan dalam film Pengabdian Setan 2017 yang membuat penonton tegang, jijik dan kejadian atau situasi supranatural yang tidak biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

II.1.7. Subgenre di Film Horor

A. Action Horor

Sebuah subgenre menggabungkan intrusi kekuatan jahat, peristiwa, atau tokoh film horor dengan perkelahian senjata dan pengejaran frenetik dari genre aksi. Tema atau elemen yang sering lazim dalam film-film horor aksi tertentu termasuk gore, demon, alien, hewan ganas, vampir, dan, paling umum, zombie. Kategori ini juga menggabungkan genre fantasi.

B. Body Horror

Sebuah *genre* dimana film tersebut berasal dari anggota tubuh yang berubah menjadi *monster* atau memiliki gerakan yang aneh.

C. Komedi Horor

Sebuah *genre* yang menggabungkan unsur komedi dengan horor sehingga biasanya film tersebut memiliki rating yang lebih rendah.

D. *Holiday Horror*

Sebuah *genre* yang menggambarkan peristiwa horor yang diatur selama liburan atau musim liburan. Seringkali melibatkan pembunuh psikopat yang membuntuti rentetan korban dengan cara kekerasan.

E. *Horror Adventure*

Sebuah *genre* yang memadukan ekspedisi, eksplorasi, tempat eksotis, dan elemen petualangan lainnya dalam suasana horor.

F. *Horror Drama*

Sebuah film yang berfokus pada karakter-karakter yang terancam berhadapan dengan perjuangan emosional yang realistis, sering melibatkan hubungan keluarga disfungsi, dalam setting horor. Unsur-unsur horor film ini sering menjadi latar belakang plot dramatis yang terurai.

G. *Low-Budget Horror*

Film anggaran rendah yang sesuai dengan genre horor utama, tetapi telah dibuat dengan anggaran terbatas.

H. *Psychological Horror*

Sebuah *genre* yang menekankan kepada penonton untuk merasakan hal-hal yang dianggap mengganggu kelemahan mental seseorang penonton.

I. *Science fiction Horror*

Sebuah *genre* yang menekankan kepada eksperimen-eksperimen yang salah atau ilmuwan yang gila.

J. *Slasher*

Seringkali berkisar pada seorang pembunuh berantai yang secara sistematis membunuh orang melalui cara-cara kekerasan.

K. *Splatter*

Sebuah *genre* yang menekankan penggunaan efek-efek khusus dan darah yang berlebihan.

L. *Supernatural Horror*

Termasuk hantu mengancam, setan, atau penggambaran kejadian supranatural lainnya. Film horor supernatural sering menggabungkan unsur agama ke dalam plot. Tema umum termasuk hantu dendam, penyihir, iblis, dan kerasukan setan.

M. *Horror thriller*

Sebuah *genre* yang menggabungkan unsur kekejaman atau kekerasan dengan unsur horor yang membuat menumpuknya ketegangan di film tersebut.

N. *Gothic Horror*

Sebuah *genre* yang menekankan unsur zaman dahulu yang memiliki bangunan arsitektur seperti kerajaan dan menambahkan unsur horor tersebut.

O. *Natural Horror*

Sebuah *genre* yang menekankan pada fiksi ilmiah dengan genre aksi dan petualangan.

P. *Zombie*

Sebuah genre yang menekankan makhluk yang biasanya digambarkan sebagai mayat atau manusia tanpa akal dan memburu manusia.

Q. *Found footage Horror*

Sebuah *genre* film yang kadang-kadang disebut sebagai subgenre yang melibatkan penonton pandangan orang pertama dari cerita yang ditemukan dari sumber rekaman asli dalam plot.

R. *Teen Horror*

Sebuah *genre* yang menekankan kepada banyaknya tokoh remaja dalam film tersebut.

S. *Cyber Horror*

Sebuah *genre* yang menekankan teknologi dan dipadukan dengan horor.

II.2. Analisis Konten

Konten analisis atau analisis isi merupakan metode penelitian yang mempunyai sifat pembahasan mendalam terhadap isu atau suatu fenomena yang terjadi. Pelopor analisis isi ini adalah Harold D. Lasswell, yang memelopori teknik *symbol coding*. Menurut Rossman dan Rallis dalam Creswell (2009) menjelaskan “metode konten analisis merupakan menulis atau mencatat lambang atau pesan secara sistematis dan kemudian diinterpretasi”. Metode ini sangat berkorelasi dengan teori yang akan diangkat yaitu aspek sinematografi. Analisis isi tidak dapat digunakan pada semua penelitian sosial. Analisis isi dapat digunakan jika memiliki syarat berikut.

- Data yang dimiliki sebagian besar terdiri dari isi-isi yang terdokumentasi seperti buku, surat kabar, pita rekaman, dan lain-lain.
- Adanya keterangan kerangka teori tertentu yang berkaitan dan sebagai metode pendekatan data tersebut.
- Peneliti mempunyai kemampuan untuk mengolah data-data yang dikumpulkannya karena sebagian tersebut bersifat khas atau spesifik.

Walapun analisis pada awal berkembang dengan metode kuantitatif, namun sekarang berkembang juga analisis isi yang menggunakan kualitatif. Berikut teori konten analisis dengan metode kualitatif:

- **Analisis Wacana**
Analisis tersebut merupakan analisis isi yang bersifat kualitatif dan menjadi salah satu alternative untuk melengkapi kelemahan dari analisis isis kuantitatif yang banyak digunakan oleh para peneliti.
- **Analisis Semiotik**
Analisis ini merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa atau objek atau seluruh kebudayaan sebagai suatu tanda yang berhubungan dengan cara berfungsinya, hubungannya, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya.
- **Analisis Framing**
Analisis merupakan bagian dari penilaian tentang wacana antarkelompok yang muncul.

Contoh-contoh dari konten analisis yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah

- **Ahmad, Jumal (2018) *Desain Penelitian Analisis Isi.***

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan konten analisis dengan objek penelitian tentang saluran propaganda islam radikal dengan Arrahmah.com sebagai subjek penelitian. Peneliti memakai pendekatan fenomenologi, sosiologi, teologi dan komunikasi.

- **Kurniawan, Ivan (2018) *Gaya Berkendara dalam Iklan: Antara Representasi Ketangguhan dan Kecerobohan, Mediator: Jurnal Komunikasi, Vol 11 (1), Juni 2018.***

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan ditematkannya visual sebuah iklan sebagai objek penelitiannya. Dengan pendekatan konten analisis, salah satu proses yang digunakan adalah teknik *coding*, *coding* adalah suatu proses diorganisasikannya data ke sebuah segmen atau potongan dalam sebuah teks sebelum diberi makna. Proses *coding* bertujuan untuk menemukan sebuah kata kunci yang akan digunakan sebagai pisau bedah penelitian tersebut. Kemudian pada ikhtisar penelitiannya, *coding* diterjemahkan sesuai frekuensi visual tiap *scene* yang ada pada adegan yang sering muncul dan dimunculkannya sebuah deksripsi tentang pencitraan dalam objek yang diangkat peneliti.

- **Kuniawan, Ivan (2013) *Sensualitas dan Kecenderungan Fetishisme Pada Fotografi Bertema Model.***

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, dikarenakan hasil yang diinginkan peneliti adalah deskriptif. Metode yang digunakan peneliti adalah konten analisis dengan dipahaminya foto sebagai sebuah teks dan dikaitkannya dengan apresiasi berupa sebuah komentar pada laman *Facebook*. Ada tiga model pendekatan yang digunakan pada penelitian ini, analisis isi konvensional, pengembangan konten, dan sumatif. Objek yang diteliti pada penelitian tersebut adalah foto yang mendapatkan banyak tanda *like* atau komentar yang sering muncul dengan subjek pada grup lama *Facebook* yaitu GGModels Photography.

- **Abdulaziz, Fahmi., Rahayu, Tandiyo., Rahayu, Setya. (2014) *Analisis Isi Buku Sekolah Elektronik (BSE) Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP Kelas VIII Di Kota Semarang.***

Pada Jurnal di atas, konten analisis merupakan metode yang dipilih peneliti dan dokumen Buku Sekolah Elektronik (BSE) sebagai objeknya. Dengan pendekatan metode kuantitatif, jurnal tersebut diteliti selama 9 bulan dari bulan September 2013 sampai dengan Mei 2014 dengan objek populasi buku teks penjasorkes Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VIII sebagai sampel. Instrumen yang digunakan dalam jurnal tersebut menggunakan Pusat Perbukuan (Pusbuk) yang dimodifikasi dengan dimasukkannya nilai dari Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Olahraga. Teknik analisis yang digunakan pada jurnal ini merupakan teknik deskriptif yang menjelaskan sebuah situasi atau permasalahan atau kejadian adanya.

- **Yasser, Gusti (2018) *Membongkar Isi Pesan dan Media Dengan Content Analysis.***

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode konten analisis. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengetahui atau menjelaskan suatu media yang bersifat tampak untuk dijabarkan isi pesannya menggunakan konten analisis.

II.2.1. *Symbol Coding*

Menurut Ahmad (2018) Teknik *symbol coding* merupakan hasil pemikiran seorang Harold D. Lasswell yang memelopori metode konten analisis juga. Teknik *symbol coding* merupakan teknik yang analisis yang menghitung frekuensi kemunculan suatu aspek atau suatu konten dalam sebuah penelitian lalu dihitung dalam sebuah tabel dan dibuat ikhtisar analisis atau diinterpretasi lalu dibuat kesimpulan dari hasil analisis tersebut.

Contoh pada penelitian lain adalah Kuniawan, Ivan (2013) *Sensualitas dan Kecenderungan Fetishisme Pada Fotografi Bertema Model.* Pada penelitian ini,

peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, dikarenakan hasil yang diinginkan peneliti adalah deskriptif. Metode yang digunakan peneliti adalah konten analisis dan *symbol coding* dengan dipahaminya foto sebagai sebuah teks dan dikaitkannya dengan apresiasi berupa sebuah komentar pada laman Facebook. Ada tiga model pendekatan yang digunakan pada penelitian ini, analisis isi konvensional, pengembangan konten, dan sumatif. Objek yang diteliti pada penelitian tersebut adalah foto yang mendapatkan banyak tanda like atau komentar yang sering muncul dengan subjek pada grup lama Facebook yaitu GGModels Photography.

Pada penelitian ini teknik *symbol coding* merupakan teknik yang digunakan untuk menghitung frekuensi kemunculan suatu aspek-aspek sinematografi yang ada pada film Pengabdian Setan 2017 lalu dihitung dalam sebuah tabel dan dibuat ikhtisar analisis atau diinterpretasi lalu dibuat kesimpulan dari hasil analisis tersebut.

II.3. Sinematografi

Sinematografi mempunyai arti yaitu menulis dengan gambar yang bergerak, jadi sinematografi tersebut terdiri dari dua kata yaitu sinema dan grafi, sinema dari bahasa Yunani yaitu *kinema* yang mempunyai arti gerakan dan grafi yaitu *graphoo* yang mempunyai arti menulis. Menurut (Pratista, 2008) dalam asas atau kaidah-kaidah sinematografi, sang pembuat film yang menggunakan asas sinematografi pasti mempengaruhi adegan yang didapat.

Sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab atas semua aspek-aspek visual yang terdapat pada pembuatan sebuah film yang membuat film tersebut menarik dan enak dilihat. Di dalamnya mencakup skenario, dipilihnya jenis kamera yang akan digunakan, pemilihan lensa, lampu dan jenisnya juga sangat diperhatikan sehingga konsep sang sutradara yang didapat dari skenario menghasilkan visualisasi yang sangat menarik dan bagus. Seorang sinematografer harus bisa membantu visi dari seorang sutradara dan skenario.

Peran-peran dalam sinematografi diantara lain adalah produser, manajer produksi, sutradara, asisten sutradara 1, penulis skenario, produser pelaksana, penata kamera/*Direct of Photography*, kameramen, desain produksi, penata kostum/penata rias, *lighting*, penyunting gambar/editor, penata suara/musik, dan talent. Sinematografi juga memiliki objek yang sama seperti fotografi yakni dengan menangkap sebuah pantulan cahaya yang menyoroti suatu benda, perbedaannya dengan fotografi ialah fotografi hanya memiliki alat mengambil gambar tunggal, sedangkan sinematografi mengambil sebuah rangkaian gambar sehingga teknik-teknik yang terdapat di fotografi bisa juga dipakai di sinematografi.

Aspek sinematik (Pratista, 2008) terdapat 4 jenis aspek sinematik sebagai berikut:

- ***Mise en scene*** yaitu segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam proses produksi film
- **Sinematografi** secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, *lighting* serta durasi gambar.
- ***Editing*** yaitu terdiri dari dua pengertian; *editing* produksi: proses pemilihan gambar serta penyambungan gambar yang telah diambil, *editing* pasca produksi: teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*.
- **Suara** dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara.

Aspek sinematik pasti bersinggungan dengan aspek naratif sehingga kedua aspek ini sangat penting bagi seorang sinematografer untuk membuat sebuah film yang menarik dan nyaman dilihat.

II.3.1 Aspek-Aspek Sinematografi

Pada tahap ini sangat dibutuhkan pemahan dari ilmu sinematografi. Dimana disesuaikan oleh kebutuhan dokumenter. Beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

1. Tata kamera

Dalam penataan kamera secara teknik yang perlu diperhatikan salah satunya adalah *angle* kamera atau sudut kamera. Pemilihan *angle* kamera atau sudut pandang kamera akan memiliki visualisasi yang ciamik dari suatu cerita, sehingga jika *angle* kamera atau sudut pandang kamera yang jelek akan sulit sekali dipahami makna yang disampaikan kepada penonton. Menurut Baskin (2009) menjelaskan tipe *angel* kamera dibagi menjadi 2 jenis antara lain:

a. *Angle* Kamera Objektif

Kamera dari *angle* ini atau sudut pandang ini tidak mewakili siapapun jadi pemain seperti tidak merasakan adanya sebuah kamera. Beberapa sudut objektif antara lain.

- *High Angle*

Angle kamera ini ditempatkan lebih tinggi atau diatas subjek sehingga mempunyai kesan status yang direndahkan.



Gambar.II.1. *High Angle*
Sumber: Olah grafis peneliti (2019)

- *Eye Angle*

Angle kamera ini ditempatkan sejajar atau didepan mata subjek sehingga mempunyai kesan status yang sejajar dengan penonton.



Gambar.II.2. *Eye Angle*
Sumber: Olah grafis peneliti (2019)

- ***Low Angle***

Angle kamera ini ditempatkan lebih rendah atau dibawah subjek sehingga mempunyai kesan status yang tinggi.



Gambar.II.3. *Low Angle*
Sumber: Olah grafis peneliti (2019)

- ***Frog Angle***

Angle kamera ini ditempatkan sejajar dengan tumpuan dasar objek sehingga mempunyai kesan efek penuh misteri.



Gambar.II.4. *Frog Angle*
Sumber: Olah grafis peneliti (2019)

b. *Angle* Kamera Subjektif

Kamera dari *angle* atau sudut pandang ini mewakili penonton sehingga melibatkan sudut pandang pemain lainnya seperti film horor. *Angle* kamera subjektif dilakukan dengan beberapa cara:

- *Angle* kamera sebagai penonton sehingga berkesan penonton berada dalam adegan tersebut.
- *Angle* kamera sebagai penonton yang merasakan adegan tersebut tetapi berganti-ganti tempat sehingga penonton akan mengalami sensasi yang sama dengan pemain tertentu.
- *Angle* kamera sebagai penonton yang tidak terlihat sehingga membangun relasi pribadi dengan penonton seperti seorang penyiar dengan penonton layar kaca di rumah.

c. *Angle* kamera *point of view*

Kamera dari *angle* atau sudut pandang ini gabungan dari objektif dan subjektif, *angle* kamera ini memberikan suatu kesan kepada penonton sehingga terdapat pesan tersendiri dalam *angle* tersebut.

2. Ukuran Gambar (*frame size*) atau Komposisi

Seorang pembuat film yang menggunakan teknik sinematografi harus memiliki kaidah-kaidah tentang komposisi yang menarik dan terlihat baik dalam setiap *shot* film

tersebut. Pada waktu mengatur sebuah ukuran gambar, seorang pembuat film harus menempatkan objek yang berada diset dan menjadi pusat perhatian sehingga seberapa pun ukuran gambarnya hasilnya akan pas di dalam *frame* tersebut (Baskin:2009).

3. Lighting

Tata Cahaya atau disebut juga *lighting* merupakan salah satu aspek sinematografi dalam pembuatan sebuah film. Cahaya dalam *lighting* memiliki kualitas yang berbeda-beda diantaranya ialah:

- *Hard Light*

Hard light Cahaya yang tajam dan keras yang memiliki kontras dan ketajaman yang tinggi. Selain itu, *hard light* mampu memperkuat tekstur pada sebuah permukaan bila diarahkan dengan tepat.



Gambar II.5. *Hard Light*

Sumber: https://s23527.pcdn.co/wp-content/uploads/2017/01/hard_light.jpg.optimal.jpg
(2019)

- *Soft Light*

Cahaya yang lembut dan menyebar kemudian menyinari seluruh bagian objek. Selain itu, *soft light* mampu menghasilkan kontras yang tidak tinggi dan merata yang akan terlihat lebih lembut dan tidak bertekstur.



Gambar II.6. *Soft Light*

Sumber: https://s23527.pcdn.co/wp-content/uploads/2017/01/soft_light.jpg.optimal.jpg (2019)

- ***Transmitted Light***

Cahaya *transmitted light* atau disebut juga *diffused light* hampir sama seperti *soft light* namun, cahaya yang dihasilkan mampu lebih merata atau melebihi *soft light*.



Gambar II.7. *Transmitted Light*

Sumber: <http://www.leefilters.com/images/Diffusion-Images/Normal/216.jpg> (2019)

- ***Reflected Light***

Cahaya yang dihasilkan oleh pantulan cahaya dari sumber cahaya yang lain. Selain itu, cahaya ini bisa datang dari berbagai macam cahaya yang dipantulkan berbagai permukaan seperti air, *reflector*, kaca, kain putih dan lain sebagainya.



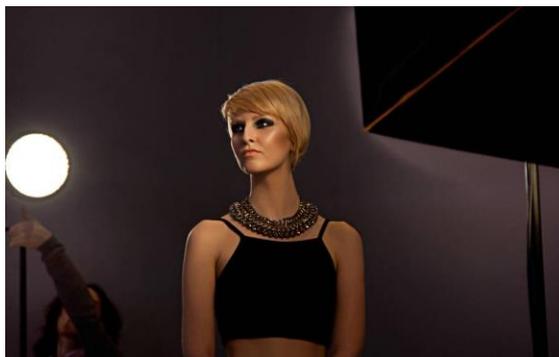
Gambar II.8. *Reflected Light*

Sumber: <https://photolemur.com/uploads/blog/ben-blennerhassett-302015-unsplash-1.png> (2019)

Adapun cahaya buatan yang sering digunakan dalam produksi film terutama dalam aspek sinematografi ini juga merupakan hal yang penting untuk menghasilkan film yang bisa mempresentasikan horor tersebut, diantaranya ialah:

- ***Key Light***

Cahaya utama yang mempunyai intensitas cahaya yang paling besar dan menyinari langsung objek.



Gambar II.9. *Key Light*

Sumber: http://www.photokonnexion.com/main/wp-content/uploads/2017/09/20170615_studiokeylight.jpg (2019)

- ***Fill Light***

Cahaya yang dibutuhkan jika bayangan hitam yang dihasilkan oleh *key light*.

Biasanya *fill light* hanya 15% intensitasnya dari *key light*.



Gambar II.10. *Fill Light*

Sumber:

https://www.sekonic.com/portals/0/articles/sekonic_creating_simple_fill_light_image03.jpg
(2019)

- ***Background Light***

Cahaya yang dipergunakan untuk secara langsung dari belakang objek sehingga menimbulkan efek-efek tertentu dari cahaya tersebut.



Gambar.II.11 *Background Light*

Sumber: [http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-p6WK1XS8ITM/Uh8pbcZOkcI/AAAAAAAAABsQ/D2alihvRUr0/s640/Background-Lighting6.jpg)

[p6WK1XS8ITM/Uh8pbcZOkcI/AAAAAAAAABsQ/D2alihvRUr0/s640/Background-Lighting6.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-p6WK1XS8ITM/Uh8pbcZOkcI/AAAAAAAAABsQ/D2alihvRUr0/s640/Background-Lighting6.jpg) (2019)