Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Paramaggiore dan Wallis (2008) menjelaskan bahwa film adalah bentuk seni dan institusi budaya yang kompleks. Dalam perkembangannya, film muncul sebagai industri hiburan global yang memanfaatkan perkembangan teknologi fotografi dan perekaman suara. Tidak hanya berkontribusi sebagai hiburan massal, film juga menjadi forum untuk pendidikan dan kritik melalui dokumenter sosial, dan menjadi sebuah media ekspresi dalam penggambaran *mood* (hlm.2). Dalam sinematografi, *mood* tercipta dari seluruh elemen *mise-en-sc'ene* dalam *frame*, yang meliputi akting aktor, penempatan aktor, tata artistik, pengaturan tempat, tata cahaya, warna cahaya, warna latar dan busana, make up dan kostum, pergerakan kamera, dan tipe *shot* yang digunakan, untuk menunjang sebuah penceritaan. Dari semua elemen *mise-en-sc'ene* yang telah disebutkan tersebut, penulis tidak akan membahas seluruhnya. Dalam kesempatan kali ini, penulis hanya akan membahas elemen untuk membangun *mood* pada lingkungan, yaitu elemen pencahayaan dan pergerakan kamera. Bahasan tersebut akan lebih difokuskan pada penggunaan *low-key lighting* dan pergerakan kamera *dolly in.*

2.1. *Mood*

Smith (2003) menjelaskan bahwa *mood* merupakan suasana hati yang dipengaruhi karena adanya rangsangan dari lingkungan. *Mood* tersebut kemudian akan memberikan pengaruh pada emosi yang diekspresikan melalui tindakan atau prilaku. Kemudian ia melanjutkan kembali bahwa dalam sebuah film, *mood* terbangun dari semua aspek yang berkontribusi dalam *frame*. Untuk membantu

Penggunaan Low-key Lighting..., Ari Firmansyah, FSD UMN, 2018

penonton menafsirkan *mood* dalam suatu adegan, ada banyak bagian dalam sinematografi yang mempengaruhi hal tersebut seperti ekspresi pemain, make up dan kostum, pengaturan tempat dan properti, pergerakan aktor, pencahayaan, pergerakan kamera, dan tipe *shot* yang digunakan (hlm.42).

Smith (2003) melanjutkan kembali bahwa tugas utama film adalah menciptakan *mood* atau suasana hati. *Mood* terbangun karena keadaan dari lingkungan yang membuat dorongan terhadap manusia untuk melakukan sesuatu. Struktur film berusaha meningkatkan kemungkinan untuk membangkitkan *mood* dengan terlebih dahulu menciptakan predisposisi atau kecenderungan untuk menerima atau menolak sesuatu berdasarkan keadaan lingkungan. *Mood* bisa ditimbulkan dengan menggunakan berbagai rangsangan yang terkait dalam *mise-en-sc`ene*, dalam bentuk isyarat-isyarat lengkap untuk membangkitkan *mood*, yang meliputi ekspresi wajah, gerakan aktor, dialog, ekspresi vokal dan nada, kostum, suara, musik, pencahayaan, desain, editing, pergerakan kamera, narasi dan situasi (hlm. 42). Masing-masing isyarat tersebut berperan dalam menciptakan *mood* yang lebih kuat. Dari semua unsur *mise-en-sc`ene* yang telah disebutkan diatas penulis tidak akan membahas semuanya. pembahasan penulis akan lebih di fokuskan pada peranan pencahayaan yang akan lebih spesifik pada *low-key lighting* dan pergerakan kamera *dolly in*.

2.2. Pencahayaan dalam film *Wahyu*

Pencahayaan dalam film, mempunyai pengaturan dan perancangan yang tidak terbatas dan bervariasi. Maka dari itu, pada sebuah perancangan pencahayaan dalam membangun sebuah *mood* dalam sebuah film, sinematografer diberikan

Penggunaan Low-key Lighting..., Ari Firmansyah, FSD UMN, 2018

kebebasan untuk membuat visual semenarik mungkin. Meskipun begitu, perancangan pencahayaan yang dibuat oleh sinematografer, harus mengacu kepada naskah dan adegan apa yang akan dibuat oleh sutradara (Brown, 2012, hlm.104). Pencahayaan dalam sebuah film sangatlah penting untuk membangun visual yang berkualitas. Tanpa pencahayaan yang baik, kualitas gambar tidak akan begitu baik, walaupun menggunakan kamera tercanggih sekalipun (Landau, 2014, hlm.3).

Wolf dan Block (2008) menjelaskan bahwa cahaya sangat penting dalam menciptakan *mood* sebuah film. Karena cahaya berpengaruh pada keseluruhan *frame* dalam film, yang memberikan fokus pada objek utama. Peranan cahaya dalam membangun *mood* terletak pada pengaturan intensitas, warna, distribusi, dan pergerakan cahaya. Pertama adalah pengaturan intensitas cahaya dalam memberikan terang dan gelap yang akan memberikan fokus pada objek, karena penonton akan cenderung memandang objek yang paling terang dalam *frame*. Intensitas cahaya ini mengacu pada penggunaan *low–key* dan *high key lighting*. Kedua adalah warna cahaya, yang berpengaruh pada *atmosphere* lingkungan. Ketiga adalah distribusi cahaya, yang mengacu pada arah dan kualitas cahaya. Dalam hal ini sinematografer menentukan *hard* atau *soft* cahaya pada saat mengenai objek. Keempat adalah pergerakan cahaya, didefinisikan sebagai perubahan yang terlihat dari semua tiga kualitas cahaya yang telah disebutkan tersebut yang dapat mempengaruhi perubahan *mood* secara drastis (hlm.27).

Wolf dan Block (2008) melanjutkan bahwa dalam sebuah panggung teater maupun film, peranan cahaya sangatlah penting dalam membangun sebuah *mood.*

Penggunaan Low-key Lighting..., Ari Firmansyah, FSD UMN, 2018

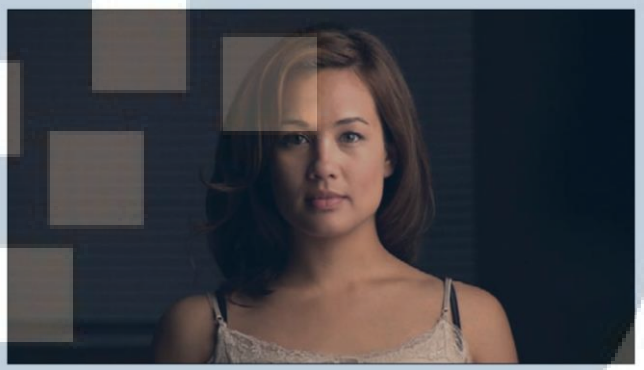
Karena cahaya adalah elemen utama yang akan menerangi keseluruhan set, aktor, dan properti yang akan membuat sebuah film "hidup". Dalam sebuah film, bentuk dan warna adalah elemen visual yang timbul dari kostum, lingkungan, dan properti lainnya yang lahir dari sebuah sistem pencahayaan. Mata manusia adalah sebuah reseptor yang sangat sensitif terhadap cahaya, yang kemudian akan menimbulkan respon terhadap objek sekitar kita dalam sebuah warna dan bentuk. Jika tidak ada cahaya, maka tidak akan ada warna, bentuk, atau gambar apapun yang ditangkap mata manusia. Jika tidak ada gambar, maka tidak akan ada *mood* yang terbangun (hlm. 340). Dari penggunaan *lighting* pada sebuah film demi terbangunnya sebuah *mood* yang telah disebutkan tersebut, penulis akan melanjutkannya pada pembahasan penggunaan *low-key lighting*, dan *hard & soft lighting* yang merupakan bahasan utama .

2.2.1. *Low-Key* dan *High-key Lighting*

High key adalah jenis pencahayaan yang terang dan terlihat hampir tanpa bayangan dalam *frame*. Tata cahaya jenis ini sering digunakan untuk kebutuhan televisi, iklan fashion, kecantikan, dan film komedi (Brown, 2012, hlm.109). Jackman (2006) menambahkan bahwa *high key* memberikan pencahayaan pada keseluruhan *frame* mulai *dari foreground, middleground,* dan *background* sehingga memberikan pencahayaan yang merata pada keseluruhan set (hlm.92). *Low-key* adalah kebalikan dari *high key*. Tata cahaya jenis ini sering digunakan dalam film. Pencahayaan jenis ini cenderung lebih gelap, terlihat minim cahaya, dan berbayang. *Low-key* biasanya tidak menerangi seluruh bagian *frame*, hanya objek tertentu yang diberikan cahaya, tergantung keputusan sinematografer. Jenis

Penggunaan Low-key Lighting..., Ari Firmansyah, FSD UMN, 2018

pencahayaan ini memberikan kesan natural (Brown, hlm.109). Ditambahkan oleh Jackman (2006) bahwa skema pencahayaan *low-key* terletak pada pengaturan intensitas antara *key light* dengan *fill light* terhadap jatuhnya cahaya pada objek, yang berpengaruh pada kedalaman dan kontras (hlm.249).



Gambar 2.1. *Low-key lighting* (Brown, 2012)

Gambar 2.2. *High key lighting* (Brown, 2008)

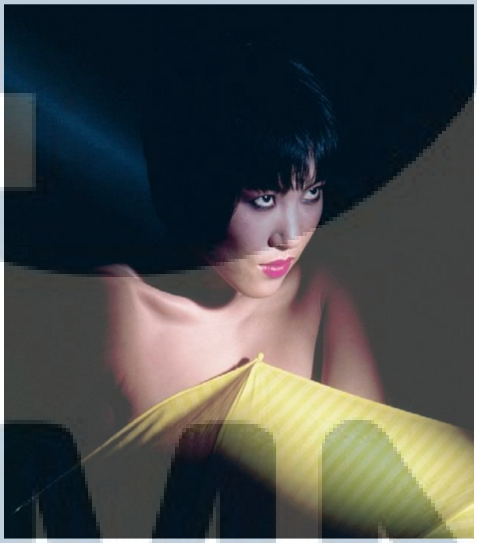
2.2.2. *Hard* dan *Soft Lighting*

Brown (2012) menjelaskan bahwa *hard light* atau disebut juga *specularlight* adalah cahaya yang diarahkan ke arah objek dengan intensitas yang cukup tinggi, sehingga menghasilkan kontras bayangan yang cukup gelap pada setiap sudut objek (hlm.111). Thompson dan Bowen (2009) menambahkan bahwa *hard light*

Penggunaan Low-key Lighting..., Ari Firmansyah, FSD UMN, 2018

adalah cahaya yang dibuat dengan mengontraskan antara cahaya objek dengan bayangannya. Tata cahaya ini membuat *shot* terlihat seram, berbahaya, dan membuat lingkungan terlihat misterius dalam film (hlm. 82).

Jackman (2010) menjelaskan bahwa *soft light* adalah jenis pencahayaan yang intensitasnya tidak terlalu keras, sehingga pada pengaplikasiannya merata dan menyebar pada setiap sudut objek. Pencahayaan ini tidak memberikan kontras bayangan yang begitu keras seperti *hard light*, pencahayaan ini memberikan kesan natural terhadap objek (hlm.70).



Gambar 2.3. *Hard light* (Brown, 2012)

Gambar 2.4. *Soft light* (Brown, 2012)

Penggunaan Low-key Lighting..., Ari Firmansyah, FSD UMN, 2018

2.3. Pergerakan Kamera

Brown (2012) menjelaskan bahwa pergerakan kamera harus termotivasi atau berlandaskan pada pergerakan karakter. Dalam hal ini kamera tidak bisa dipindahkan semaunya tanpa berlandaskan pada narasi dan karakter. Maka dari itu sinematografer harus berdiskusi dengan sutradara dalam penempatan dan pergerakan karakter untuk menentukan kapan karakter bergerak atau berhenti, dan kearah mana karakter beranjak (hlm.210).

Dalam sebuah film setiap pergerakan kamera mempunyai fungsi memberikan makna dan kesan yang berbeda, berikut adalah jenis jenis pergerakan kamera.

1. *Pan shot*

Pan shot adalah pergerakan kamera yang diarahkan dari kiri ke kanan atau sebaliknya, yang dilakukan secara horizontal dengan bertumpu pada satu poros. *Pan shot* biasa digunakan untuk *establish shot* (Brown, 2012, hlm.212). Ditambahkan oleh Vineyard (2008) bahwa teknik *pan shot* biasa digunakan untuk mengambil gambar panorama, mengikuti karakter atau kendaraan yang ada disekitar (hlm.2).

2. *Tilt Shot*

Tilt Shot adalah pergerakan kamera yang diarahkan dari bawah ke atas atau sebaliknya, dengan gerakan secara vertikal yang berporos pada satu titik tripod dan tidak memindahkan kamera. Biasanya digunakan untuk *establish shot* (Brown, 2012, hlm.212). Ditambahkan oleh Vineyard (2008) bahwa *tilt shot* juga bisa digunakan sebagai POV objek yang melihat kearah atas dan kebawah, seperti halnya *pan shot*, teknik ini juga bisa digunakan untuk mengikuti karakter (hlm.3).

Penggunaan Low-key Lighting..., Ari Firmansyah, FSD UMN, 2018

3. *Zoom Shot*

Mercado (2011) menjelaskan bahwa dalam *zoom shot* kamera tidak di gerakan, melainkan hanya merubah *focal length* pada lensa. Fungsi utama dari *zoom shot* adalah merubah komposisi *shot* saat berlangsung, sehingga objek yang sebelumnya tak terlihat menjadi lebih detail. *Zoom shot* biasanya digunakan pada satu objek (hlm. 125). Ditambahkan oleh Vineyard (2008) bahwa *zoom shot* bisa digunakan sebagai alternatif dari *dolly shot* jika di lokasi syuting tidak cukup ruang untuk memasang rig atau *track dolly*. *Zoom shot* biasa digunakan untuk mengarahkan perhatian karena merubah transisi *shot* dari *wide shot* ke *close up* (hlm.7).

4. *Dolly in*

Mercado (2011) menjelaskan bahwa *dolly in* dilakukan dengan menempatkan kamera pada platform beroda yang bisa digerakan dengan lancar. Walaupun mirip dengan *zoom shot* yang memberikan efek dinamis pada objek, tetapi keduanya memiliki perbedaan. Pada *zoom shot* kamera tidak bergerak tetapi merubah *focal length*. Sedangkan *dolly in* dilakukan dengan menggerakan kamera pada tracknya. *Dolly shot* ini seolah olah membuat penonton bergerak mendekat atau menjauh kearah objek. Dalam *Dolly in* kamera dibawa semakin dekat dengan objek, pergerakan ini memberikan efek penekanan pada objek dan memberikan suasana ketegangan atau keseriusan, serta merubah tipe *shot* dari lebar menjadi sempit atau sebaliknya (hlm.143).

5. *Steadycam Shot*

Penggunaan Low-key Lighting..., Ari Firmansyah, FSD UMN, 2018

Marcedo (2011) menjelaskan bahwa *steadycam shot* adalah pergerakan kamera yang distabilkan dengan sistem gimbal, dengan menggunakan rig khusus. Rig tersebut mengantisipasi goncangan yang disebabkan oleh pergerakan kamera operator sehingga gambar yang dihasilkan lebih halus. *Steadycam shot* ini memberikan kebebasan bergerak yang hampir tidak terbatas pada kamera operator (hlm.161).

2.4. *Shot*

Brown (2012) menjelaskan bahwa *shot* adalah alat untuk membangun sebuah *scene* yang nanti akan disatukan dalam proses *editing* menjadi sebuah narasi berbentuk film. Dalam bahasa sinematografi *shot* diartikan sebagai kosakata atau sebuah kalimat. Ada sejumlah *shot* yang menjadi dasar pembuatan film (hlm.17). berikut adalah jenis jenis *shot* .

1. *Extreme close up*

Jenis *shot* ini berguna untuk memusatkan perhatian audiens terhadap detail suatu objek. Biasanya memakai lensa makro dalam penggunaanya (Mercado, 2011, hlm.29).

2. *Close up*

Shot ini sangat efektif dalam memperlihatkan detail ekspresi karakter, perubahan prilaku dan emosi karena difokuskan pada wajah karakter (Mercado,2011, hlm.35).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. ***Medium close up***

Medium close up sedikit lebar dari *close up*. *Shot* ini mencakup bagian dada sampai ke bagian atas kepala. *Shot* ini memungkinkan untuk menunjukan sedikit bahasa tubuh karakter karena bahu terlihat (Mercado,2011,hlm.41).

4. ***Madium Shot***

Shot ini lebih lebar dari *medium close up*, mencakup daerah pinggang hingga atas kepala. *Shot* ini biasanya menampilkan satu karakter atau lebih dan memungkinkan untuk menampilkan bahasa tubuh karakter, ekspresi, perilaku dan emosi lebih jelas (Mercado,2011,hlm.47).

5. ***Medium long shots***

Shot ini mencakup bagian lutut hingga kepala. Biasanya digunakan untuk pengambilan gambar kelompok yang mencakup dua orang atau lebih. *Shot* ini cukup lebar untuk menampilkan beberapa karakter dan elemen visual lainnya secara bersamaan (Mercado, 2011,hlm.53).

6. ***Long Shot***

Long Shot mencakup karakter dan keseluruhan sekitarnya. *Shot* ini biasanya digunakan diawal *scene* untuk *establish* atau pengenalan lokasi. Supaya penonton mengetahui dimana karakter berada (Mercado,2011,hlm.59).

7. ***Extreme long shot***

Shot ini tidak jauh berbeda dengan *long shot*, yaitu sebagai *establish*. *Extreme long shot* lebih menekankan pada skala lokasi. Terkadang *shot* ini tidak memiliki karakter didalamnya, untuk membiarkan penonton mengetahui dimana tindakan tersebut terjadi (Mercado, 2011, hlm.65).

Penggunaan Low-key Lighting..., Ari Firmansyah, FSD UMN, 2018

8. ***Over the shoulder shot***

Shot ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan lawan bicara karakter, agar penonton mengetahui apa yang sedang dibicarakan. Kamera dalam *shot* ini ditempatkan sedikit agak kesamping di belakang bahu karakter (Mercado,2011,hlm.71).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA