



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Skripsi ini merupakan laporan dari proses perancangan *lighting* sebagai penekanan suasana kontas pada film animasi *stop-motion* yang berjudul ‘WHAT?’. Animasi ini mempunyai *genre* drama dan fantasi.

Animasi ini bercerita mengenai hubungan antara seekor kucing dan seorang perempuan yang bertemu di suatu halte di daerah pinggiran Jakarta. Kucing yang mencari perhatian dari orang-orang yang menunggu di halte, tidak dihiraukan oleh mereka. Ketika ia bertemu dengan perempuan, perempuan memberikan perhatian dan makanan setiap hari, sehingga kucing sangat dekat dengan perempuan. Namun suatu hari, perempuan pulang larut dan tidak menemukan kucing. Ia mencari kucing dan menemukan bahwa kucing menipunya. Dalam ini film, terjadi dua suasana yang berbeda, antara suasana hangat ketika perempuan dan kucing bertemu dan berinteraksi, dengan suasana dingin ketika perempuan ditipu oleh kucing. Fokus skripsi ini adalah untuk menunjukkan visual cahaya dan warna yang kontras dalam kedua situasi tersebut.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan mempelajari literatur, wawancara dengan narasumber yang bersangkutan, dokumentasi lapangan, pengamatan, dan observasi visual.

### **3.2. Sinopsis**

Kucing sedang bermain dengan seekor kecoa di suatu halte di pinggiran Jakarta. Ia merasa bosan dan menghampiri orang-orang yang sedang menunggu, tetapi diusir. Ia menunggu dan ketika bis datang, ia menghampiri seorang perempuan. Perempuan mengelus kepala kucing, lalu pergi meninggalkan kucing.

Hari berikutnya, kucing menunggu perempuan yang turun dari bis dan menghampirinya. Perempuan mengeluarkan makanan kucing dan memberikan kucing makanan. Awal terlihat ragu, akhirnya kucing memakan makanan yang diberikan oleh perempuan. Setiap hari, kucing menunggu perempuan untuk memberikan makanan kepadanya. Perempuan memberikan kalung kepada kucing tersebut.

Pada suatu malam, ketika perempuan pulang lebih telat dari sebelumnya, ia tidak menemukan kucing di halte. Ia melihat sisa makanan kucing dan mencari kucing disekitar halte. Ia menemukan kalung yang ia berikan didepan sebuah gang dan mendengar suara dari kucing. Ia mengintip gang dan melihat seekor kucing yang masuk ke dalam sebuah gudang. Dengan memberanikan diri, ia masuk ke gang tersebut, dengan harapan dapat bertemu dengan kucing. Sesampainya ia di depan pintu gudang, ia melihat lobang untuk mengintip ke balik pintu. Ia melihat kucing dan kaget, karena kucing melakukan pelelangan makanan, termasuk makanan yang ia berikan selama ini.

### **3.3. Posisi Penulis**

Posisi penulis dalam laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan cahaya dan warna untuk merancang cahaya dan warna yang sesuai dengan kedua situasi kontras pada cerita. Fokus dari penulis adalah *scene* 1, *shot* 6 dan 7, serta *scene* 4 *shot* 3 dan 6 dari film.

### **3.4. Peralatan**

Peralatan yang penulis gunakan adalah, *pen tablet* serta *laptop* untuk menggambarkan visualisasi dari *scene* yang diinginkan. Sebagai penerapan dari visualisasi tersebut, penulis menggunakan beberapa alat dan lampu, seperti lampu led kecil, lampu led, lampu usb, lampu led usb 10 watt, dan lampu meja belajar.

Penulis memilih lampu-lampu yang tidak sulit untuk digunakan untuk menyesuaikan rancangan *environment* yang akan dibongkar pasang. Penulis juga menggunakan beberapa *sample* dari tekstur yang akan digunakan pada *environment* untuk menentukan tipe-tipe lampu.

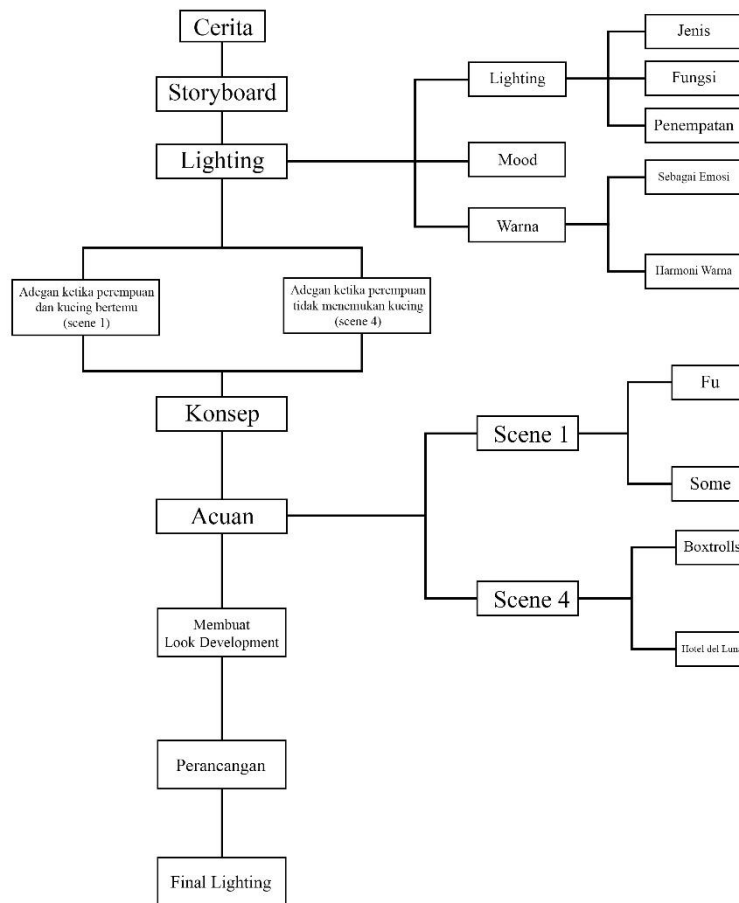
Penulis memilih beberapa warna lampu, yaitu kuning, merah, biru, dan putih. Penggunaan warna-warna lampu ini adalah untuk menyesuaikan warna dalam keadaan asli dari suasana jalanan Jakarta, serta pengaturan *mood* yang akan ditunjukkan.

### **3.5. Tahapan Kerja**

Tahapan kerja penulis dimulai dari *storyboard* yang sudah dibuat. Dengan adanya perubahan yang cukup signifikan pada *storyboard* menyebabkan banyaknya *lighting* dan warna yang berubah untuk menyesuaikan dengan kebutuhan cerita.

Perancangan ini juga dipengaruhi oleh konsep *art* yang sudah dibuat untuk melihat keseluruhan *visual* dengan menggunakan 2 Dimensi. Proses perancangan ini hanya dibatasi seputar rancangan serta warna dari *lighting* untuk mendorong kontras *mood* dalam film ini.

Tahapan pertama perancangan dimulai dengan *survey* lapangan dan melakukan wawancara kepada pihak terkait. Penulis mengunjungi daerah Senen, Jakarta Pusat dan mewawancarai Petugas Pelayanan Pengawasan dan Pengendalian Sosial (P3S). Wawancara ini ditujukan untuk mencari tahu mengenai pengemis-pengemis yang ada di Jakarta, terutama motif-motif yang dipakai dan jam pengemis muncul. Selanjutnya, penulis melakukan *survey* lapangan untuk melihat keadaan *lighting* pada set yang ingin ditunjukkan. Penulis mengunjungi satu halte di daerah Tangerang untuk melihat rancangan *lighting* yang ada dalam halte. Selain itu, penulis juga melakukan studi visual dari foto-foto yang ada di internet, maupun beberapa film animasi maupun *live-action* yang mempunyai referensi rancangan *lighting* yang sesuai dengan *mood* cerita. Selanjutnya, penulis melakukan studi literatur menggunakan teori-teori mengenai *lighting* dalam film maupun animasi untuk menentukan letak-letak *lighting*. Berdasarkan data-data yang penulis peroleh, penulis melakukan perancangan.



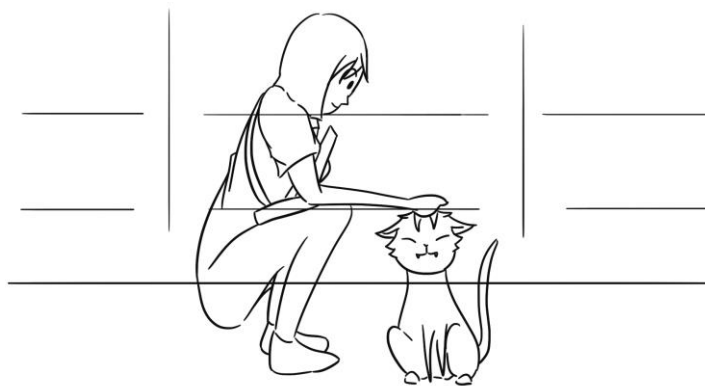
Gambar 3.1. Skema Perancangan  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.6. Konsep

Penulis secara spesifik membahas mengenai *lighting* yang ada pada *scene* 1 dan 4. Dalam kedua *scene* ini akan terjadi perubahan *lighting* yang cukup drastis, dikarenakan kedua *scene* ini mempunyai adegan yang bertolak-belakang.

### 3.6.1. Scene 1

*Scene 1* menggambarkan adegan ketika perempuan dan kucing bertemu untuk pertama kalinya. Disini penulis ingin menekankan proses awal ketika mereka bertemu, dimana kucing mempunyai kesan baik kepada perempuan yang ditemuinya di halte bis. *Shot* yang akan digunakan dalam *scene 1* ini adalah *shot 6* dan *7*.



Gambar 3.1. *Scene 1 shot 6* - Ketika kucing bertemu dengan perempuan  
(Dokumentasi Pribadi)

*Mood* yang ditampilkan dalam adegan ini adalah *mood* hangat. *Lighting* yang digunakan untuk *scene* ini adalah *high key lighting*, sehingga cahaya diletakan diatas perempuan dan kucing, dan ditambah *bounce light* serta *fill light* yang datang dari arah jalan raya serta sejajar dengan kamera. Penggunaan *high key* juga untuk menghindari bayangan yang cukup keras muncul di area halte ini.

Penambahan *lighting* secara digital digunakan untuk memberikan efek lampu dari kendaraan yang lewat disekitar halte. *Lighting* digital juga membantu dalam pembuatan bayangan yang hilang dalam proses *post-production*. *Lighting* digital ini ditambahkan dengan efek *color dogde* atau *multiply* sesuai dengan kebutuhan dari hasil akhir.



Gambar 3.2. *Look Development* untuk *scene 1 shot 6*.  
(Dokumentasi Pribadiarini)

Penulis memusatkan titik cahaya pada *scene 1* pada halte. Halte menjadi pusat cahaya terbesar yang menyinari keseluruhan set, sehingga *mood* yang dihasilkan dalam halte terkesan tenang, bersahabat dan hangat. Intensitas *lighting* disekitar halte lebih rendah untuk menggambarkan keadaan yang cukup mencekam diluar halte. Intensitas *lighting* rendah ini juga menjadi kontinuitas untuk penempatan *lighting* pada *scene 4*. Peletakan *lighting* untuk *scene* ini penulis jabarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3. Konsep penempatan *lighting* untuk *scene 1*.  
(Dokumentasi Pribadi)



Untuk *scene* 1, keseluruhan aktivitas dilakukan di Halte, sehingga peletakan *fill light* difokuskan pada lampu Halte. Pada *shot* 7, ketika perempuan berjalan ke luar Halte, fokus utama dari *shot* ini tetap ada pada kucing yang menetap di Halte, sehingga ini tetap berlaku pada *shot* ini walaupun kedua karakter mempunyai aktivitas yang berbeda. Cahaya biru berfungsi sebagai *ambience light*, yang menggambarkan suasana pada malam hari. Untuk memberikan kesan yang terang dan ramai, maka ditambahkan satu *fill light* pada salah satu sisi kamera, antara kanan dan kiri. Lampu dari kendaraan diisyaratkan dengan memakai lampu berwarna merah yang diletakkan diatas kamera, sehingga terkesan muncul dari belakang kamera.

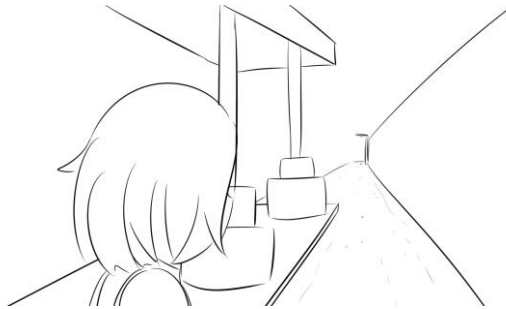
Selain menggunakan satu lampu dari atas kamera, pembuatan lampu kendaraan ini juga menggunakan teknik digital untuk menghindari perubahan posisi *lighting* dan memudahkan pengeditan. Warna-warna yang digunakan untuk lampu-lampu ini, diantaranya warna merah, kuning, maupun biru atau putih.

### **3.6.2. Scene 4**

*Scene* 4 menceritakan ketika perempuan tidak dapat menemukan keberadaan kucing dimanapun sehingga perempuan berusaha untuk mencari kucing. Tidak hanya perempuan akhirnya menemukan keberadaan si kucing, ia juga mendapatkan fakta bahwa kucing ini adalah bandar yang sering melakukan pelelangan dan menjual semua makanan yang diberikan kepadanya.

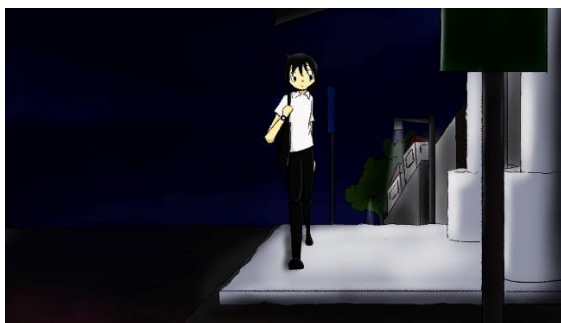
Walau titik tertinggi dari *scene* 4 terlihat di *shot* terakhir dan terletak berbeda tempat dari *scene* 1, maka penulis memilih *shot-shot scene* 4 yang memiliki keterkaitan tempat dengan *scene* 1. Penulis ingin membahas perbandingan antara

*lighting* halte dan sekitarnya. Maka dari itu, penulis memilih *shot* 3, dan 6 sebagai *shot* utama dari bahasan *scene* 4 ini.



Gambar 3.4. *Scene* 4 *shot* 6 – Perempuan mencari kucing.  
(Dokumentasi Pribadi)

*Mood* yang ditampilkan pada *scene* ini adalah *mood* yang mencekam dan misterius, sehingga penulis menggunakan *hard light* dan *low-key* serta memainkan bayangan yang cukup keras. Penulis menempatkan *lighting* dengan jarak yang cukup jauh, serta dengan ukuran yang cukup kecil. Penempatan ini dimaksudkan agar tidak banyaknya cahaya yang dihasilkan dan untuk menghindari terjadinya *high key lighting* yang dapat memberikan kesan *mood* yang salah. Dalam *scene* ini, *lighting* berwarna biru juga mendominasi untuk menggambarkan suasana malam hari dan untuk menghindari jatuhnya warna hitam yang terlalu banyak.



Gambar 3.5. *Look development scene* 4 *shot* 3.  
(Dokumentasi Pribadi)

Perancangan tata letak *lighting* untuk *scene 4* lebih bervariasi daripada *scene 1*, terutama alur cerita dari *scene 4* memiliki 2 tempat yang berbeda, menyebabkan adanya perbedaan letak *lighting* yang cukup signifikan. Untuk kedua *shot* yang dibahas, mempunyai dua tata *lighting* yang sedikit berbeda. Pada *shot 3*, aktivitas utama karakter terletak di halte, sehingga lampu Halte masih berfungsi sebagai *key light* dari *shot* ini. *Fill light* diletakkan berseberangan dengan *lighting* halte agar dapat menutupi sedikit bayangan yang jatuh terlalu keras pada karakter. Berikut adalah tata letak *lighting* dari *shot 3*:



Gambar 3.6. Perancangan tata letak *lighting* pada *scene 4 shot 3*.

(Dokumentasi Pribadi)

Pada *shot 6*, karena aktivitas karakter berada diluar Halte, lampu *ambience*, atau lampu berwarna biru menjadi *key light*. *Lighting* pada halte berfungsi sebagai *fill light* dikala perempuan jalan menuju arah yang berlawanan dari halte. Walaupun lampu yang digunakan lebih sedikit daripada *shot 3*, namun penggunaan tembok berwarna putih dapat menghasilkan *bounce light* kepada karakter.



Gambar 3.7. Tata letak *lighting* pada *shot* 6.  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.7. Acuan

Data yang digunakan sebagai acuan skripsi ini diperoleh dari observasi visual pada beberapa film animasi, maupun film *live action*, serta dokumentasi lapangan. Dokumentasi lapangan digunakan sebagai acuan perbandingan antara realitas dan penyesuaian untuk penyampaian *mood* pada *scene* yang dibahas. Acuan ini digunakan sebagai referensi untuk letak *lighting* maupun pengaturan warna sebagai penunjuk situasi dan *mood* yang ingin dicapai.

#### 3.7.1. Acuan untuk *scene* 1

*Scene* 1 menceritakan tentang pertemuan pertama kucing dengan perempuan. Penulis menggunakan *lighting* yang *soft* dan sedikit terpecah luas, sehingga tidak terlalu menampakkan intensitas bayangan yang cukup keras. Warna-warna yang ditampilkan juga warna yang *soft* dan tidak terlalu gelap.

##### 1. Fu (Taiko Studio) (2020)

Fu adalah animasi 3 dimensi yang dibuat oleh Taiko Studio. Animasi ini menceritakan tentang seorang anak yang tidak bisa merayakan hari raya imlek bersama orang tuanya. Penulis memilih Fu karena memiliki cerita tentang

kekeluargaan yang kuat dan mempunyai *mood* hangat. Penulis memilih beberapa *scene* untuk dijadikan referensi.

- Adegan ketika anak perempuan turun di halte bus.

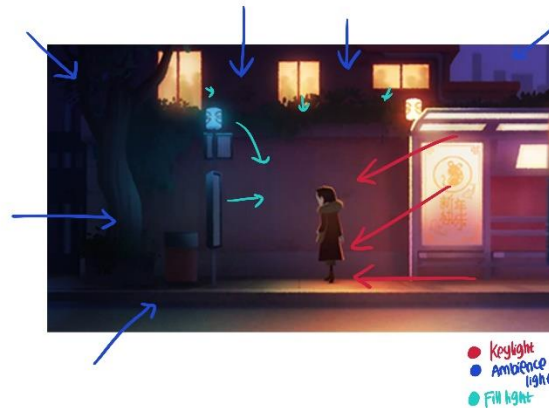
Adegan ini dipilih oleh penulis sebagai referensi tata letak *lighting* pada halte bus serta warna pada malam hari. Warna langit dibelakang berwarna biru menuju ungu untuk menunjukkan waktu sudah malam hari (Birn, 2014). Walaupun terlihat warna biru yang cukup mendominasi pada *scene* ini, tetapi juga terdapat warna-warna lain seperti warna kuning ke oranye, dan warna merah sebagai warna dari lampu yang ada disekitar halte. Karena lampu-lampu tersebut mempunyai intensitas yang cukup kuat, *scene* ini terlihat seperti *high key*, yang dapat dengan jelas menunjukkan detail dalam *scene* (Katatikarn dan Tanzillo, 2017).



Gambar 3.8. Adegan ketika anak perempuan turun di halte bus.  
(Taiko Studio, 2020)

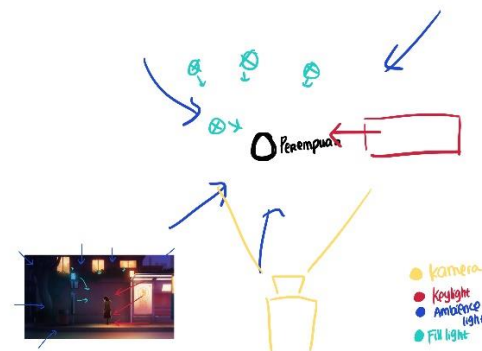
Penulis membedah peletakan dan arah *lighting* yang ada pada *shot* ini. *Key light* pada *shot* ini berasal dari lampu halte yang terang dan hampir menerangi 1 *shot*. *Ambience light* berasal dari langit malam yang berwarna biru (Birn, 2014). Untuk menyeimbangkan *key light*, dibutuhkan *fill light* yang datang dari arah kiri.

Selain untuk menyeimbangkan, *fill light* juga berfungsi untuk mengurangi bayangan yang muncul pada *shot* ini.



Gambar 3.9. Hasil pembedahan *lighting* pada *shot* Fu,  
(Taiko, 2020. Pembedahan: Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga membedah denah peletakan *lighting* pada film Fu, sehingga dapat melihat peletakan *lighting* dengan menggunakan *floor plan*. *Floor plan* ini membantu penulis untuk mempunyai bayangan mengenai peletakan *lighting* serta menentukan arah jatuhnya *lighting* pada *shot*. *Key light* yang ditaroh diseborang samping kamera membuat cahaya yang masuk ke kamera menjadi tidak terlalu banyak dan tidak menimbulkan *overexposure*.



Gambar 3.10. Denah *lighting* dari *shot* Fu.  
(Dokumentasi Pribadi)

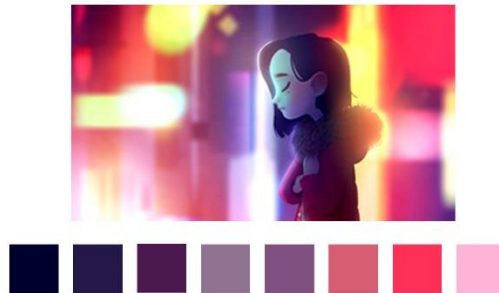
- Adegan menyebrang jalan

Adegan ini juga dipilih penulis sebagai referensi warna dari lampu-lampu jalanan. Sebagaimana lampu jalanan akan penulis tambahkan melalui *digital editing*, sehingga penulis perlu untuk mencari referensi warna-warna lampu jalanan yang sering dipakai. Pada adegan ini, warna lampu merah, biru, dan kuning menjadi dominan, sehingga pada penerapan, penulis memakai ketiga warna ini sebagai warna utama. Ketiga warna ini disebut *triadic* (Stone, Adam, Morioka, 2006). Taiko Studio juga menambahkan sedikit *rim light* pada sekitar karakternya untuk memberikan *highlight* pada karakter (Katatikarn dan Tanzillo, 2017).



Gambar 3.11. Adegan ketika anak perempuan menyebrang jalan.  
(Taiko Studio, 2020)

Penulis mencoba untuk membedah *palette* warna pada shot ini sebagai acuan untuk warna lampu-lampu jalanan, beserta nuansa perkotaan. *Shot* ini banyak menggunakan warna neon untuk menggambarkan cahaya dari lampu jalanan yang pada dasarnya memiliki warna berjenis neon dan cukup menyolok. Film *Fu* ini menggambarkan suasana perkotaan yang sibuk.



Gambar 3.12. *Color palette* shot dalam Fu.  
(Taiko Studio, 2020. (*Color palette*) dokumentasi pribadi)

- Adegan ketika anak Perempuan akan menemui keluarganya.

Adegan ini penulis pilih karena mempunyai jalan cerita yang hampir sama dengan adegan yang akan penulis pakai sebagai bahasan, yaitu sama-sama menemui seseorang. Walaupun terlihat penerangan yang cukup minim, namun terlihat bahwa adegan ini memberikan *mood* hangat dengan *highlight* cahaya dari lampu pintu masuk.

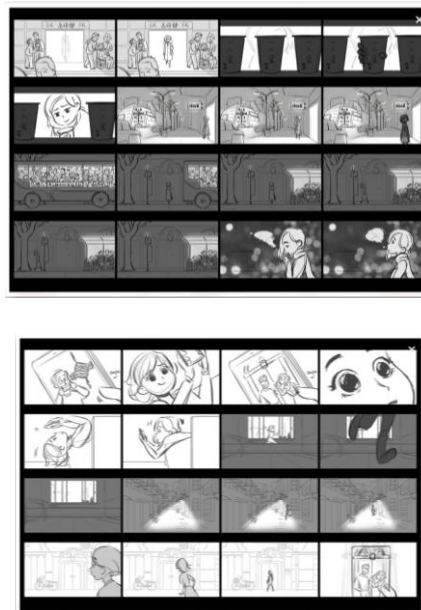


Gambar 3.13. Adegan ketika anak perempuan mau menemui keluarganya.  
(Taiko Studio, 2020)

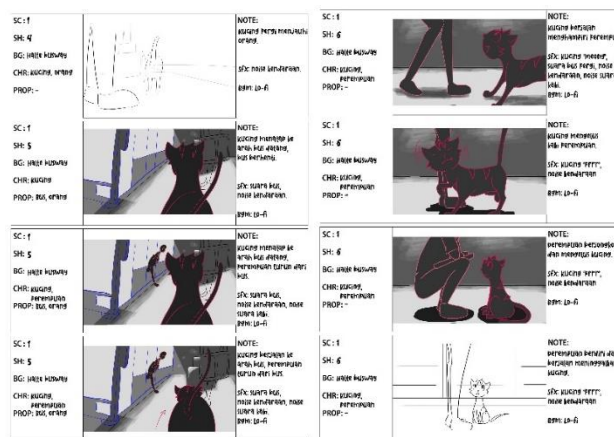
Adegan diatas penulis ambil karena memiliki *pattern* cerita yang hampir sama, yaitu anak perempuan yang menjalani aktivitas keseharian dan akan bertemu dengan orang yang ia sayangi. Cerita yang penulis punya juga menceritakan bagaimana seorang perempuan yang menjalankan aktivitas seperti biasa dan



menemui seekor kucing yang akan ia sayangi. Dapat dilihat alur dari adegan yang saya pilih melalui *storyboard* milik Taiko Studio (2020), yang mempunyai kesamaan dengan alur adegan film penulis.



Gambar 3.14. *Storyboard* Fu, diambil dari adegan turun bis hingga datang kerumah. (Taiko Studio, 2020)



Gambar 3.15. *Storyboard* film WHAT? (Dokumentasi pribadi, 2020)

## 2. Some (Soyou ft. Junggi Go) (2014)

Some adalah *music video* dari Soyou dan Junggi Go, dan diperankan oleh Baro dan Dasom. Some ini menceritakan tentang seorang laki-laki dan perempuan yang akan bertemu satu dengan yang lain. Penulis memilih *music video* Some karena memiliki *mood* yang mirip dengan film penulis, terutama untuk *scene* 1. Pemilihan *music video* ini ditujukan sebagai acuan untuk *color grading* dan pelatakan *lighting* untuk mendapatkan suasana sesuai dengan *music video* Some.

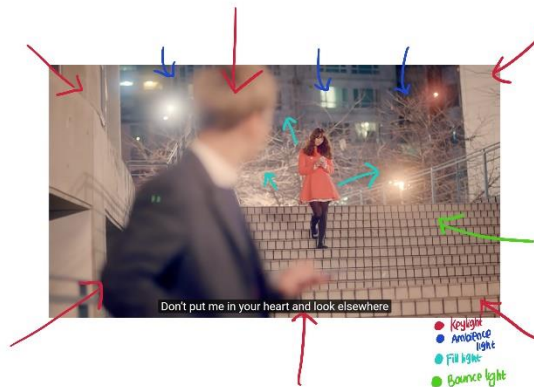


Gambar 3.16. Adegan ketika Baro dan Dasom bertemu.  
(Starship, 2014)

Adegan ini dipilih karena memiliki situasi yang sama dengan film penulis, sehingga *mood* yang ditampilkan hampir mirip dengan *mood* film penulis. *Lighting* pada adegan ini terlihat sangat menyebar sehingga memberikan pandangan yang luas dan terkesan terang. Bayangan yang dihasilkan juga tidak keras. Letak *lighting* berada di atas kedua karakter sehingga dapat memperlihatkan secara jelas aktivitas keduanya. Lalu ditambahkan *lighting* dari depan karakter untuk mengurangi intensitas bayangan yang jatuh pada karakter. Warna *grading* oranye menuju merah muda menambah kesan cinta dalam *scene* tersebut.

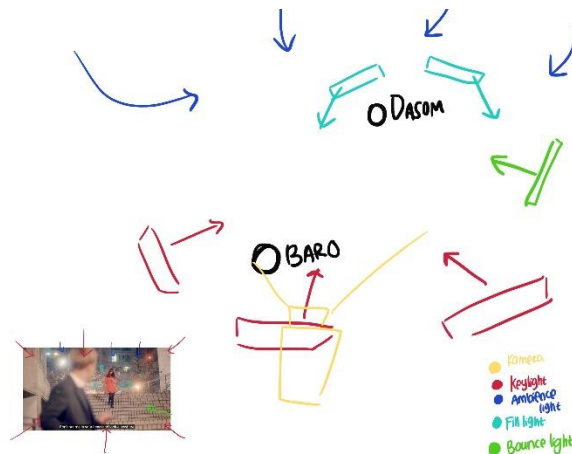


Gambar 3.17. Adegan ketika Baro melihat Dasom.  
(Starship, 2014)



Gambar 3.18. Arah *lighting* pada video Some.  
(Starship, 2014. (Arah) Dokumentasi Pribadi)

Melihat dari arah *lighting*, penulis membedah peletakan *lighting* pada video Some ini. *Key light* pada video ini terletak diatas kamera, tepatnya didepan karakter Baro, sehingga Baro terlihat sangat jelas. Menurut penulis, pembuatan video Some ini, memakai beberapa lampu sebagai *key light*, sehingga *shot* ini terlihat sangat terang. *Fill light* diletakkan dibelakang Dasom untuk membentuk *rim light* yang memisahkan Dasom dan background. *Bounce light* berasal dari lantai yang memantulkan *key light*. *Ambience light* didapat dari langit malam berwarna biru dibagian belakang.



Gambar 3.19. Denah *lighting* dari video Some.  
(Starship, 2014. (Denah) Dokumentasi Pribadi)

Penulis membedah *color palette* yang didapatkan melalui *scene* dalam Some ini. Pada *scene* ini, warna yang mendominasi adalah oranye menuju merah muda, yang memberikan kesan malam yang terang. Warna yang dimiliki *scene* ini juga terkesan *analogous* (Stone, Adams, Morioka, 2006), sehingga tidak terlihat banyak warna yang bertabrakan seperti pada film Fu, namun masih dapat kesan perkotaan melalui lampu-lampu yang ada dibelakang Dasom. Jika Fu memberikan kesan perkotaan yang sibuk dan seperti berada tepat di pusat perkotaan, Some ini memberikan suasana pinggiran kota yang tidak terlalu sibuk, sehingga ada perasaan tenang dalam *scene* ini.



Gambar 3.20. *Breakdown color palette* video *Some*.  
(Starship, 2014. (*Color palette*) dokumentasi pribadi)

### 3.7.2. Acuan untuk *Scene 4*

Pada *scene 4* ini, penulis ingin menampilkan suasana yang lebih mencekam dari *scene 1*. Penulis menempatkan *lighting* yang cukup keras, sehingga dapat menimbulkan bayangan yang cukup keras dan membuat kontras antara bayangan dan *lighting*. Penulis fokus dalam penerapan *low lighting* sehingga terlihat berbeda dengan *scene 1*.

#### 1. *Boxtrolls* (2014)

*Boxtrolls* merupakan animasi *stop-motion* buatan Laika Studio. Film ini menceritakan tentang makhluk ‘boxtrolls’ yang harus sembunyi agar tidak dibunuh oleh petugas anti boxtroll yang kerap mengambil barang-barang dikota. Mempunyai cerita yang cukup intense, *Boxtroll* juga mempunyai warna serta tata *lighting* yang cukup keras.



Gambar 3.21. Salah satu *scene* ketika boxtrolls mencoba untuk kabur.  
(Boxtrolls, 2014)

Boxtrolls mempunyai banyak *scene* malam dan gelap, karena boxtroll selalu keluar pada malam hari demi menghindari petugas penangkap boxtroll, serta ketahuan oleh warga kota tersebut. Situasi yang digambarkan pada boxtroll ini adalah menegangkan dan kekeluargaan. Dalam film Boxtrolls, banyak sekali penggunaan *hard light* yang menimbulkan bayangan yang cukup keras pada karakter dan sekitarnya (Brown, 2012). Boxtrolls juga menggunakan *low key lighting* untuk menambah suasana ketegangan (Katatikarn dan Tanzillo, 2017).

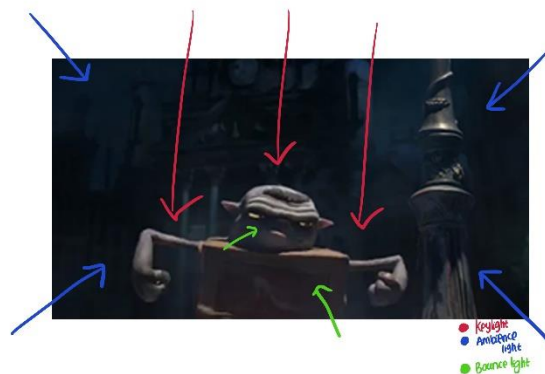


Gambar 3.22. Boxtrolls memiliki *hard light* dan menggunakan *low key lighting* yang membuat suasana semakin tegang.  
(Boxtrolls, 2014)

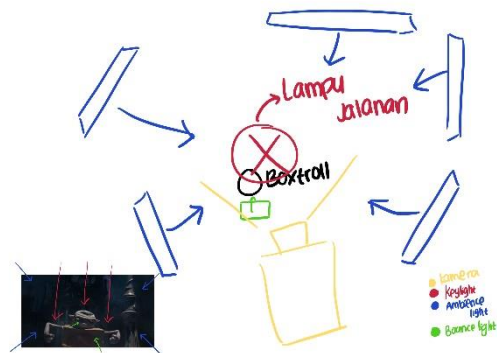
Seperti pada gambar 3.15., Boxtrolls juga menggunakan warna biru sebagai warna *ambience* untuk menggambarkan suasana malam yang berasal dari cahaya bulan, serta didukung dengan warna lampu yang menjadi cahaya utama dalam film

ini (Birn, 2014). *Key light* yang digunakan dalam film ini berasal dari lampu jalanan, karena kebanyakan *scene* malam yang ditampilkan pada film ini adalah *scene* yang berlokasi di jalan.

*Fill light* pada *scene* ini tidak bekerja terlalu banyak, bahkan dapat dikatakan tidak ada *fill light* yang digunakan pada *scene* ini. Hal ini dimaksudkan agar bayangan yang dihasilkan tetap keras, sesuai dengan suasana yang ingin disampaikan. *Bounce light* yang digunakan juga hanya untuk memberikan sedikit warna pada kulit, sehingga kulit karakter tidak terlalu menyatu dengan *environment* (Katatikarn dan Tanzillo, 2017). Selain itu, ada beberapa *shot* yang memberikan *fill light* dengan warna oranye maupun putih untuk memfokuskan penonton kepada adegan yang akan terjadi di area lampu.

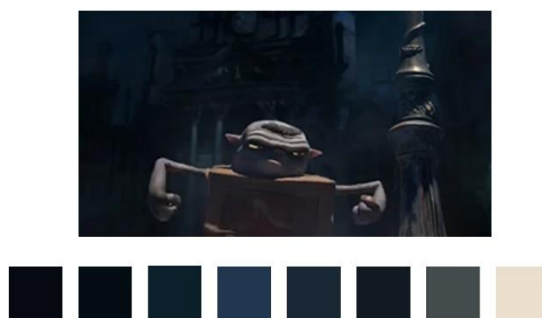


Gambar 3.23. Arah datang *lighting* pada Boxtrolls.  
(Boxtrolls, 2014. (Arah) Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.24. Denah *lighting* Boxtrolls.  
(Boxtrolls, 2014. (Denah) Dokumentasi Pribadi)

Penulis membedah *color palette* yang dipakai dari salah satu *shot* film Boxtrolls. Penulis melihat warna biru yang dipakai oleh Boxtrolls menggunakan warna biru menuju abu-abu, dibantu dengan *grading* abu-abu halus dan sedikit efek kabut halus. Satu-satunya sumber *lighting* membuat karakter cenderung kontras dengan sekitarnya. Berbeda dengan *scene 1* yang cenderung memakai *analogous* (Stone, Adams, Morioka, 2006), Boxtrolls memakai *monologue* dengan memainkan *brightness* dan kontras.



Gambar 3.25. *Color palette* film Boxtrolls.  
(Boxtrolls, 2014. (*Color palette*) Dokumentasi Pribadi)

## 2. Hotel del Luna (2019)



Hotel del Luna adalah drama Korea yang mengisahkan tentang seorang manusia yang harus bekerja di hotel ‘hantu’ untuk balasan karena pemilik hotel tersebut telah menolong papanya saat hampir meninggal. Dalam drama ini, banyak sekali latar waktu malam hari, karena menceritakan tentang kegiatan hantu-hantu yang merupakan pelanggan dari Hotel del Luna. Penulis mengambil Hotel del Luna sebagai referensi suasana malam hari dalam film maupun *grading* untuk *scene* malam hari.



Gambar 3.26. Adegan ketika Jang Manwol ditinggalkan sendiri.  
(Hotel del Luna, 2019)

Dalam Hotel del Luna ini, penulis mengambil beberapa *scene*. *Scene* pertama yang digunakan adalah pada awal-awal episode 1, dimana Jang Manwol habis bertemu dengan seorang nenek, tetapi nenek tersebut menghilang dan meninggalkan dirinya sendirian. Pada *scene* ini dapat dilihat bagaimana warna biru sangat mendominasi sebagai penggambaran latar waktu malam hari (Birn, 2014). Cahaya putih yang datang dari atas melambangkan cahaya bulan sekaligus menjadi *key light* bagi *scene* ini.



Gambar 3.27. Adegan ketika Jang Manwol ditinggal sendiri.

(Hotel del Luna, 2019,

diambil dari video youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=5-SBT9AnVdk>)

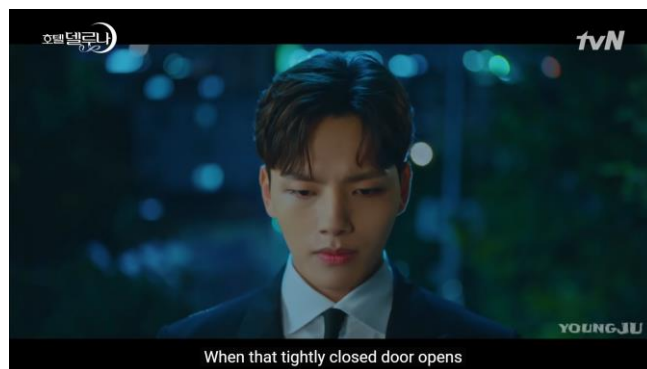
Selain *scene* ketika Jang Manwol sendirian, penulis juga mengambil *scene* ketika Gu Chansung diserang oleh hantu yang menyamar ketika ia bekerja di hotel. Pada *scene* ini, warna biru sangat ditonjolkan, namun *lighting* diarahkan kepada Gu Chansung, sehingga terlihat jelas ekspresi dari Gu Chansung. *Lighting* yang digunakan hanya *key light* yang berasal dari atas (lampu dari ruangan), dan *bounce light* untuk mengurangi intensitas dari bayangan. *Bounce light* diarahkan dari depan, maupun mendapat bantuan dari belakang karakter (tembok putih), sehingga dari bagian belakang juga tidak terlihat terlalu gelap.



Gambar 3.28. Adegan ketika Gu Chansung diserang.

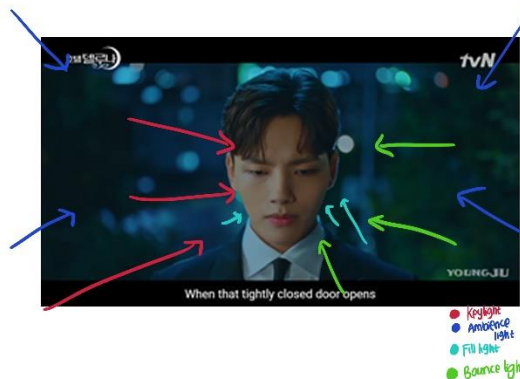
(Hotel del Luna, 2019)

Penulis juga memilih *scene* ketika Gu Chansung datang ke Hotel del Luna untuk pertama kali sebagai referensi latar belakang dari suasana kota pada malam hari. Walaupun pada *scene* 1, penulis sudah memilih Fu sebagai latar belakang cahaya perkotaan, namun penulis merasa Fu terlalu terang untuk *scene* 4, sehingga penulis memilih adegan ini sebagai referensi latar belakang, letak *lighting*, dan *grading*. Satu *fill light* ditambahkan di depan untuk memisahkan antara karakter dan *background*, sehingga karakter tidak tenggelam oleh *background* biru.



Gambar 3.29. *Fill light* berfungsi untuk memberikan *highlight* kepada karakter.  
(Hotel del Luna, 2019)

Penulis menggambarkan arah *lighting* dari *shot* Hotel del Luna seperti berikut:



Gambar 3.30. Arah datang *lighting* pada Hotel del Luna.

(Hotel del Luna, 2019. (Arah) Dokumentasi Pribadi)

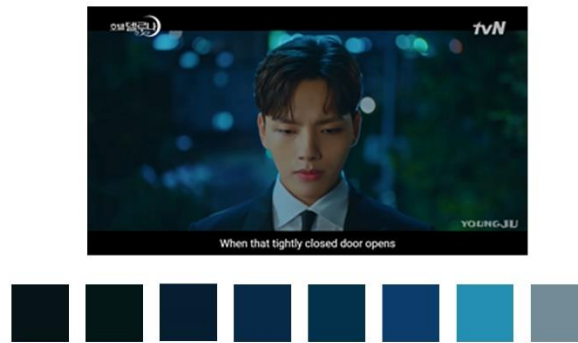
Melihat hasil bedah dari arah datang *lighting*, penulis membuat denah untuk menyimpulkan letak *lighting* berdasarkan arah datangnya, Dari tata letak ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa *key light* yang berasal dari arah kiri membuat sisi sebelah kiri dari muka Gu Chansung lebih terang. Untuk mengurangi intensitas cahaya, disebelah kanan Gu Chansung diberikan *bounce light*. *Fill light* ditaruh dibelakang untuk mengurangi bayangan dibelakang dan memberikan *rim light* yang memisahkan Gu Chansung dengan *background*. *Ambience light* alami dari langit malam yang ditambahkan sedikit *color grading* dari proses *post-production*.



Gambar 3.31. Denah *lighting* Hotel del Luna.

(Hotel del Luna, 2019. (Denah) Dokumentasi Pribadi)

Penulis membedah *color palette* yang digunakan dalam drama Hotel del Luna. Penulis melihat kecenderungan memakai *analogous* (Stone, Adams, Morioka, 2006) untuk Hotel del Luna, terutama *shot* yang penulis pilih. *Analogous* dapat dilihat dari pemilihan warna biru kehijauan. Warna-warna sampingan dari *shot* ini menyesuaikan *tone* kulit dari karakter maupun warna baju karakter.



Gambar 3.32. *Color palette* Hotel del Luna.  
(Hotel del Luna, 2019. (*Color palette*) Dokumentasi Pribadi)

### 3.8. *Behind The Scene*

Dalam membuat *lighting* untuk animasi *stop-motion*, terdapat beberapa perbedaan teknik yang membedakan perancangan *lighting* dalam animasi *stop-motion* dengan animasi 2D dan 3D. Perbedaan pada ketiga animasi ini dapat terlihat melalui teknik pembuatannya, dim

2ana 2D dan 3D dilakukan secara *digital* dan *stop-motion* dilakukan secara langsung.

Untuk merancang *lighting* pada *stop-motion* diperlukan konsep berubah konsep 2 Dimensi untuk menentukan warna dan gambaran pada *shot* yang akan dibuat. Konsep 2D ini juga dapat membantu untuk memberikan gambaran dimana lampu-lampu diletakkan pada saat *shooting*. Setelah mendapatkan konsep, penulis membuat rencana *floorplan* (gambar 3.3) untuk mengetahui titik-titik peletakan lampu. *Floorplan* ini meliputi peta *environment* dengan sudut pandang *bird eye*, letak property, karakter, serta titik lampu.

Selesai membuat *floorplan*, penulis melakukan eksplorasi untuk membuat *environment*, seperti beberapa material yang akan dipakai, maupun besar material

yang akan dijadikan *environment*. Pengukuran terhadap skala *environment* sangat penting untuk menentukan jenis lampu yang akan dipakai dalam *shooting*. Selain itu, perlu juga untuk menyediakan ruangan sebagai jalur masuknya lampu yang digunakan, seperti rongga-rongga dalam atap bangunan, maupun rongga dalam pembuatan tiang listrik yang mempunyai lampu.



Gambar 3.33. Ada rongga diatap bangunan untuk memasukkan lampu.  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah mengetahui ukuran set dan *environment*, penulis melakukan riset terhadap jenis-jenis lampu yang akan digunakan selama *shooting*. Penulis melakukan riset terhadap beberapa jenis lampu dan bertanya kepada beberapa orang yang pernah merancang *lighting* untuk *stop-motion*. Berdasarkan hasil riset dan bertanya-tanya, penulis mendapatkan beberapa saran lampu untuk dipakai, diantaranya adalah lampu tumblr, LED USB Mini 1 Watt, dan lampu LED Kecil, yang terdiri dari warna merah, biru, kuning, putih, serta oranye. Lampu tumblr

awalnya digunakan untuk lampu jalanan, lampu LED Kecil untuk lampu bangunan dan kendaraan yang melintas, serta LED USB Mini untuk lampu halte.



Gambar 3.34. Lampu LED kecil yang disambungkan dengan baterai jam tangan.  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah menetapkan peletakan lampu-lampu, maka diuji apakah lampu-lampu ini cocok untuk digunakan. Setelah melihat kondisi, lampu tumblr tidak cocok karena memiliki cahaya yang cukup redup sehingga tidak memungkinkan untuk digunakan. Setelah itu, penulis mengganti lampu tumblr dengan menggunakan lampu LED Kecil berwarna putih. Hampir sama dengan lampu tumblr, LED Kecil berwarna putih memiliki cahaya yang cukup redup, namun cahaya dari LED kecil ini lebih dapat diterima oleh kamera, sehingga penulis memutuskan untuk memakai LED ini untuk lampu jalanan.

Untuk lampu pada halte, penulis melihat bahwa pada halte dibutuhkan lampu yang mendominasi *shot*, sehingga penulis memutuskan untuk memakai LED USB Mini. Lampu LED ini dapat diatur seberapa kuat ia akan bersinar, sehingga penulis menggunakannya sebagai lampu utama. Penulis menggunakan lampu LED kecil untuk membentuk suasana jalanan. Lampu LED kecil berwarna merah dan kuning penulis gunakan untuk membuat kesan lampu kendaraan yang lewat

didepan halte. Untuk membuat langit, penulis menggunakan LED kecil berwarna biru yang ditaruh diatas kamera. Penulis juga menggunakan LED kecil untuk lampu-lampu dari bangunan yang ada disekitar halte. Pada bisa juga penulis gunakan LED kecil ini agar sinar cahaya bis tidak menutupi cahaya dari halte. Penulis juga menambahkan satu lampu LED mini dibelakang kamera sebagai *fill light* dari belakang perempuan.



Gambar 3.35. Penerapan tata letak lampu untuk percobaan pertama.

(Dokumentasi Pribadi)

Melihat hasil, penulis menyadari ada beberapa kesalahan yang terjadi. Lampu biru tidak terlihat dengan jelas sehingga semua terlihat berwarna hitam, lampu sekitar halte terlihat sangat redup dan tidak memberikan kesan suasana yang ramai, lampu pada jalanan tidak terlihat jelas dan hanya seperti cahaya merah kecil, lampu pada bus terlalu gelap tidak seperti pada kenyataan yang cukup terang, dan tidak sesuai dengan *mood* yang diinginkan penulis. Penulis mencari beberapa referensi dan membaca mengenai jenis-jenis lampu beserta kekuatan terang lampu.

Penulis mengubah penggunaan lampu LED kecil karena tidak dapat memancarkan cahaya yang cukup kuat. Dikarenakan adanya pergantian *environment*, penulis mengganti lampu untuk *environment* dengan menggunakan



lampu LED USB yang disambungkan melalui kabel dibalik *environment*. Untuk LED mini, penulis gunakan hanya untuk menambah suasana jalanan pada *shot*. Lampu warna biru penulis letakkan cukup dekat dengan *envi* agar terlihat lebih jelas.

Untuk *fill light* dari arah kamera, penulis juga menggunakan LED USB untuk mengurangi intensitas bayangan yang jatuh ke *envi* dan karakter. Untuk suasana, penulis tetap menggunakan LED kecil agar tidak membuat *key light* pada halte tenggelam. Penulis mengganti lampu *ambience light* dengan menggunakan lampu USB yang ditutupi dengan menggunakan mika berwarna biru. Lampu *key light* penulis ganti dengan menggunakan lampu meja belajar, dimana cahaya dari lampu ini lebih terang dari lampu LED USB, sehingga penulis mencoba untuk memakai lampu ini sebagai *key light* dari lampu halte.



Gambar 3.36. *Behind the scene* untuk percobaan kedua.  
(Dokumentasi Pribadi)

Ternyata dilihat dari hasil percobaan, penulis mendapatkan fakta bahwa lampu *key light* tidak terlalu terang dan membuat kesan lebih gelap. Lampu *ambience* juga tidak terlalu terlihat, sehingga perlu adanya pergantian lampu agar bayangan yang ditimbulkan tidak berwarna hitam, namun biru. Penulis mencoba

untuk mencari beberapa jenis lampu yang dapat digunakan, namun tanpa memerlukan rangkaian listrik yang kompleks. Penulis mencari beberapa lampu USB yang dapat menjadi bahan pertimbangan.

Melihat komparasi dari dua hasil percobaan, penulis memutuskan untuk menggunakan lampu LED USB sebagai *key light* dan lampu meja belajar sebagai *fill light* yang datang dari belakang kamera. Untuk *ambience light*, penulis menemukan lampu LED USB berkekuatan 10 watt yang dapat menyeimbangkan *key light* dari halte. Penulis mencoba untuk membuat kotak *softbox* sehingga lampu dapat menyebar seperti lampu *softbox* asli. Untuk lampu merah, penulis menggunakan LED USB yang dibalut mika merah sehingga terlihat cukup tajam, tanpa menutupi lampu warna biru. Kedua lampu ini diletakkan cukup jauh dari *environment*, sehingga kedua lampu ini tidak menutupi lampu *key light* pada halte, namun dapat tetap terlihat pada mata.



Gambar 3.37. *Behind the Scene* percobaan terakhir.  
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk melakukan semua ini, perlu adanya riset. Riset ini tidak hanya berhenti ketika sudah mendapatkan bahan yang diperlukan, namun perlu tetap

dijalankan jika ada keadaan mendesak dan membutuhkan rencana cadangan. Riset ini meliputi riset keadaan asli dari *environment* maupun lampu-lampu yang akan dipakai. Proses riset ini juga dapat membantu untuk menghemat *budget* yang dipakai dalam produksi. Membuat rancangan *lighting* sendiri (atau dalam kata lain *DIY lighting*) lebih disarankan untuk produksi *stop-motion* dengan skala kecil, karena dapat menghemat *budget* dan mendaur ulang *lighting* yang sudah dipakai.

Untuk perancangannya juga perlu adanya pengawasan di lapangan agar tidak ada kesalahan dan dapat memantau hasil dari *lighting* tersebut. Selain itu, lebih mudah juga untuk mengatur *lighting* agar mendapatkan *mood* yang sesuai dengan konsep dan keinginan. Pada kasus ini, penulis tidak dapat hadir di tempat syuting dikarenakan terjadinya pandemi yang membuat penulis harus memantau keadaan *lighting* hanya dari laptop saja. Keadaan ini membuat beberapa kesalahan minor yang dapat mempersulit proses *post-production* menjadi tidak terlihat.

### **3.9. Proses Perancangan**

Dalam perancangan *lighting*, penulis memilih *scene* 1 dengan *shot* 6 dan 7, serta *scene* 4 dengan *shot* 3 dan 6, dimana ke empat *shot* ini memiliki latar yang sama sehingga lebih mudah untuk membandingkan keadaan kedua *scene* ini. Banyak kesalahan yang penulis lakukan selama merancang *lighting* yang sesuai dengan landasan teori maupun acuan yang penulis pakai.

#### **3.9.1. Perancangan Scene 1**

*Scene* 1 merupakan *scene* yang menggambarkan adegan ketika perempuan dan kucing pertama kali bertemu. Sebelum masuk kedalam tahap pembuatan *look development*, alur cerita harus disepakati terdahulu dan *storyboard* yang akan

menjadi pedoman penulis merancang sesuai *scene* harus sudah selesai. Sebelum pra sidang 1, penulis membuat cerita dengan berlatar di taman pada sore hari.



Gambar 3.38. Konsep *look development* pertama.  
(Dokumentasi Pribadi)

Latar waktu yang menunjukkan sore hari membuat penulis mempertimbangkan besar *lighting* yang harus penulis buat, sehingga penulis mencoba untuk mengubahnya menjadi malam hari, menyesuaikan dengan fakta yang diberikan Petugas P3S melalui wawancara. Selain itu, menurut Katatikarn dan Tanzillo (2017), penggunaan *low key lighting* dapat mendukung suasana dramatik serta kejahatan pada suatu film. Penulis mengambil beberapa *sample* warna pada Rilakkuma dan Coraline, serta dokumentasi lapangan dengan menggunakan situasi halte sesungguhnya.



Gambar 3.39. Konsep *look development* kedua.

(Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 3.21., penulis membuat dengan meniru realita *lighting*, dimana jalan pada malam hari mempunyai warna merah serta kuning oranye yang mendominasi akibat lampu dari kendaraan yang lewat. Penulis mencoba merealisasikan dan mendapatkan hasil seperti gambar 3.22.. Pada gambar 3.22., penulis sadar bahwa warna yang digunakan saling bertabrakan satu dengan yang lain, sehingga menjadi terlalu banyak warna pada sebuah *scene*, dan dapat membuat penonton tidak menikmati *scene* ini. Selain itu, pengaruh dari material *environment* yang digunakan sangat besar, sehingga penulis tidak sadar bahwa material yang digunakan dapat memantulkan cahaya yang cukup besar, sehingga menimbulkan *over exposure* pada *shot* ini.



Gambar 3.40. Hasil dari realisasi gambar 3.39.

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah mengetahui apa saja yang harus diperbaiki, penulis mencoba untuk mengatur ulang semua acuan yang akan benar-benar dipakai dalam *scene* ini. Untuk menghindari warna hitam, penulis menaruh *lighting* berwarna biru, sekaligus menggambarkan suasana malam hari (Birn, 2014). Untuk warna jalanan, penulis menaruh warna merah serta oranye sebagai patokan warna dari lampu kendaraan yang melintas. Pada percobaan ini, penulis tidak memfokuskan untuk membuat

suasana sesuai dengan realitas, namun mencoba untuk mengeksplorasi *mood*. Karena kurangnya intensitas lampu, terutama pada lampu *key light*, membuat percobaan ini gagal dan *shot* menjadi sangat gelap dan tidak sesuai dengan keinginan penulis.



Gambar 3.41. Hasil percobaan pertama.  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada percobaan kedua, penulis mencoba untuk menggunakan lampu dengan kekuatan 10 watt. Lampu ini menjadi cahaya bulan menggantikan lampu LED mini. Lampu 10 watt ini dibuat menyerupai *softbox* dan dilapisi dengan mika biru. Mika yang digunakan ada 2 lapis dikarenakan mika sangat tipis dan 1 lapis tidak dapat membuat warna biru yang cukup kuat untuk *scene* malam hari. Setelah mengganti lampu LED mini menjadi lampu *softbox*, warna biru yang dihasilkan cukup terang sehingga dapat memberikan aksen warna biru. Namun, pada percobaan kali ini, penulis mendapatkan kendala, terutama pada pengaturan kamera, yang membuat gambar terlihat sedikit gelap, padahal pencahayaan yang digunakan sudah cukup terang, bahkan sangat terang.

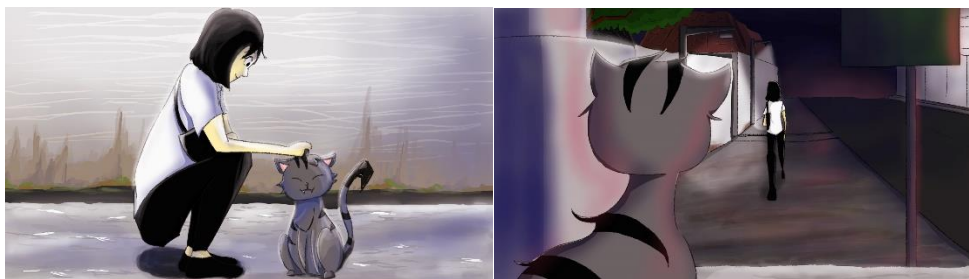
Kendala juga didapati karena *greenscreen* tidak terkena cahaya yang cukup sehingga untuk mengedit *post-production* memakan cukup waktu. Lalu, lampu

LED mini berwarna oranye disini tidak terlalu terlihat, sehingga tidak memberikan kesan ada jalanan raya disamping kucing tersebut.



Gambar 3.42. Hasil percobaan kedua.  
(Dokumentasi Pribadi)

Percobaan berikutnya, penulis mengganti *shot* bahasan agar mempunyai kesinambungan untuk dibandingkan dengan *scene* 4. Penulis memilih *shot* 6 dan 7. Kedua *shot* ini memiliki latar tempat di halte, yang dimana pada *scene* 4 juga terdapat halte. Pada *scene* 1 ini, penulis membuat suasana yang lebih menonjolkan warna merah menuju merah muda sesuai dengan acuan penulis, yaitu Fu dan Some. Penulis membuat *concept art* sebagai berikut.



Gambar 3.43. *Concept art* untuk *scene* 1 *shot* 6 dan 7.  
(Dokumentasi Pribadi)

Jika dibedah, ada penggabungan antara *color palette* Fu dan Some untuk membuat *color palette* kedua *shot* ini. Melihat Some yang cukup terang, sedangkan kedua *shot* ini tidak terlalu menampilkan *lighting* yang halus dan terang, penulis

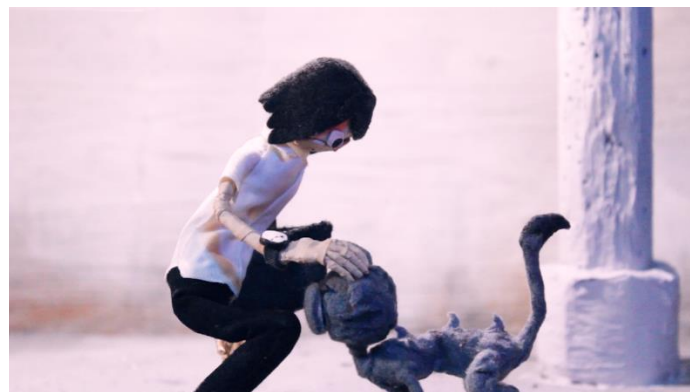


menggabungkan dengan *lighting* Fu yang cukup kontras dan tajam. Dengan tetap memberikan aksen warna merah muda menuju oranye, beserta warna merah dan biru dari film Fu, penulis menetapkan *color palette* dari kedua *shot* seperti berikut:



Gambar 3.44. *Color palette scene 1 shot 6* (kiri) dan *7* (kanan).  
(Dokumentasi Pribadi)

Dengan menggunakan peralatan yang sama dengan hasil percobaan kedua, penulis mengaplikasikan pewarnaan yang didapat dari *color palette* yang sudah susun, terutama untuk bagian *grading* akhir, penulis mendapatkan hasil akhir seperti ini,



Gambar 3.45. Hasil akhir dari *scene 1 shot 6*.  
(Dokumentasi Pribadi)



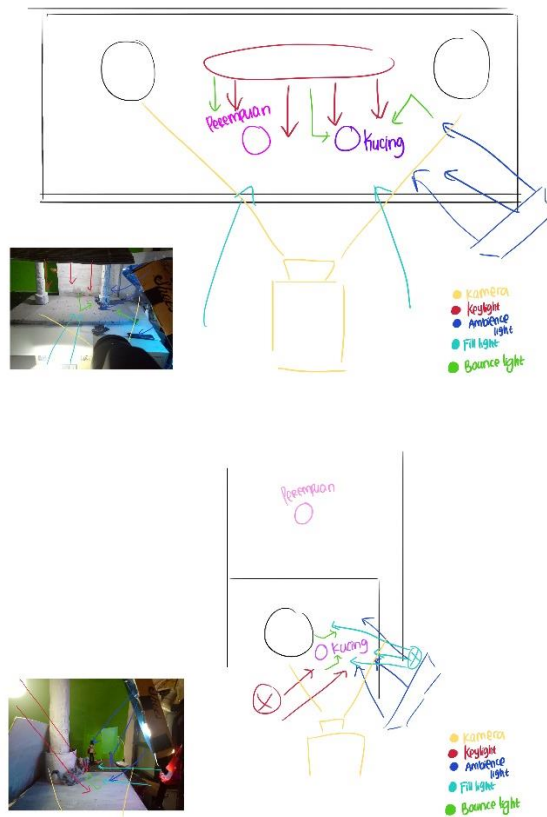


Gambar 3.46. Hasil akhir dari *scene 1 shot 7*.

(Dokumentasi Pribadi)

Pada aplikasi *scene* ini, penulis menaruh *key light* diatas karakter. Dalam *scene* ini, penulis menggunakan *lighting* dengan intensitas yang cukup besar sehingga menciptakan *lighting high key* dan dapat memperlihatkan keadaan sekitar dari *scene 1* ini (Katatikarn dan Tanzillo, 2017). Warna merah muda didapat dari hasil *grading post-production*. Bayangan biru pada halte menandakan bahwa hari sudah malam. Warna-warna lampu kendaraan yang bergerak diantara perempuan dan kucing juga dilakukan secara digital agar tidak menyebabkan pergerakan yang tidak diinginkan, terlebih ketika cahaya bergerak melewati kamera.

Kekurangan dari hasil pada *shot 6* adalah *bounce light* yang tidak bekerja maksimal, sehingga masih terlihat bayangan keras yang muncul dibawah muka perempuan, maupun kucing. Untuk *shot 7*, keterbatasan lensa yang membuat bokeh dari *shot* ini harus dilakukan secara digital.



Gambar 3.47. Denah peletakan *lighting* pada *shot* 6 dan 7.

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menaruh *key light* diatas halte, untuk memberikan kesan *high key*. Selain itu, *key light* juga ditaruh diaras kamera agar kamera dapat menyerap lebih banyak cahaya. Untuk *fill light*, pada *shot* 6, ditaruh disebelah kamera agar dapat tertangkap jelas dan mengurangi intensitas bayangan dari arah depan. Pada *shot* 7, *fill light* juga ditaroh tidak jauh dari kamera agar dapat tertangkap oleh kamera. *Ambience light* diletakkan dekat kamera, namun dengan sisi yang lebih tinggi dengan maksud agar *lighting* dapat menyebar. *Bounce light* menggunakan dasar dari halte yang berwarna putih.

Penulis menggunakan penggabungan antara kedua *color palette* yang diambil dari acuan, yaitu Fu (2020) dan Some (2014). Warna ungu yang ada,

didapatkan karena adanya peleburan warna antara merah dan biru, sehingga warna merah muda terlihat memiliki aksent warna biru. Pada *shot-shot* ini dipertahankan *analogous* seperti *Fu* (2020) dan *Some* (2016).



Gambar 3.48. *Color palette scene 1 shot 6 dan 7.*  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.9.2. Perancangan *scene 4*

*Scene 4* memiliki suasana yang cukup berbeda dengan *scene 1*. Jika *scene 1* memiliki suasana yang hangat, *scene 4* dibuat sedikit lebih mencekam. Hampir sama dengan perancangan untuk *scene 1*, yang membedakan untuk *scene 4* hanyalah warna dan intensitas cahaya yang akan ditampilkan dalam *scene 4* ini.

Untuk merancang *scene 4* ini, penulis mengambil acuan dari *Boxtroll* serta *Hotel del Luna*. Keduanya memiliki kesamaan yaitu memiliki suasana malam hari dan *color grading* yang cukup mirip. Keduanya memiliki warna biru yang mendominasi, serta menggunakan 1 *key light* yang menjadi pusat cahaya dari *scene* yang menjadi acuan penulis.

Setelah menentukan warna yang mendominasi, penulis mencoba untuk melakukan penerapan melalui gambaran *concept art*. Karena *shot* yang penulis pilih

adalah *shot* 3 dan 6, dimana latar tempatnya adalah halte, maka yang akan menjadi *key light* dari kedua *shot* ini adalah lampu halte.



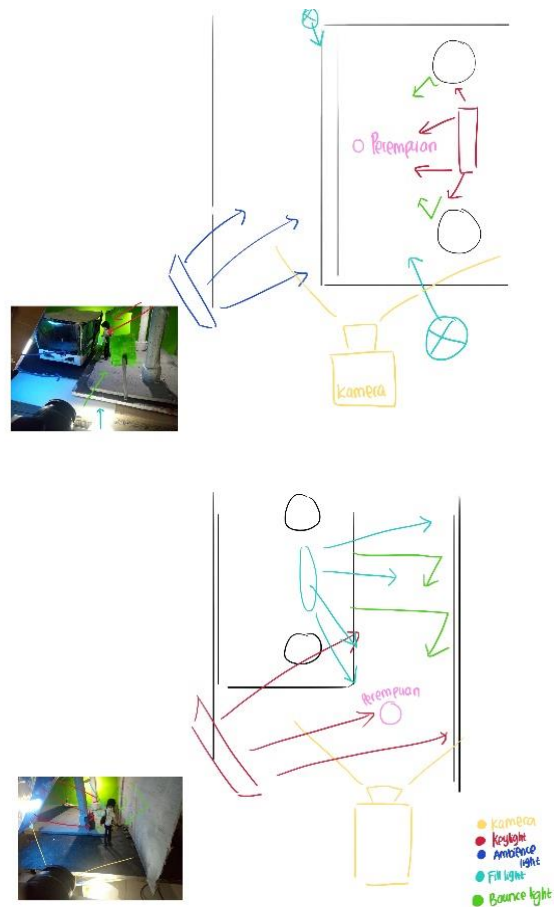
Gambar 3.49. *Scene 4 shot 3*.  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *shot* ini, sudah terlihat perbedaan intensitas cahaya dari *scene 1*. Walaupun pada halte, intensitas cahayanya tidak berubah, namun intensitas cahaya dari sekitar halte menurun dan cenderung lebih gelap. Penulis menerapkan konsep malam hari pada *Boxtrolls*, dimana jalanan cenderung lebih gelap dan sepi, sehingga tidak terlihat banyak cahaya-cahaya yang datang dari kendaraan maupun orang yang lewat. Warna biru tentu lebih mendominasi untuk menggambarkan malam hari (Birn, 2014), dan konsep *low key* menjadi dominan pada *scene* ini, karena beberapa detail tidak terlalu kelihatan menonjol (Katatikarn dan Tanzillo, 2017). Pada *scene* ini juga diberlakukan *hard light*, sehingga bayangan yang dihasilkan cukup tajam dan terlihat sangat jelas (Brown, 2012).



Gambar 3.50. *Concept art shot 3 dan 6.*  
(Dokumentasi Pribadi)

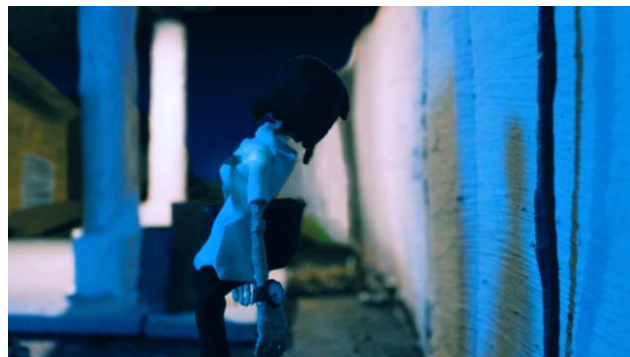
Dengan menggunakan peralatan yang hampir sama dengan *scene 1*, *scene 4* ini banyak menggunakan lampu LED yang dibentuk seperti *softbox* dan menghasilkan warna biru sebagai *ambience light*. *Ambience light* ini menggambarkan cahaya bulan pada malam hari, yang menurut Birn (2014), berwarna biru. Untuk lampu halte, menggunakan lampu USB LED yang ditaruh di halte. Lampu ini memiliki intensitas yang cukup besar, sehingga mampu menghasilkan bayangan yang cukup keras pada karakter.



Gambar 3.51. Denah *shot* 3 dan 6.  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene* 4 ini, *shot* 3 dan 6 memiliki perbedaan posisi *key light*. Untuk *shot* 3, *key light* berada pada halte seperti pada *scene* 1, tetapi *shot* 6 memakai lampu biru sebagai *key light*, karena karakter beraktivitas diluar halte. Pada kedua *shot*, lampu berwarna biru ditaruh didekat kamera, karena warna lampu ini mendominasi dari kedua *shot*. *Fill light* pada *shot* 3 terletak disebelah lampu untuk membantu menambahkan sedikit cahaya pada perempuan, dan pada *shot* 6 diletakkan dibelakang perempuan agar membantu membedakan perempuan dengan sekitarnya.

Penulis mengandalkan *bounce light* yang dipantulkan dari halte maupun tembok, karena keduanya berwarna abu-abu terang dan menimbulkan sedikit *bounce light*, namun dikarenakan tidak cukup kuat, *bounce light* tidak terlalu terasa pada kedua *shot*. Kamera yang diletakkan sama-sama diluar halte dan jaraknya cukup jauh dari karakter agar tidak terkena banyak *key light* bagi *shot* 3, dan menyerap banyak *key light* pada *shot* 6.

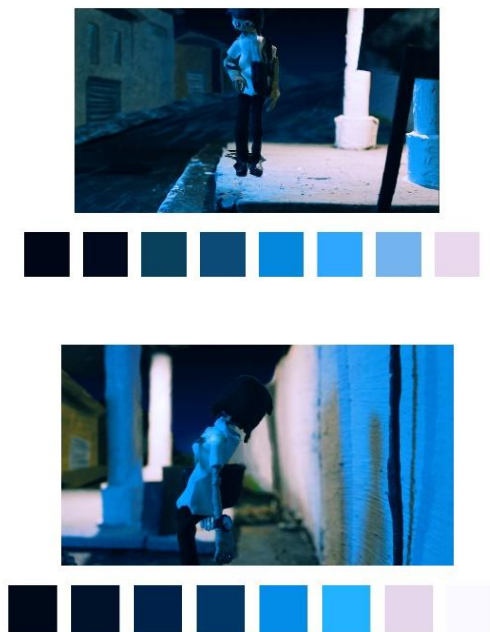


Gambar 3.52. Hasil akhir dari *scene* 4 *shot* 3 dan 6.  
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk *grading*, penulis mengambil warna dominan dari Boxtrolls dan Hotel del Luna, lalu membandingkan keduanya. Penulis merasa warna *grading* dari Hotel del Luna lebih cerah, sehingga tidak terlalu gelap dan membuat beberapa detail dari *environment* hilang, agar penonton juga masih bisa menangkap informasi tentang

*environment* dari *scene 4*. Warna *background* yang lebih gelap membantu agar mata penonton dapat fokus kepada karakter.

Penulis mengambil warna biru dari *color palette* Hotel del Luna (2019) dan menggunakan level kontras seperti *Boxtrolls* (2014). *Grading* yang diambil merupakan penggabungan warna dari *Boxtrolls* (2014) dan Hotel del Luna (2019). Pada *scene 4* ini masih memakai *analogous*, sehingga tidak banyak warna yang saling bertabrakan. Warna putih dari lampu halte dibuat sedikit menjadi ungu menuju merah muda untuk mengurangi intensitas dan menyesuaikan keadaan sekitar yang gelap.



Gambar 3.53. *Color Palette scene 4 shot 3 dan 6.*  
(Dokumentasi Pribadi)