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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cinematic adalah teknik yang digunakan untuk mewujudkan sebuah gagasan, ide dan cerita kedalam sebuah visual sehingga dalam sebuah gambar visual terdapat makna yang terkandung di dalamnya, Brown (2011). Terdapat beberapa elemen dalam teknik tersebut salah satunya adalah *lighting,* dalam hal tersebut *lighting* dapat digunakan untuk memberikan *mood* untuk menghasilkan kesan emosional berkaitan dengan *storytelling*. Brown (2008).

Penerapan *lighting* untuk *storytelling* telah dilakukan sejak lama, api merupakan media *lighting* pertama yang dilakukan untuk membantu *storytelling*, cahaya dan warna api memberikan kesan kehangatan dan ketenangan, dalam hal tersebut *lighting* digunakan untuk memberikan *mood* dan mendramatisir sebuah cerita, begitu juga yang terjadi di dalam film.

Lighting sendiri memiliki warna-warna yang dapat digunakan untuk membantu proses *storytelling* dalam film, namun pada awalnya industri film hanya dapat merekam dalam visual hitam putih saja. Dalam era modern ini kamera telah mampu menghasilkan warna-warna dalam proses syuting, walaupun begitu film hitam putih masih menjadi pilihan, seperti yang dikutip dalam situs Sparknotes.com (*The Impact of Black and White Film, 2015*) dijelaskan bahwa dalam film *Schindler list* sang direktor lebih memilih menggunakan media film

hitam putih karena memiliki sisi artistik tersendiri dan juga merepresentasikan situasi masa lalu.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui warna juga berperan besar dalam membantu menimbulkan *mood* dan drama, namun dalam film hitam putih hal tersebut sulit diaplikasikan karna tidak adanya saturasi warna, hal ini menarik penulis untuk mencari tahu bagaimanakah *cinematic lighting* dapat berperan membantu proses *visual storytelling* dalam film hitam putih.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan berdasarkan latar belakang yang ada adalah

1. Bagaimanakah perancangan *cinematic lighting* untuk mendukung visual *storytelling* dalam film animasi *De Rode Draad* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Studi teknik *lighting* dalam film *"Schindler list"* dan hubungannya dengan visual dan *mood* yang dihasilkan pada menit ke 02:15, 05:24, 10:17, 01:19:16, 01:19:18, 01:19:23, 01:33:27, 01:35:40, 01:36:21, 02:04:49 02:05:40, 02:21:24, 02:24:27, 02:36:25.
2. Studi teknik *lighting* dari film *"Casablanca"* hubungannya terhadap *mood* dan visual yang dihasilkan pada menit 29:34, 38:32, 01:13:26.
3. Studi teknik *lighting* pada film *"The Artist"* terhadap *mood* dan visual yang dihasilkan pada menit 29:34, 38:32, 01:13:26.

4. Studi teknik *lighting* pada film *"Man Who Wasn't Here"* dan hubungannya dengan *mood* dan visual yang dihasilkan pada menit 26:08.
5. Perancangan hanya meliputi teknik *lighting* pada film hitam putih.
6. Perancangan hanya meliputi *shot* 10, 13, dan 14 dalam film *De Rode Draad*.
7. Perancangan tidak membahas *lighting* dan *rendering* dalam konteks komputer grafis.
8. Perancangan hanya meliputi lokasi *indoor* saja.
9. Perancangan hanya meliputi *mood anxiety*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan laporan tugas akhir ini adalah :

1. Menghasilkan rancangan *lighting* yang dapat menghasilkan *mood* yang sesuai dengan cerita dalam film *De Rode Draad.*
2. Menghasilkan rancangan *lighting* yang dapat mendukung visual dalam film *De Rode Draad.*

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk memberikan pembaca pengetahuan tentang teknik penggunaan *lighting* untuk mendukung visual *storytelling* dalam film hitam putih.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Artistik dalam Hitam Putih

Kodak menjelaskan gambar atau foto merupakan bentuk 2 dimensi dari dunia nyata sehingga diperlukan ilusi kedalaman untuk merekayasa dunia nyata tersebut. Sebuah warna jika dihilangkan maka elemen visual lainnya seperti bentuk, ruang, dan teksture menjadi aspek yang lebih dominan. Sebuah gambar bunga akan lebih terlihat cantik dalam warna karena kontras warna yang dimiliki bunga tersebut, namun gambar bunga tersebut akan terlihat datar bila dikonversi kedalam hitam putih jika kontras yang terdapat dalam warna tersebut memiliki tingkat gelap terang atau *value* yang sama.

Gambar 2.1. Warna dan Hitam Putih.
(http://www.traditionaljewelers.com/Assets/images/Education/Natural%20Color%20Diamonds/clarity_vs_color_img1.jpg, 2015)

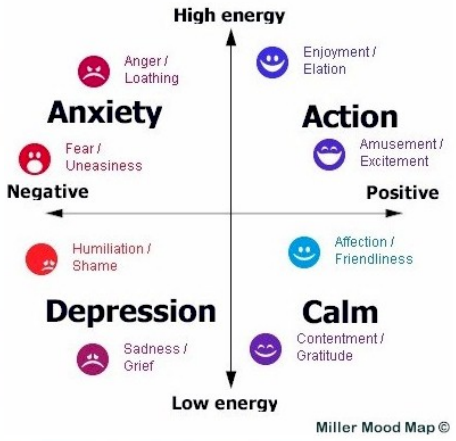
Warna dapat mendistraksi elemen visual lainnya sedangkan dalam hitam putih bentuk, ruang dan teksture akan terlihat lebih jelas, *lighting* dapat membantu memunculkan elemen tersebut dan *lighting* memiliki peran terpenting dalam hal ini, karena tidak hanya membantu memunculkan elemen visual lainnya

lighting juga dapat membantu menghasilkan *mood* yang berbeda-beda sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

2.2. Mood Mapping

Brown (2008) menjelaskan *mood* yang dihasilkan dari rancangan *lighting* dapat digunakan untuk membantu proses *storytelling. Mood* merupakan ekspresi dalam diri yang ditimbulkan oleh rangsangan atau pengalaman dari suatu peristiwa, *mood* disampaikan secara tidak langsung dari cara berperilaku, berbicara dan berpikir. Miller seorang ahli psikologi membuat *mood mapping* yang digunakan untuk mempermudah dalam mengenali *mood.*

Mood dikelompokan menjadi 2 macam yaitu *mood* positif dan negatif, lalu masing-masing dibagi kembali menjadi 2 macam berdasarkan energi yang ada pada *mood* tersebut yaitu *high energy* dan *low energy*, sehingga dihasilkan 4 area *mood* di dalam *mood mapping* tersebut yaitu *action, anxiety, calm* dan *depression.*



Gambar 2.2. *Mood Mapping*

(http://www.moodmapping.com/wp-content/uploads/2013/04/Lymbix-MoodMapping.jpg, 2015)

1. *Action*

Action memiliki nilai positif dan *high energy*, seseorang yang mengalami *mood action* ini akan terlihat lebih hidup, ekspresif dan berkomunikasi secara bebas dan penuh *passion*. *Mood* ini sangat mempengaruhi orang – orang di sekitarnya untuk menjadi lebih semangat. Pendekatannya adalah positif dan dinamis. Contoh yang termasuk dalam *mood action* adalah semangat dan ceria.

2. *Anxiety*

Memiliki sifat negatif yang menggunakan mental dan fisik sehingga jika berlangsung terlalu lama akan mengakibatkan kelelahan dan depresi. *Mood* ini membuat seseorang sulit untuk berpikir karna selalu memikirkan hal yang sama tanpa adanya jalan keluar, mempunyai tingkat sensitif dan kekhawatiran yang berlebih dan juga tidak percaya diri sehingga sulit menentukan pilihan. Contoh yang termasuk dalam *mood anxiety* seperti marah dan takut.

3. *Depression*

Seseorang yang mengalami *mood* ini akan selalu berpikir negatif, sehingga membuat seseorang tersebut lebih memilih untuk diam tanpa melakukan sesuatu. contoh yang termasuk dalam *mood depression* adalah sedih dan memalukan.

4. Calm

Calm memiliki pikiran yang positif dan fokus sehingga mudah dalam membuat rencana dan memutuskan sesuatu tanpa terganggu oleh hal lainnya. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan dengan baik dalam *mood* ini seperti belajar, meditasi, dan berdoa. *Mood calm* juga dapat diartikan kedalam romantis dan kasih sayang. Seseorang yang mengalami *mood calm* akan merasa senang namun tanpa melakukan aksi yang berlebihan. Contoh yang termasuk dalam *mood calm* seperti damai dan romantis.

Block (2008) mengatakan *mood* dapat dipengaruhi oleh *tonal value* atau tingkatan gelap terang dari sebuah gambar visual.

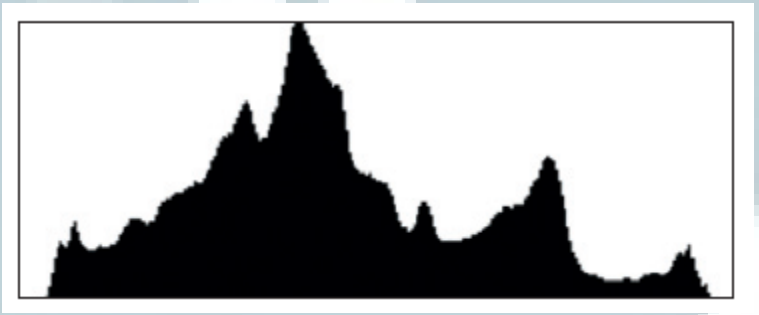
2.3. Tonal Value

X-rite menjelaskan *value* atau disebut juga *tone* dalam *Munsell system* adalah gelap terang dari sebuah visual yang memiliki tingkatan dari hitam sampai putih. Tingkat distribusi *tonal value* dari sebuah visual dapat diukur dengan *histogram*.

Gambar 2.3. Contoh Tingkatan *Tonal Value*
(http://www.wetcanvas.com/Community/images/09-Oct-2009/108067-5P.jpg, 2015)

2.4. Histogram

Histogram menurut Barnbaum (2012) merupakan distribusi tingkatan *value* dari sebuah visual. Pada bagian kiri *histogram* menjelaskan jumlah *value* bernilai rendah atau gelap, sedangkan pada bagian tengah menjelaskan tentang jumlah *midtone* atau *value* yang memiliki nilai sedang, dan bagian paling kanan adalah jumlah *value* memiliki tingkatan paling tinggi atau terang. Tingkatan sebuah *value* dapat diaplikasikan untuk menghasilkan *mood* dan kontras yang berbeda.



Gambar 2.4. Contoh *Histogram*
(Barnbaum, 2012)

2.5. Kontras dan *Affinity*

Kontras memiliki arti perbedaan, yaitu perbedaan visual dari sebuah *tone* atau *value.* Contohnya sebuah visual yang memiliki kontras berarti memiliki tingkat *tone* yang berbeda dengan visual di sekitarnya. Kontras digunakan untuk memberikan penekanan terhadap sebuah subjek di dalam visual. Sedangkan *affinity* memiliki arti persamaan, semakin besar *affinity* dari sebuah subjek visual satu dengan lainnya maka semakin berkurangnya penekanan dalam subjek tersebut. Penekanan itensitas kontras dan *affinity* dapat dipengaruhi oleh *lighting* Block (2008).

Gambar 2.5. Contoh Kontras dan *Affinity*.
(Block, 2008)

2.6. *Lighting*

Calahan mengatakan tujuan utama dari *lighting* adalah *storytelling*, namun dalam hal ini memahami terlebih dahulu tujuan dan fungsi *lighting* sangat diperlukan. Terdapat beberapa fungsi *lighting* menurut Brown (2008) yaitu

1. Memunculkan bentuk, ilusi kedalaman dan dimensi.
2. Memisahkan subjek utama dengan *background*
3. Memunculkan tekstur.
4. Mengarahkan mata penonton.
5. Memberikan konten emosional.

Fungsi tersebut dapat dihasilkan dengan menggunakan beberapa tipe sumber cahaya yang umum digunakan di dalam film maupun fotografi.

2.7. Tipe Sumber Cahaya

Secara garis besar terdapat beberapa macam sumber cahaya untuk menghasilkan sifat cahaya yang berbeda yaitu *area light, spot light, flood light,* Brown (2008).

1. Spot light

Spot light akan menghasilkan cahaya dan hasil bayangan yang keras, hal ini dikarenakan *spot light* memiliki jangkauan yang lebih sempit, sehingga cahaya lebih terfokus terhadap satu titik.

2. Area light

Berbeda dengan *spot light, area light* memiliki jangkauan cahaya yang lebih luas sehingga menghasilkan cahaya dan bayangan yang halus dan cahaya cahaya yang dihasilkan akan lebih menyebar.

3. Flood light

Flood light merupakan cahaya yang dapat digunakan untuk menghasilkan *fog effect*.

2.8. Tipe Cahaya

Beberapa tipe dasar cahaya digunakan biasanya adalah *key light, fill light, back light, kicker light* dan *ambient light*, Brown (2008

1. *Key light*

Key light merupakan cahaya utama yang terdapat dalam sebuah *shot, key light* berguna untuk memberikan bentuk dan dimensi pada subjek, Brown (2008).

2. *Fill light*

Fill light merupakan cahaya yang berfungsi untuk menyeimbangkan *key light*, hal tersebut dapat diraih dengan cara menempatkan *fill light* dari arah

yang berlawanan dengan *key light*. *Fill light* membantu mengurangi itensitas bayangan yang dihasilkan oleh *key light* dan *fill light* memiliki itensitas yang lebih kecil jika dibandingkan dengan *key light*, Brown (2008)

3. *Back light*

Back light cahaya yang ditempatkan tepat dibelakang subjek, biasanya *back light* memiliki itensitas yang paling tinggi. *Back light* berfungsi untuk memisahkan subjek utama dengan *background* dan juga sebagai *stylistic lighting*, Brown (2008).

4. *Kicker light*

Kicker light hampir sama seperti *back light* namun *kicker light* lebih condong kesamping sehingga tidak benar-benar dibelakang subjek, penggunaan *kicker light* dapat digunakan untuk memunculkan *outline* dan bentuk dari subjek, Brown (2008).

5. *Eye light*

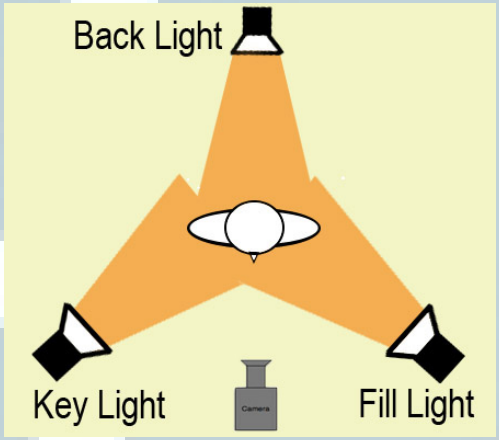
Bagian mata akan terlihat lebih gelap dikarenakan struktur wajah pada manusia cenderung cekung kedalam di bagian mata, *eyelight* digunakan untuk menambah itensitas pada pada bagian tersebut, Brown (2008).

6. *Ambient Light*

Ambient light keseluruhan cahaya dari sebuah *shot*, *ambient light* dihasilkan dari cahaya lain yang telah ada, Contoh *ambient light* adalah cahaya langit

pada siang hari dari luar ruangan yang dipantulkan dan masuk kedalam, Brown (2008).

Beberapa tipe cahaya tersebut dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan cahaya yang harmoni teknik tersebut dinamakan *three point lighting*, yaitu dengan mengkombinasikan *key light*, *fill light*, dan *back light* dengan penempatan sebagai berikut :



Gambar 2.6. Penempatan *Three Point Lighting*

(http://sinnottproductions.com/wp-content/uploads/2011/11/3point_light.jpg, 2015)

Gambar 2.7. Hasil dari Pencahayaan *Three Point Lighting*

(http://cdn.skillmanvideogroup.com/wpcontent/uploads/2015/01/eclairage3points_02.jpg, 2015)

2.9. Arah Cahaya

Kodak menjelaskan beberapa dasar arah cahaya yang masing-masing memiliki fungsi dan kekurangannya yaitu :

1. *Front light*

Front light memiliki arah cahaya yang sejajar dengan kamera sehingga semua informasi dari subjek akan telihat lebih jelas, *front light* hanya menghasilkan sedikit bayangan sehingga akan terlihat datar dan membosankan, tekstur dan detail yang dihasilkan pun berkurang.

2. *Side light*

Side light menghasilkan bayangan yang dapat memperlihatkan kedalaman, memunculkan detail teksture, dan bentuk. *Side light* memiliki kekurangan karena akan menghasilkan bayangan yang gelap, sehingga diperlukan *fill light* dalam hal ini. *Side light* sering digunakan dengan sudut ketinggian 45 derajat untuk *lighting* pada portrait karena memberikan hasil yang menarik berdasarkan struktur wajah manusia.

3. *Back light*

Arah cahaya dari belakang subjek menghasilkan dramatisasi berlebih karena menghasilkan bayangan yang kuat sehingga subjek akan terlihat siluet. Namun *back light* mengaburkan detail dari subjek karena bayangan yang dihasilkannya. Brown (2008) menjelaskan kegunaan *back light* adalah untuk memisahkan subjek dari *background* atau sebagai *stylistic lighting*.

4. *Background light*

Menurut Lowell *Background light* digunakan untuk memperlihatkan area pada *background*, *background light* memiliki fungsi yang sama seperti *back light* yaitu untuk memisahkan subjek dari *background*. Namun *background light* memiliki perbedaan arah cahaya, *back light* memiliki arah cahaya yang sejajar dengan kamera atau menyinari subjek dari belakang, sedangkan *background light* berfungsi lebih untuk menyinari *background* yang ada di belakang subjek.

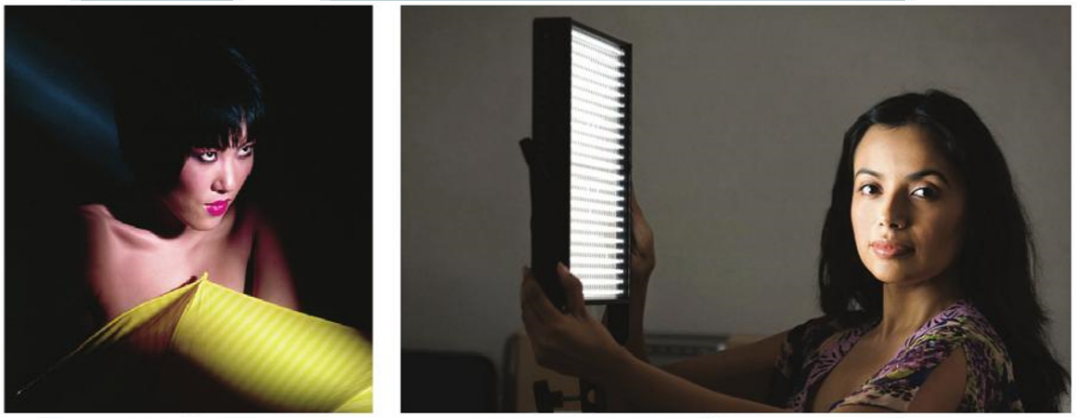
5. *Altitude*

Brown (2008) ketinggian dari arah cahaya merupakan hal yang penting, semakin tinggi cahaya semakin banyak bayangan yang akan muncul, sehingga menghasilkan bentuk, teksture dan kedalaman. Namun bukan berarti arah cahaya yang lebih tinggi akan lebih baik, semua tergantung pada hasil yang diinginkan.

Gambar 2.8. Contoh *Front Light*, *Side Light*, dan *Back Light*.
(http://www.kodak.com/ek/uploadedImages/Content/Landing_Pages/lea_000231_232_233_en_US(33).jpg, 2015)

2.10. Kualitas Cahaya

Kualitas cahaya dapat dipengaruhi dari jarak dan ukuran cahaya tersebut saat menyinari sebuah subjek, ukuran cahaya yang besar akan menghasilkan transisi cahaya dan bayangan halus yang disebut *soft light,* sedangkan cahaya dan bayangan yang tajam disebut *hard light* yang dapat dihasilkan dengan menggunakan cahaya yang lebih sempit. Jarak antara cahaya dengan subjek juga mempengaruhi hal ini, semakin dekat posisi subjek dengan cahaya maka semakin keras cahaya dan bayangan yang dihasilkan. Kualitas cahaya yang keras atau *hard light* biasa digunakan untuk menciptakan kesan dramatis sedangkan *soft light* akan memberikan kesan yang lebih tenang Brown (2008).



Gambar 2.9. Contoh *Hard Light* dan *Soft Light*
(Brown, 2008)

2.11. Bentuk Pengaturan Cahaya

Kodak menjelaskan beberapa cara dalam mengatur bentuk dan kualitas cahaya yang diinginkan yaitu :

1. *Difusion Material*

Digunakan untuk mengurangi kontras dan memperhalus kualitas cahaya dengan cara menyebarkan cahaya contoh nya dengan menggunakan lembaran kain putih.

2. *Reflektor*

Menggunakan *silver board* atau lembaran kartu putih untuk memantulkan cahaya, reflektor dapat digunakan sebagai *fill light.*

3. *Negative fill*

Sama dengan reflektor hanya saja berwarna hitam, digunakan untuk menghalangi atau mengurangi tingkat cahaya, biasa digunakan pada outdoor untuk mengurangi itensitas cahaya matahari.

4. *Barn door*

Barn door digunakan untuk mempekecil atau memperluas tingkat radiasi cahaya tanpa merubah kualitas cahaya, barn door memiliki 4 daun untuk merubah bentuk, memperlebar atau memperkecil tingkat radiasi cahaya.

2.12. Pencahayaan Berdasarkan Lokasi

Pencahayaan pada lokasi tertentu mungkin akan menyulitkan dalam menyampaikan *mood* yang diinginkan, cahaya pada siang hari memiliki karakteristik itensitas yang tinggi dan keras, hal ini dapat diatasi dengan memposisikan subjek pada tempat yang lebih gelap, membelakangi cahaya

matahari akan menghasilkan cahaya yang *soft* pada subjek akibat pantulan dari cahaya sekitar, cara lain adalah dengan memodifikasi cahaya alami yang telah ada pada lokasi tersebut.

Pada siang hari cahaya matahari membuat lokasi menjadi terang, cahaya matahari dapat dimanipulasi dengan cara mengurangi itensitas tersebut menggunakan *negative fill* atau menggunakan reflektor untuk memberikan itensitas lebih pada area yang diinginkan atau kombinasi keduanya, Child & Galer (2008).

Gambar 2.10. Penggunaan *Negative Fill* untuk Mengurangi Itensitas Cahaya Alami (Brown, 2008)

Brown (2008) menjelaskan penggunaan cahaya buatan dapat membantu untuk merekayasa cahaya alami, dalam hal ini adalah cahaya bulan, disaat sulitnya cahaya bulan alami tersebut muncul, teknik ini sangat efektif dan sebagai penunjuk waktu pada saat itu.

Gambar 2.11. Penggunaan Cahaya Buatan untuk Merekayasa Cahaya Alami
(Brown, 2008)

2.13. *Lighting Style*

Lighting style dibagi menjadi 2 jenis yaitu *high key* dan *low key lighting*. *High key lighting* menggunakan itensitas cahaya yang tinggi namun datar, *high key lighting* biasa digunakan untuk film bertema komedi atau sitkom. *Low key lighting* dapat menghasilkan dramatiasi dengan cara penggunaan gelap terang yang kontras, *lighting style* dapat dihasilkan dengan menentukan tingkat gelap terang dan kontras yang dihasilkan, Calahan (1997).

Gambar 2.12. Contoh *High Key Lighting.*
(http://whatculture.com/wp-content/uploads/2010/11/211.jpg, 2015)

Collete (1997) menjelaskan hubungan *high key* dan *low key lighting* dengan kontras tinggi dan kontras rendah serta kesan atau *mood* yang dihasilkan.

1. *Low key* menghasilkan kontras tinggi sehingga kesan dramatis yang didapat seperti kuat, kejam, dingin, takut, misterius.
2. *High key* menghasilkan kontras rendah sehingga memberikan kesan yang halus, tenang, lemah, senang, damai, hangat.

Gambar 2.13. Contoh *Low Key Lighting.*
(http://www.austinmonitor.com/wp-content/uploads/2014/12/shadow-figures1.jpg, 2015)

2.14. *Exposure*

Horeinstein (2005) menjelaskan *exposure* sebagai tingkatan gelap dan terang secara keseluruhan dari gambar yang dihasilkan oleh sebuah kamera terdapat 2 macam exposure yaitu underexposed dan overexposed, gambar yang diambil dari sebuah *scene* akan terlihat lebih terang jika dibandingkan melihat langsung ke dalam *scene* tersebut hal ini disebut *overexposed*, sedangkan sebaliknya menggunakan *underexposed* gambar yang dihasilkan dari sebuah kamera akan

terlihat lebih gelap, dan istilah *normal exposed* untuk gambar yang memiliki tingkat gelap terang yang sesuai dengan aslinya.

Gambar 2.14. Contoh *Low Key Lighting.*
(http://brianneher.com/wp-content/uploads/2014/02/Brian-Neher8.jpg, 2015)

2.15. Rasio Cahaya

Cahaya dari itensitas sebuah subjek antara *key light* dan *fill light* dapat divariasikan hal ini disebut rasio cahaya. *Low key lighting* memiliki rasio yang lebih tinggi dibandingkan *high key lighting,* tingkat rasio cahaya dapat menimbulkan dramatisasi dan *mood* yang berbeda berdasarkan kontras yang dihasilkan, Child & Galer (2008).

Gambar 2.15. Rasio Cahaya
(Child & Galer, 2008)

2.16. Komposisi

Barnbaum 2010 menjelaskan komposisi merupakan salah satu upaya untuk mengarahkan mata audiens terhadap obyek yang ingin ditunjukan. Beliau juga menjelaskan beberapa macam komposisi yang dapat digunakan untuk menghasilkan efek tersebut yaitu :

1. *Line*

Sebuah garis/line dapat digunakan untuk menuntun mata penonton. Contoh nya adalah penggunaaan perspektif pada sebuah visual, mata secara tidak sadar akan mengikuti garis tersebut dan menuntun kemana garis tersebut berakhir. Terdapat beberapa macam garis yang digunakan untuk komposisi seperti garis diagonal, vertikal dan horisontal. Garis diagonal memberikan kesan dinamis sedangkan horisontal dan vertikal memberikan kesan stabil atau seimbang, Barnbaum (2010).

Gambar 2.16. Komposisi dengan menggunakan garis.
(Brown, 2012)

2. *Emphasize*

Emphasize memberi penekanan kepada mata penonton, sebuah film tanpa *emphasize* sama saja seperti sebuah *wallpaper* yang datar, dengan merancang dan menitikberatkan itensitas pada titik tertentu, Barnbaum mencontohkan salah satu teknik *emphasize* adalah dengan menggunakan *depth of field.* Barnbaum juga menjelaskan mata manusia hanya dapat memfokuskan kepada satu fokus saja, untuk mengkompensasi hal tersebut fokus mata akan membuat objek disekitar menjadi *blur.* Barnbaum (2010).

Gambar 2.17. Contoh Komposisi *Emphasize* dengan menggunakan *Depth of Field*.
(Barnbaum, 2010)

3. *Balance*

Contoh paling praktis dalam komposisi *balance* adalah simetrikal *balance,* dalam film simetrikal *balance* biasa digunakan untuk menunjukan hal yang tenang sedangkan komposisi yang asimetris akan memerikan kesan dinamis, Barnbaum (2010)

Gambar 2.18. Contoh Komposisi *Balance*.
(Barnbaum, 2010)

4. *Shape*

Sebuah keseluruhan komposisi dapat dibentuk dari berbagai bentuk dasar, dimana sebuah bentuk yang dominan akan memunculkan sebuah penekanan dalam keseluruhan sebuah *scene* dimana bentuk itu disebut *positive space* dan sisanya disebut *negative space*, Barnbaum (2010).

Gambar 2.19. Contoh Komposisi *Shape*.
(Barnbaum, 2010)

5. Repetition and rhytm

Sebuah visual ataupun subjek akan terlihat memiliki lebih dominan bila dilakukan *repetition,* dengan hanya melihat sebuah visual yang dilakukan berulang – ulang dengan pola tertentu maka secara tidak langsung telah terjadi penekanan terhadap visualyang tersebut, Barnbaum (2010).

Gambar 2.20. Contoh Komposisi *Repetition and Rhytm.*
(Barnbaum, 2010)

2.17. Strategi dasar dalam perancangan cahaya

Brown (2008) mengatakan terdapat beberapa hal yang harus diketahui sebelum memulai perancangan sebuah *lighting*.

1. Menentukan visual yang diinginkan sesuai arahan direktor .
2. Fokus dramatis yang ingin disampaikan di dalam *scene,* contoh apakah untuk membuat audiens tertawa atau menakutinya ?

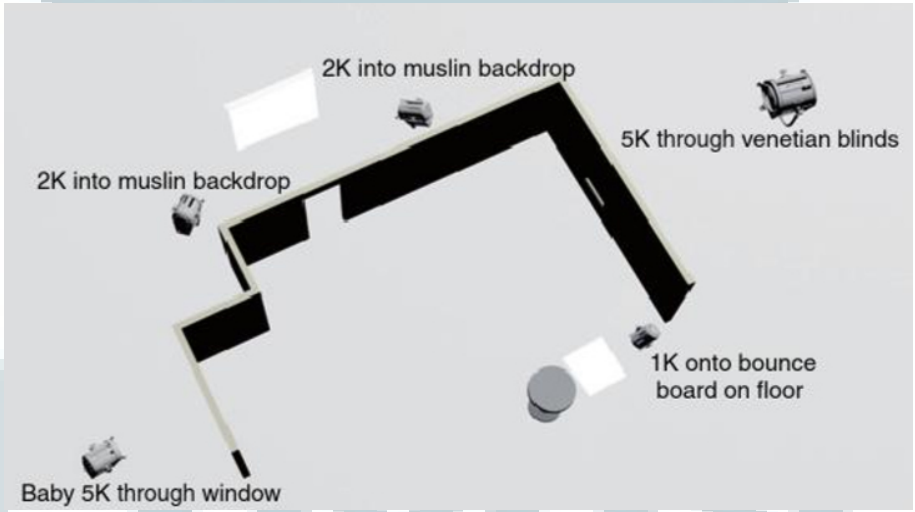
3. Menanyakan lokasi di dalam ruangan atau diluar ruangan dan apakah ada jendela atau sumber cahaya lainnya yang dapat diatur ?

4. Waktu saat melakukan syuting siang hari atau malam hari ?

Hal – hal tersebut dapat diimplementasikan secara langsung di lokasi atau membuat *lighting diagram* terlebih dahulu.

2.18. *Lighting Diagram*

Lighting diagram berisi informasi tentang rancangan *lighting* dalam suatu lokasi, *lighting diagram* berguna untuk membantu proses rancangan *lighting* dengan menuangkan ide rancangan kedalam bentuk gambar terlebih dahulu, Brown (2008).



Gambar 2.21. Contoh *Lighting Diagram*.
(Brown, 2008)