



### **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 III

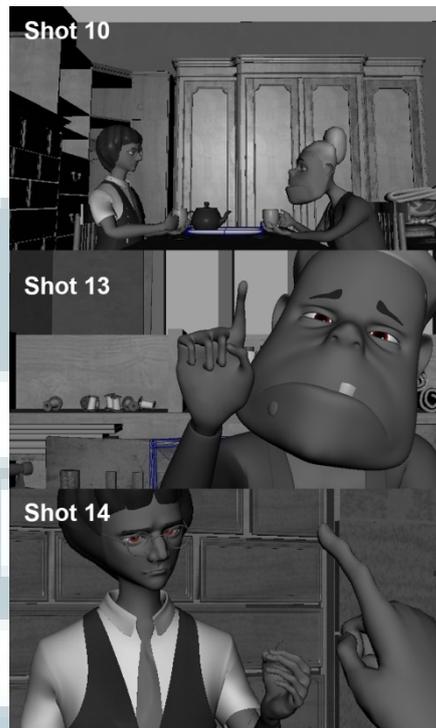
### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis akan melakukan analisa dan pengamatan mengenai pengaruh rancangan *lighting* terhadap *mood* dan visual yang dihasilkan, pengamatan tersebut akan difokuskan kepada tingkat kontras dan intensitas cahaya yang ada pada rasio cahaya, distribusi tingkat gelap terang, kualitas cahaya dan peran *lighting* dalam menghasilkan ilusi bentuk atau kedalaman serta aspek-aspek lainnya yang dapat mempengaruhi hal tersebut.

Hasil dari analisa atau pengamatan nantinya akan diterapkan ke dalam *shot* 10, 13, dan 14 pada film animasi yang berjudul “De Rode Draad”. Pengamatan akan difokuskan dalam *lighting* hitam putih saja, hal tersebut disesuaikan dengan konsep visual yang digunakan dalam film “De Rode Draad”.

Referensi yang dipilih menggunakan beberapa film hitam putih layar lebar sebagai studi kasus. Film-film yang digunakan berjudul “Casablanca”, “The Artist”, “Man Who Wasn’t There”, dan “Schindler List”, film-film tersebut memiliki tingkat kontras dan *value* yang menarik dan juga kualitas sinematografi yang cukup baik serta rating yang tinggi berdasarkan situs [imdb.com](http://imdb.com) hal tersebut merupakan alasan penulis dalam memilih film-film ini.



Gambar 3.1. Potongan Adegan pada *Shot* 10, 13, dan 14.

### 3.1.1. Sinopsis

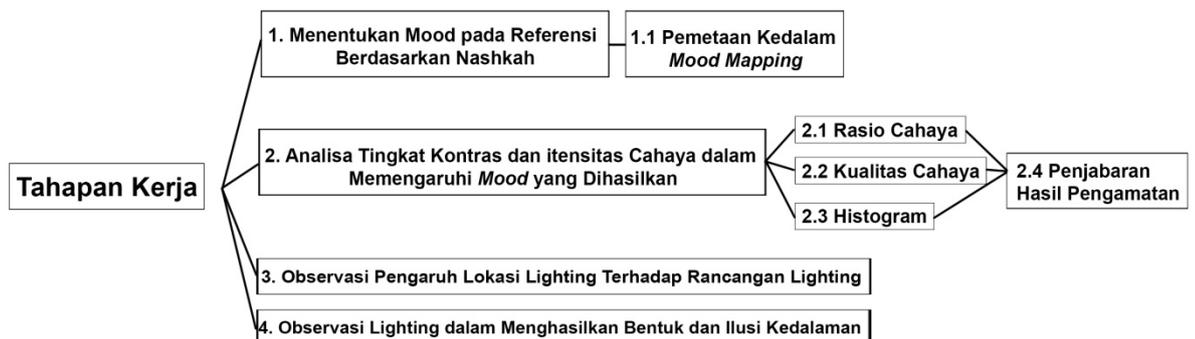
Jan merupakan seorang pemuda yang memiliki kemampuan untuk menyambung kehidupan dengan menjahit benang kehidupan, kemampuan tersebut didapat secara turun menurun dan dilakukan di sebuah toko yang bernama “De Rode Draad”, toko tersebut merupakan warisan oleh nenek Jan yang bernama Njai, Njai memutuskan untuk menikmati sisa hidupnya dengan kembali ke kampung halamannya pada saat itu. 2 tahun berlalu Njai kembali ke toko tersebut untuk menemui cucunya, pada saat itu benang kehidupan Njai tinggal sehelai secara diam-diam Jan mencoba untuk menyambung benang tersebut namun selalu gagal., sehingga Jan pun menyerah dia pun berpikir untuk memberikan hal lain yang dapat membalas budi Njai, akhirnya Jan menjahit sebuah kain dan diselipkan kepada Njai, dan pada akhirnya Njai pun terlelap sepenuhnya.

### 3.1.2. Peralatan

Peralatan yang digunakan berupa perangkat lunak adobe photoshop dan after effect dengan menggunakan fitur *histogram* dan *filter*.

### 3.1.3. Tahapan Kerja

Penelitian akan dibagi menjadi 4 tahap, yang pertama akan dimulai dengan menentukan *screenshot* yang akan dianalisa dari beberapa referensi film yang dipilih, pemilihan referensi tersebut akan didasari oleh naskah sehingga *mood* yang dipilih sesuai dengan cerita yang disampaikan, lalu selanjutnya membagi referensi tersebut kedalam *mood mapping*.



Gambar 3.2. Tahapan Kerja.

Tahap penelitian kedua dimulai dengan mengamati perbedaan tingkat intensitas serta kontras *value* pada referensi berdasarkan rasio cahaya dalam mempengaruhi *mood* yang dihasilkan. Kemudian dilanjutkan dengan identifikasi penggunaan kualitas cahaya dan pengukuran tingkat *value* secara keseluruhan pada referensi dengan menggunakan *histogram* yang ada pada perangkat lunak

adobe photoshop. Hasil tersebut nantinya akan ditabelkan dan dipetakan kedalam *mood mapping*.

Penelitian ketiga akan dilakukan dengan observasi untuk mengetahui rancangan *lighting* yang baik dalam menciptakan ilusi kedalaman sehingga dapat memunculkan bentuk ataupun teksture pada subjek.

Tahap terakhir observasi pengaruh lokasi terhadap rancangan *lighting*, lokasi yang akan dianalisa adalah *indoor* dengan sumber cahaya jendela.

### **3.2. Menentukan *Mood* pada Referensi Berdasarkan Naskah**

Penulis memilih menggunakan naskah karena hal tersebut merupakan satu-satunya informasi yang bisa didapat untuk menentukan *mood* yang tepat pada referensi yang dipilih. *Mood* dibagi menjadi 4 macam berdasarkan teori yang dijelaskan oleh Miller (2010). Pengambilan referensi berjumlah 8 *screenshot* dari 4 film yang telah dipilih, masing-masing *mood* yang ada pada referensi akan dipilih dari film yang berbeda sebagai perbandingan. Berikut merupakan penjabaran dari hasil temuan referensi yang telah disesuaikan dengan naskah untuk menentukan *mood* yang tepat.

#### **1. *Action***

Kata kunci dalam *mood action* adalah penuh semangat, ceria atau senang, rasa ceria atau semangat yang dialami orang tersebut dapat mempengaruhi orang-orang di sekitarnya untuk mengalami *mood* ini. Referensi pada gambar 3.4. di ambil dari film “Casablanca” pada menit 01:13:26, referensi tersebut dilabeli dengan nama *action 01* untuk mempermudah dalam penulisan. Dalam

referensi *action* 01 karakter bernama Laszlo sedang bernyanyi lagu kebangsaan perancis yang merupakan lokasi *set* pada film tersebut. Dalam potongan naskah tersebut tertulis Laszlo bernyanyi dengan penuh semangat, pada awalnya hanya Laszlo dan Corina saja yang mulai bernyanyi, namun melihat semangat dari Laszlo orang-orang di sekitarnya pun ikut bernyanyi bersama. Semangat Laszlo yang mempengaruhi orang-orang di sekitarnya dapat dikategorikan kedalam *mood action*.

IASZLO  
Play the Marseillaise! Play it!

Members of the orchestra glance toward the steps, toward Rick, who nods to them.

Laszlo and Corina sing as they start to play. Strasser conducts the German singing in an attempt to drown out the competition.

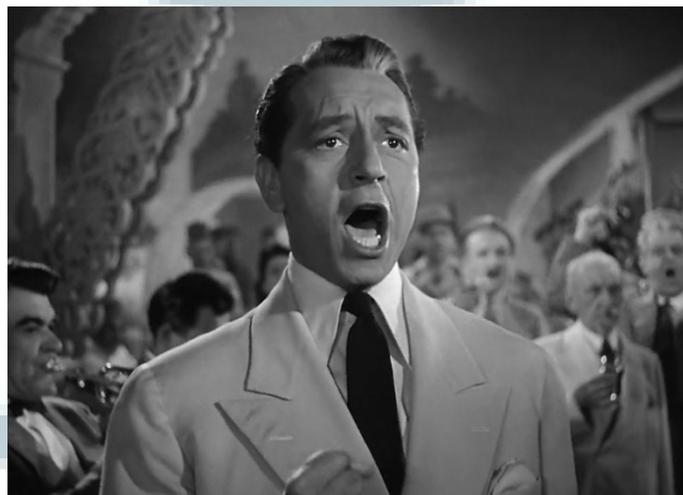
People in the cafe begin to sing the "Marseillaise."

After a while, Strasser and his officers give up and sit down. The "Marseillaise" continues, however.

Yvonne jumps up and sings with tears in her eyes.

Ilsa, overcome with emotion, looks proudly at Laszlo, who sings with passion.

Gambar 3.3. Potongan Naskah dari Adegan *Action* 01.



Gambar 3.4. *Action* 01 diambil dari Film "Casablanca".

Potongan naskah dibawah ini berasal dari film “The Artist” dalam potongan naskah tersebut dituliskan George dan Peppy yang merupakan dua tokoh utama dalam film tersebut menari dengan sangat semangat dan juga ceria, dalam naskah juga dijelaskan orang – orang ingin ikut menari melihat semangat dan keceriaan mereka. Berdasarkan penjelasan naskah tersebut adegan ini termasuk kedalam *mood action*. Gambar 3.6 merupakan referensi tersebut yang diambil pada menit 01:36:01 dan dilabeli dengan nama *action 02*.

**INT. STUDIO - PEPPY & GEORGE - DAY**

124

We find Peppy and George on a film set, still dancing. The piece of jazz they are dancing to has gone so crazy that now everyone wants to get up and dance! They are dancing a tap number facing the camera, in a décor representing a stylized New York. The choreography is incredible, in the grand style of the old Hollywood musicals and they finish with a knee slide that brings them right up to us with big smiles on their faces. The music stops on a powerful blast from the brass instruments that leaves everyone bursting with energy. In the ensuing silence, Peppy and George stay exactly where they were, facing the camera, with the smile stuck on their faces. It goes on for a little too long, they are out of breath.

Gambar 3.5. Potongan Naskah dari Adegan *Action 02*.



Gambar 3.6. *Action 02* diambil dari Film “The Artist”.





Gambar 3.8. *Calm* 01 diambil dari Film “Schindler List”.

*Calm* 02 diambil dari film “Man Who Wasn’t Here” pada menit 26:08, Ed merupakan tokoh utama dalam film tersebut, pada gambar 3.10 Ed sedang mendengarkan alunan piano yang dimainkan oleh seseorang, piano tersebut terdengar dengan lembut dan manis, suara piano tersebut sangat tenang hampir seperti lagu pengantar tidur. Dalam hal ini dapat dirasakan suasana yang tenang dan damai saat mendengarkan piano tersebut dan adegan tersebut dapat dikategorikan kedalam *mood calm*.

His attention is caught by a distant knock of wood. Someone is raising the key-guard on a piano across the room.

The person can only be seen only obscurely, from three-quarters behind, through the sales floor's jumble of haphazardly arranged instruments. The person begins to play.

Ed listens. The piece is slow, sweet, almost a lullaby.

The player, unaware that there is an audience, plays on, and Ed listens, eyes narrowed against the smoke curling past his face.

The piece ends.

Gambar 3.9. Potongan Naskah dari Adegan *Calm* 02.



Gambar 3.10. *Calm 02* diambil dari Film “Man Who Wasn’t Here”.

### 3. *Anxiety*

Kata kunci dalam *mood anxiety* adalah marah, takut dan kekhawatiran berlebih pada suatu hal yang sedang dipikirkannya. *Anxiety* yang pertama diambil dari film “Casablanca” pada menit ke 29:43, dalam gambar 3.12 Ilsa yang merupakan istri dari Laszlo dalam film tersebut, memiliki kekhawatiran berlebih terhadap Laszlo karena pada saat itu suasana perang yang tidak kondusif dan Laszlo sangat terancam pada saat itu.

```
LASZLO
I must find out what Berger knows.

ILSA
Be careful.

LASZLO
I will, don't worry.

He rises and goes off.

We see Ilsa's troubled profile.

While Corina sings, Sam gives a worried glance in Ilsa's
direction. Ilsa watches him.

At the bar, Berger sips a drink. Laszlo walks up and
casually takes a place at the bar next to Berger.
```

Gambar 3.11. Potongan Naskah dari Adegan *Anxiety01*.



Gambar 3.12. *Anxiety* 01 diambil dari Film “Casablanca”.

Pada naskah diatas Ilsa di gambarkan dengan *troubled profile*, dikutip dalam situs [thefreedictionary.com](http://thefreedictionary.com) *troubled profile* dapat diartikan sebagai keadaan yang cemas, gelisah dan menderita. Sehingga adegan ini dapat dikategorikan sebagai *mood anxiety*, dan dilabeli *anxiety* 01.

Being led to another large grey room where ominous shower heads stick out from the stone walls. Mila stares up at a dry shower nozzle. Fearing the killing gas she expects will soon seep from the little holes, she waits. It's excruciating. Finally, a clang, like radiant heat rising, tells the women a valve has been turned. The exposed plumbing begins to shake as whatever is inside surges through, rattles across an elbow joint, through pipes branching off, jiggles the shower heads as it advances, reaches them and ... icy water sprays out.

Gambar 3.13. Potongan Naskah dari Adegan *Anxiety* 02.



Gambar 3.14. *Anxiety* 02 diambil dari Film “Schindler List”.

Pemilihan *anxiety* kedua pada gambar 3.14 diambil dari film “Schindler List” pada menit ke 02:36:25, dalam adegan tersebut terlihat seorang wanita bernama Mila yang berada didalam ruangan yang merupakan ruangan sterilisasi, terlihat Mila sangat ketakutan sekali, karena pada awalnya beredar cerita tentang gas beracun yang akan dikeluarkan dalam shower pada ruangan tersebut. Dalam naskah pada gambar 3.13 dituliskan keadaan yang sangat mengerikan dan menakutkan pada saat itu sehingga referensi ini dapat dimasukan kedalam *mood anxiety* dan berlabel *anxiety* 02.

#### **4. *Depression.***

Kata kunci dalam *mood depression* adalah berpikiran negatif, memilih untuk diam dan tampak sedih. Referensi pertama dalam *mood depression* diambil dari film “Casablanca” pada menit ke 38:32.

Rick just sits. His face is entirely expressionless. The beacon light from the airport sweeps around the room creating a mood of unreality.

Sam comes in and stands hesitantly beside Rick.

SAM

Boss.

No answer, as Rick drinks.

SAM

Boss!

RICK

Yeah?

SAM

Boss, ain't you going to bed?

RICK

Not right now.

Sam now realizes Rick is in a very grim mood.

Gambar 3.15. Potongan Naskah dari Adegan *Depression* 01.

Pada naskah di atas ini dijelaskan Rick yang merupakan tokoh utama dalam film tersebut sedang duduk tanpa ekspresi, Sam yang merupakan bawahan Rick menanyakan keadaan bos nya, Sam menyadari Rick dalam keadaan *grim mood*, dalam situs [thefreedictionary.com](http://thefreedictionary.com) *grim mood* dapat diartikan sebagai depresi atau tidak memiliki harapan, sehingga referensi gambar 3.16 dapat dimasukkan kedalam *mood depression* dan dilabeli *depression* 01.



Gambar 3.16. *Depression 01* diambil dari Film “Casablanca”.

Potongan naskah di bawah ini didapat dari film “The Artist” dalam naskah tersebut dituliskan George tokoh utama dalam film tersebut sedang mengalami kesedihan dan melihat butiran air pada jendela seperti kesedihan pada dirinya karena kiprah nya sebagai bintang film yang hancur.

**INT. GEORGE & DORIS' HOUSE - NIGHT**

George is at home. Two bottles are apparent and, obviously drunk, he is staring out the window. The projection of raindrops sliding down the window look like tears running down his face. And Jack's face too. George is pulled out of his stupor as he hears something.

Gambar 3.17. Potongan Naskah dari Adegan *Depression 01*.

Dalam suasana yang ada pada gambar 3.18 tersebut dan sesuai yang tertulis pada naskah dapat dijelaskan *mood* sedih yang dialami George

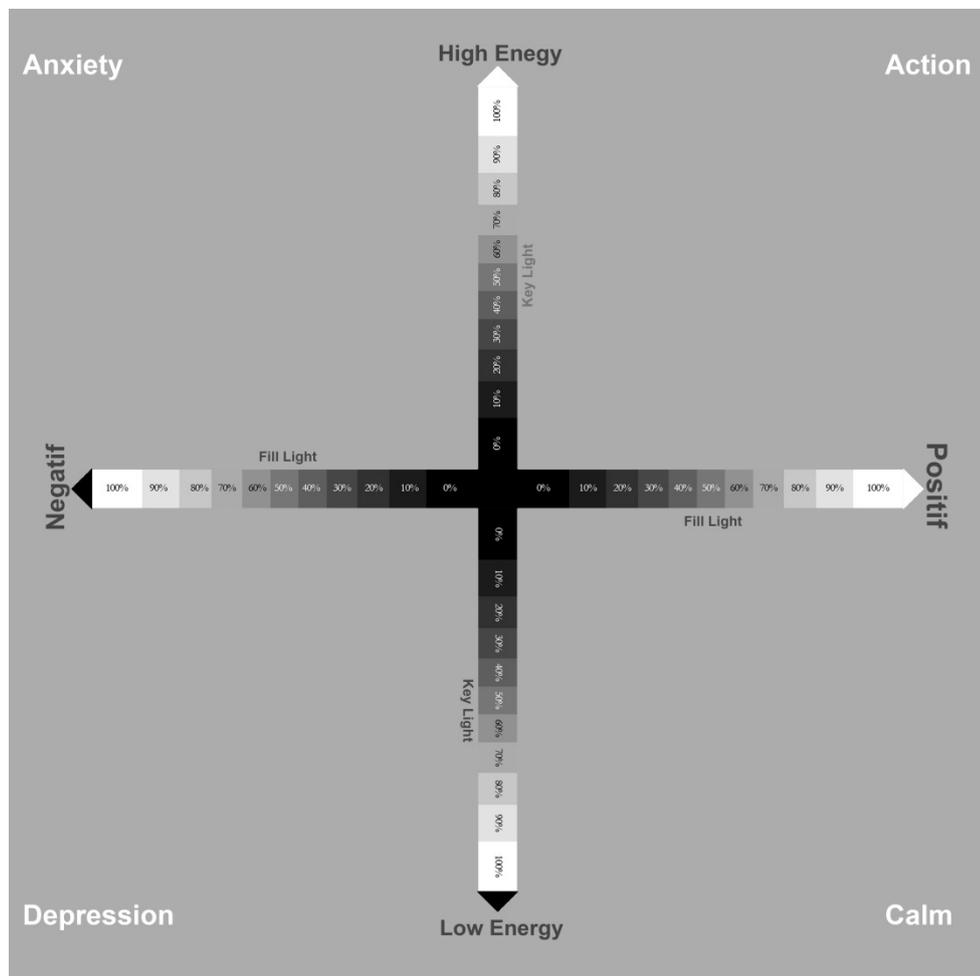
sehingga dapat dikategorikan sebagai *mood depression* dengan label *depression 02*, referensi ini diambil pada menit ke 51:21.



Gambar 3.18. *Depression 02* diambil dari Film “Casablanca”.

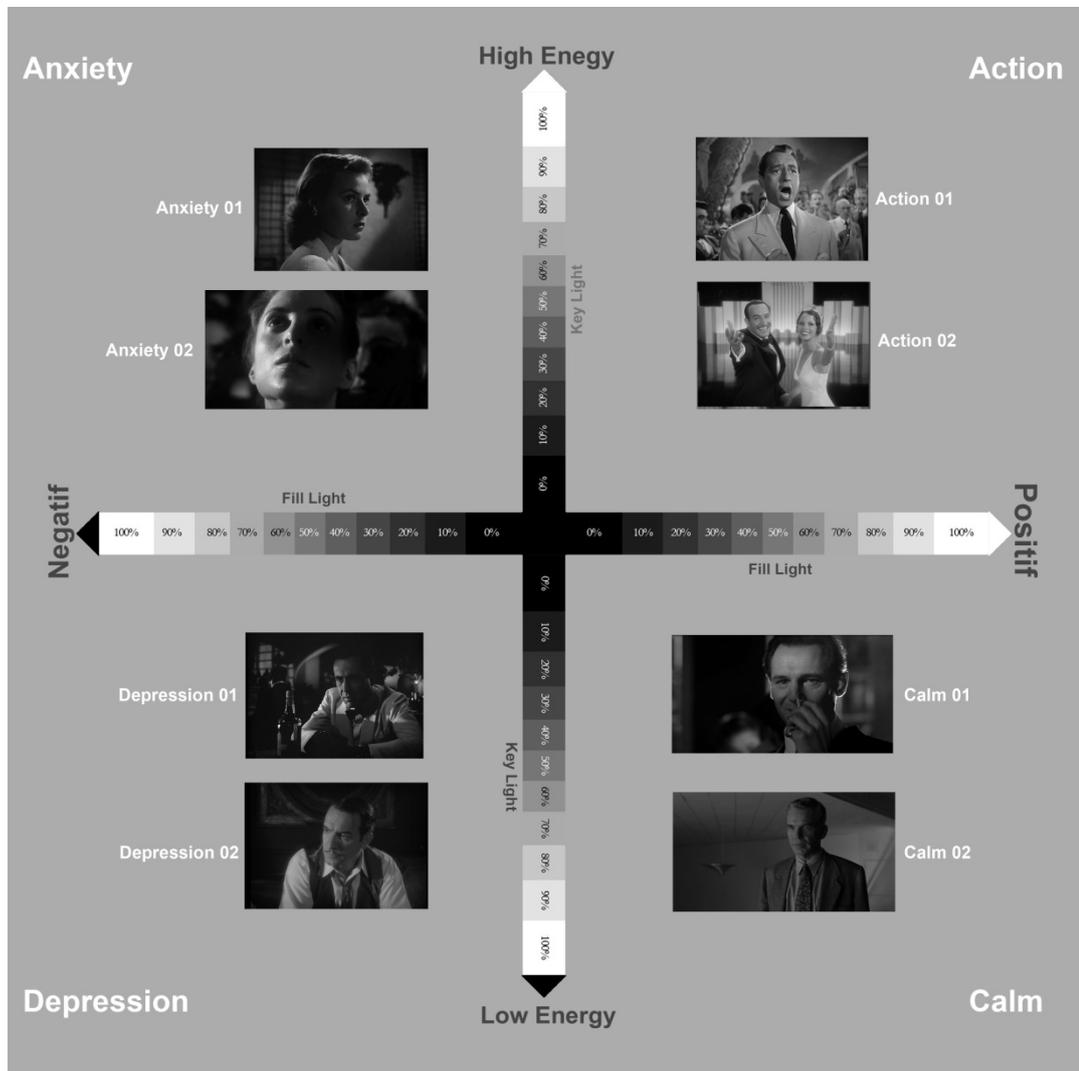
### 3.2.1. Pemetaan pada *Mood Mapping*.

Setelah didapat hasil dari pemilihan referensi berdasarkan *mood* yang telah disesuaikan dengan naskah selanjutnya hasil tersebut akan dipetakan kedalam *mood mapping* yang telah di modifikasi berdasarkan *mood mapping* buatan Miller (2010), *mood mapping* hasil modifikasi ini nantinya digunakan untuk mengukur tingkat *value* pada rasio cahaya yang ada pada referensi berdasarkan *value* yang ada pada *Munsell System*, Berikut hasil modifikasi dari *mood mapping*.



Gambar 3.19. *Mood Mapping* yang telah dimodifikasi.

Dan berikut hasil sementara dari pemetaan referensi yang telah dipilih dan dibagi sebelumnya kedalam *mood mapping*.



Gambar 3.20. Pembagian Referensi Berdasarkan *Mood Mapping*.

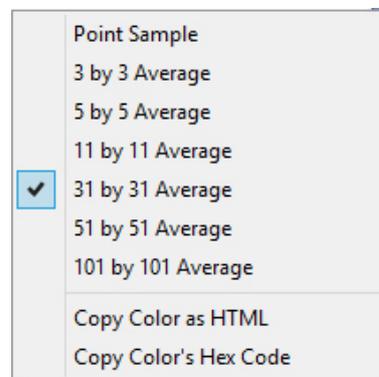
### 3.3. Analisa Tingkat Kontras dan intensitas Cahaya dalam Memengaruhi *Mood* yang Dihasilkan

#### 3.3.1. Rasio Cahaya

Pengukuran intensitas dan kontras cahaya akan dilakukan berdasarkan rasio cahaya yaitu dari tingkat intensitas *key light* dan *fill light* seperti yang telah dijelaskan pada

landasan teori. Rasio cahaya menentukan tingkat intensitas dan kontras cahaya yang dapat mempengaruhi hasil *lighting style* yaitu *low key* dan *high key*, kedua *lighting style* tersebut dapat menghasilkan kesan dan *mood* yang berbeda. Pengukuran akan dilakukan dengan menggunakan *eyedropper tool* yang ada pada perangkat lunak adobe photoshop, pengambilan titik daerah yang diambil berdasarkan jatuhnya cahaya *key light* pada subjek dan titik pengambilan *fill light* selalu berseberangan dengan jatuhnya *key light*, hal tersebut berdasarkan fungsi dari cahaya *fill light* sebagai penyeimbang *key light*.

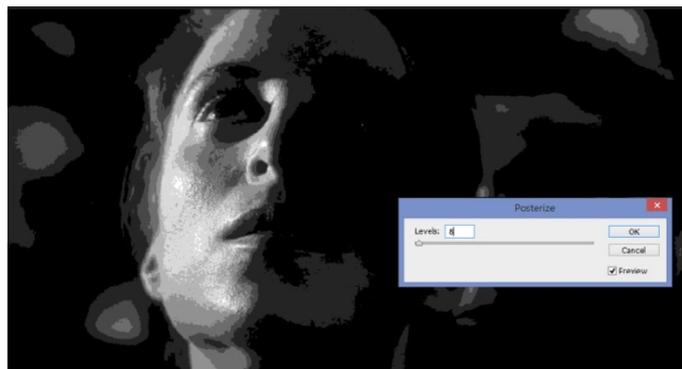
Untuk mendapat titik intensitas yang tepat akan digunakan fitur *average* pada *eyedropper tool*, dengan opsi 31 by 31 *average* yang berarti pengambilan titik dengan luas 31 x 31 *pixel*.



Gambar 3.21. Fitur *Average* dari *Eyedropper Tool*.

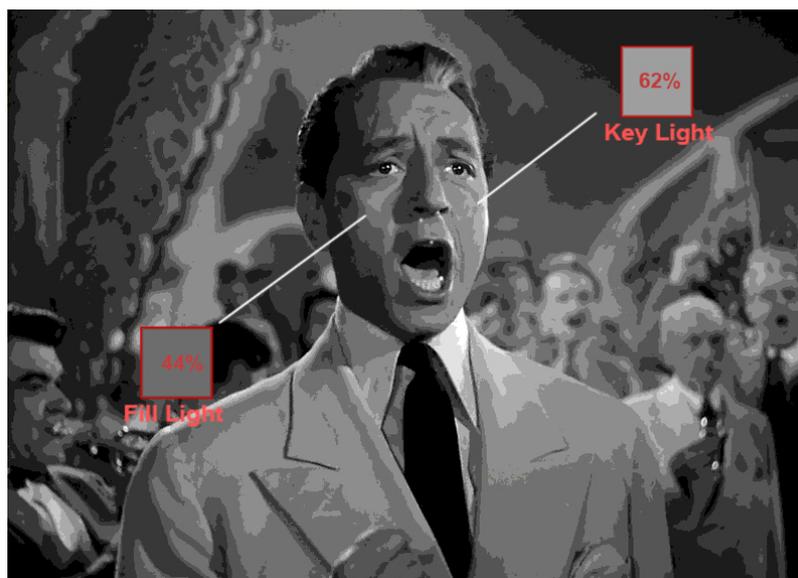
Pemilihan opsi tersebut berdasarkan percobaan yang telah dilakukan dengan menggunakan ukuran yang lebih besar dan kecil, terlalu besar luas daerah yang diambil akan mengakibatkan daerah yang tidak terkena cahaya ikut terhitung sedangkan jika menggunakan ukuran yang lebih kecil pengambilan akan sulit

dilakukan karena setiap titik memiliki nilai yang sangat berbeda jika menggunakan ukuran ini. Untuk membantu dalam melihat titik jatuhnya cahaya, maka digunakan efek *posterize* yang terdapat pada adobe photoshop untuk menyederhanakan *tonal value*.

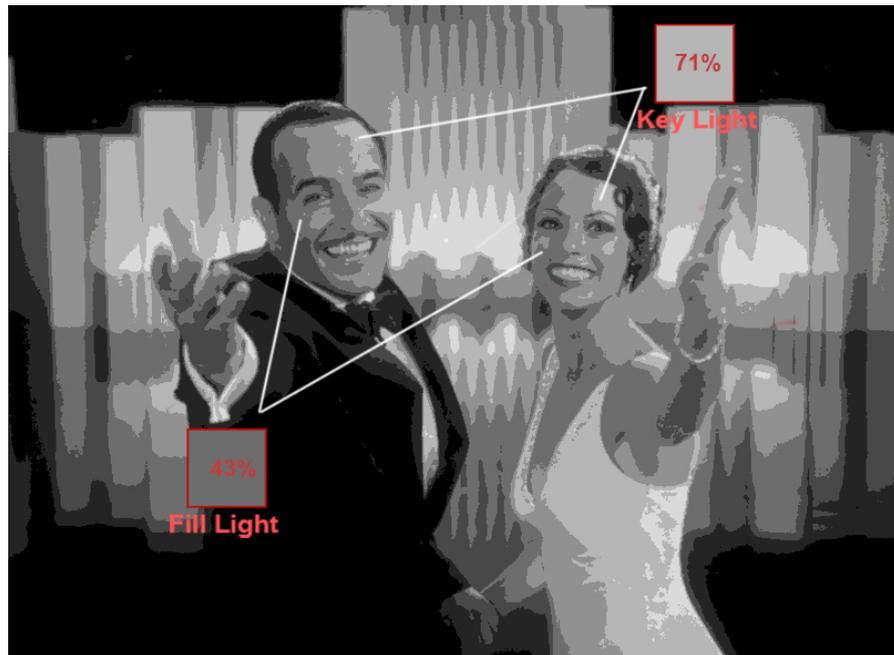


Gambar 3.22. Fitur Efek Posterize.

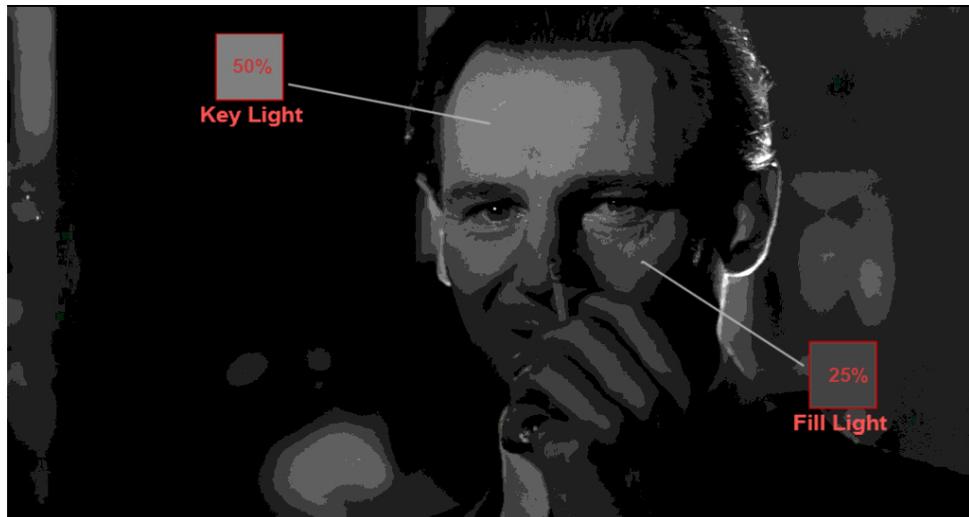
Berikut merupakan hasil dari pengukuran *key light* dan *fill light* menggunakan *eyedropper tool* dengan referensi yang telah diberi efek *posterize*.



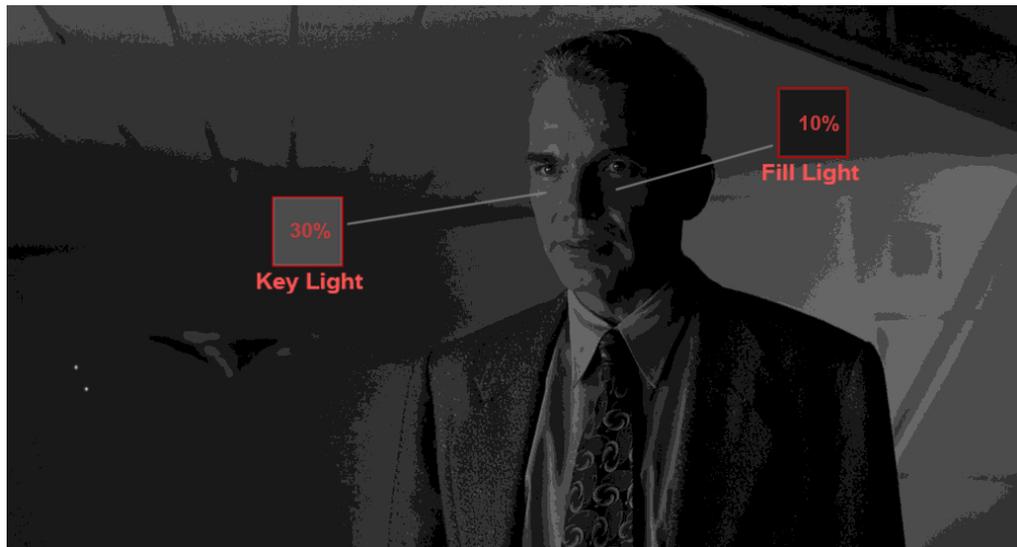
Gambar 3.23. Tingkat *Tonal Value* pada *Action 01*.



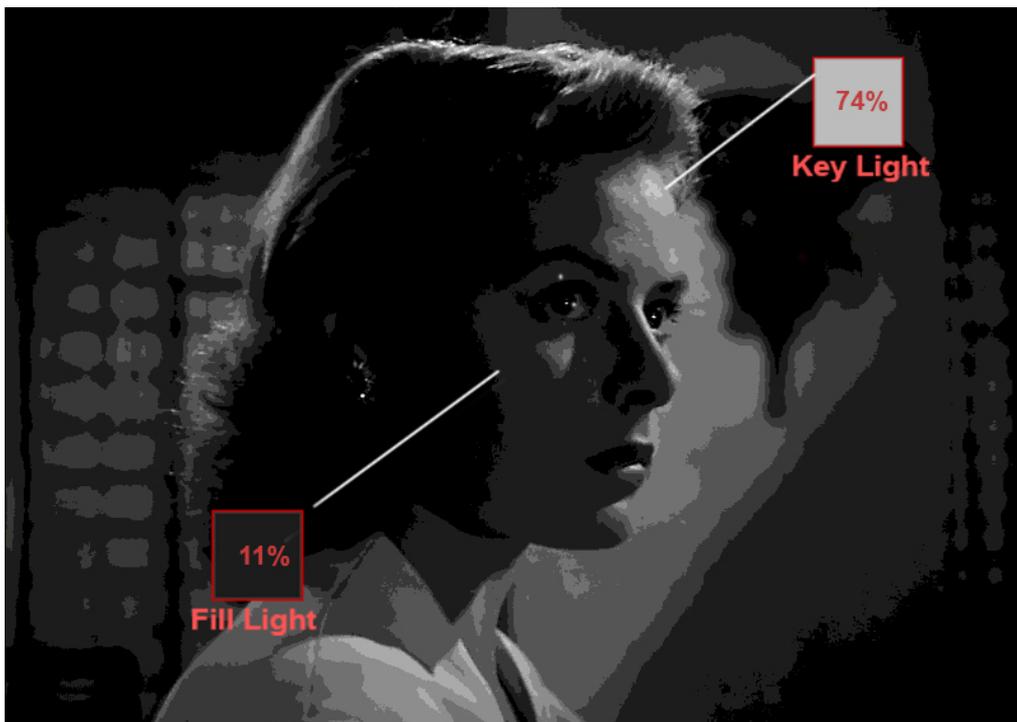
Gambar 3.24. Tingkat *Tonal Value* pada *Action 01*.



Gambar 3.25. Tingkat *Tonal Value* pada *Calm 01*.



Gambar 3.26. Tingkat *Tonal Value* pada *Calm 02*.



Gambar 3.27. Tingkat *Tonal Value* pada *Anxiety 01*.



Gambar 3.28. Tingkat *Tonal Value* pada *Anxiety 02*.



Gambar 3.29. Tingkat *Tonal Value* pada *Depression 01*.



Gambar 3.30. Tingkat *Tonal Value* pada *Depression 02*.

### 3.3.2. Kualitas Cahaya

Kualitas cahaya dapat menghasilkan kesan yang berbeda, *hard light* memberikan kesan dramatis yang kuat sedangkan *soft light* memberikan kesan tenang, berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Brown penggunaan *hard light* dapat dikenali dari ketajaman cahaya atau bayangan yang dihasilkan. Penulis menemukan beberapa referensi yang menggunakan *hard light* lewat ketajaman bayangan dari gambar tersebut, beberapa referensi tersebut adalah *anxiety 01*, dan *anxiety 02*, berikut hasil pengamatan yang telah dilakukan.



Gambar 3.31. *Hard Light* pada *Anxiety 01*.

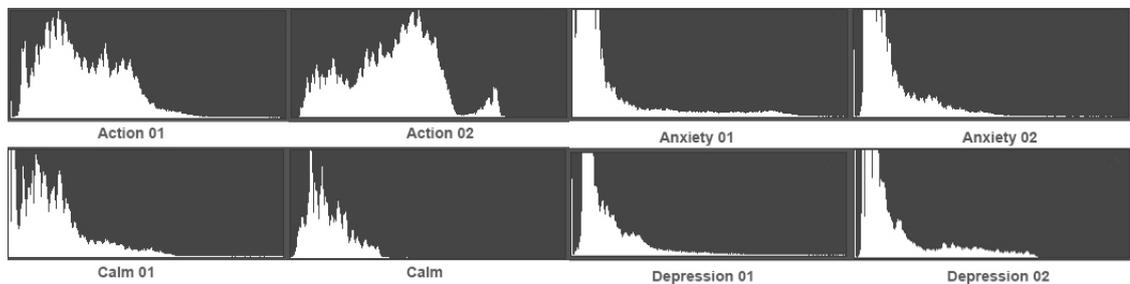
Pada gambar diatas dapat terlihat dengan jelas ketajaman dari bayangan yang dihasilkan dari sumber cahaya dengan intensitas yang tinggi. Hal tersebut pun terjadi pada *anxiety 02* intensitas cahaya yang tinggi dari samping mengakibatkan muncul nya bayangan yang keras. Sedangkan referensi lain tidak memiliki cahaya dan bayangan yang tajam sehingga dapat dikelompokan sebagai *soft light*.



Gambar 3.32. *Hard Light* pada *Anxiety 02*.

### 3.3.3. *Histogram*

Penggunaan *histogram* diperlukan untuk mengamati distribusi tingkat gelap terang pada masing-masing referensi yang nantinya hasil tersebut akan digunakan sebagai perbandingan. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan *histogram* yang terdapat pada adobe photoshop, dan berikut merupakan hasil dari penggunaan *histogram* pada referensi yang telah dipilih sebelumnya.

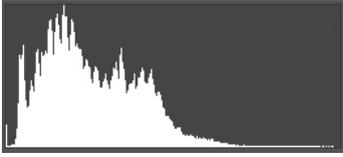
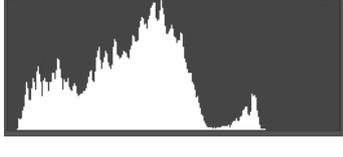
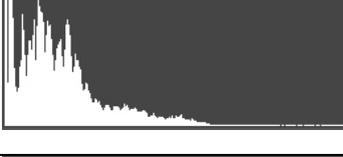
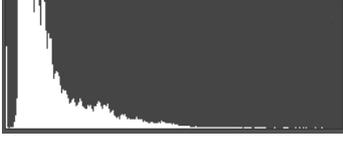
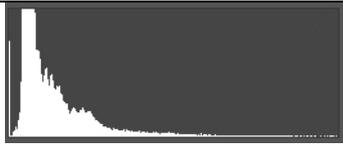


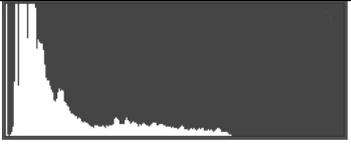
Gambar 3.33. Hasil Penggunaan *Histogram* pada Referensi.

### 3.3.4. Penjabaran Hasil Pengamatan.

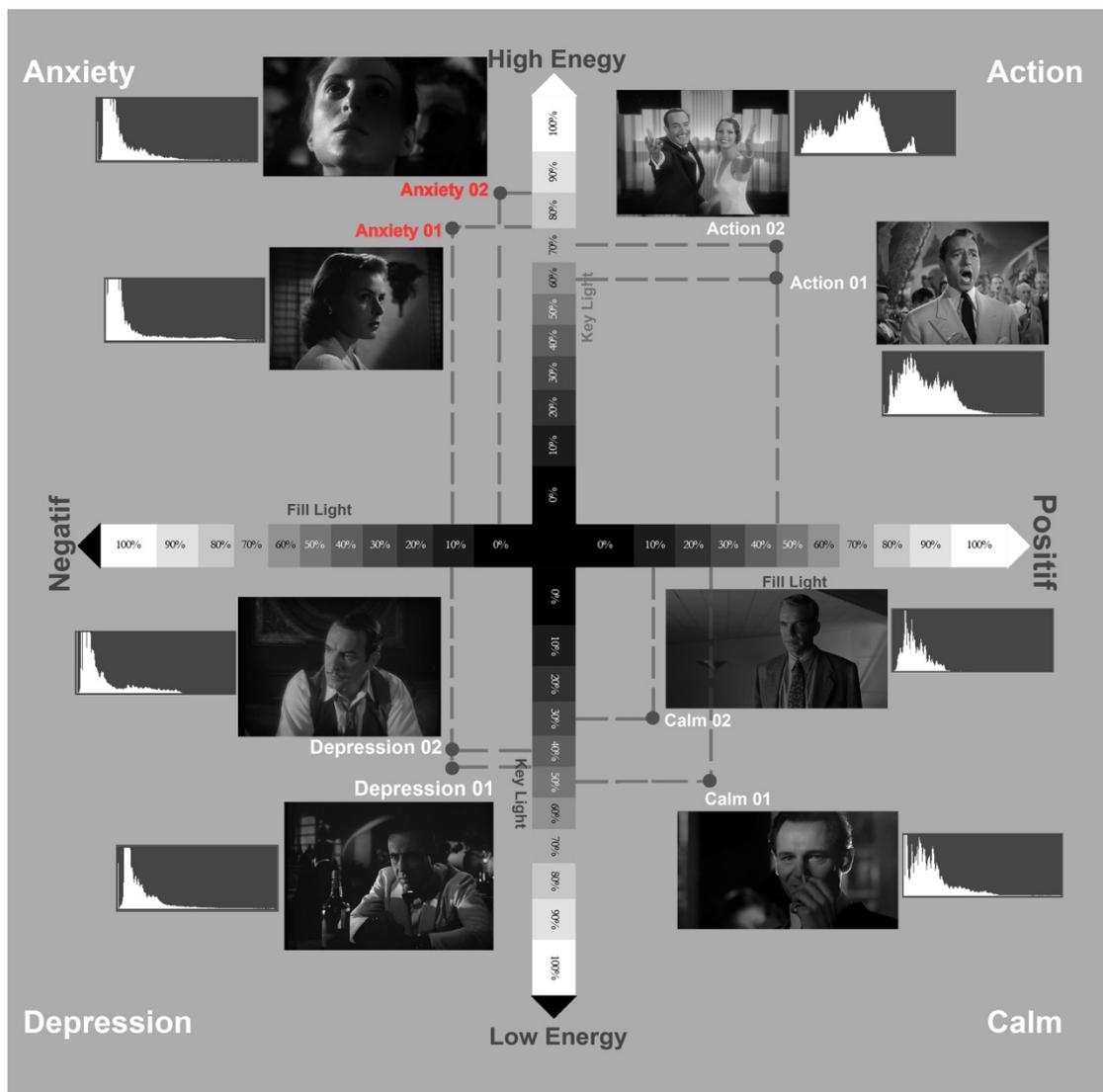
Untuk memudahkan saat melakukan perbandingan dari hasil temuan sebelumnya, maka data-data yang telah didapat akan di tabelkan, data dalam tabel tersebut akan digunakan untuk membantu pemetaan dengan menggunakan *mood mapping*.

Dibawah ini adalah data-data yang telah dimasukan kedalam tabel dan hasil aplikasi kedalam *mood mapping*.

No	Mood	Rasio Cahaya		Kualitas Cahaya	Histogram
		Key Light	Fill Light		
1	Action 01	62%	44%	Soft Light	
2	Action 02	71%	43%	Soft Light	
3	Calm 01	50%	25%	Soft Light	
4	Calm 02	30%	10%	Soft Light	
5	Anxiety 01	74%	11%	Hard Light	
6	Anxiety 02	83%	0%	Hard Light	
7	Depression 01	43%	10%	Soft Light	

8	Depression 02	42%	11%	Soft Light	
---	---------------	-----	-----	------------	--

Tabel 3.1. Tabel Data dari Hasil Temuan.



Gambar 3.34. Pemetaan kedalam *Mood Mapping*.

Gambar diatas merupakan hasil aplikasi kedalam *mood mapping*, nilai dari tingkat *value* yang ada pada tabel dibakukan menjadi per 5% dari nilai yang

mendekati, contoh nya pada *depression* 01 memiliki *key light* 43% sehingga dapat diubah menjadi nilai yang mendekati yaitu 45% sedangkan pada *depression* 02 memiliki nilai *key light* 42% nilai yang mendekati adalah 40%, hal ini dilakukan untuk mempermudah saat menempatkan referensi tersebut pada *mood mapping*. kualitas cahaya akan dibedakan dengan warna, warna merah mewakili *hard light* dan *soft light* diwakilkan dengan warna putih.

Berdasarkan hasil dari pemetaan di atas dapat dilihat penggunaan intensitas cahaya dan kontras pada tiap keempat *mood* memiliki nilai yang berbeda. Berikut penjelasan dari masing - masing *mood* tersebut berdasarkan hasil pengamatan yang didapat,

1. *Mood action*

Dalam mood ini terdapat intensitas cahaya *key light* dan *fill light* yang tinggi sehingga menghasilkan rasio atau kontras cahaya yang rendah. Dalam *histogram* terlihat juga distribusi *tonal value* yang lebih merata.

2. *Mood Calm*

*Mood Calm* memiliki intensitas cahaya *key light* yang lebih rendah dibandingkan *action*, intensitas *fill light* juga lebih rendah, namun *mood calm* memiliki kontras yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan *mood action*, dalam *histogram tonal value* pada mood ini tidak terlalu merata dan memiliki *tonal value* rendah atau gelap yang lebih tinggi dibandingkan *mood action*.

### 3. *Mood Anxiety*

Dalam mood *anxiety* intensitas cahaya yang dihasilkan *key light* hampir sama dengan *mood action* namun lebih tinggi dari *mood depression* dan *calm*, *mood* ini memiliki *fill light* yang sangat rendah sehingga menghasilkan kontras yang sangat tinggi dibandingkan *mood* lainnya. Distribusi *tonal value* merapat pada bagian kiri dari hasil *histogram* yang berarti lebih didominasi oleh *tonal value* yang rendah atau gelap, penggunaan cahaya yang keras juga dapat membantu dalam menghasilkan *mood anxiety*.

### 4. *Mood Depression*

Intensitas *key light* pada *mood depression* kurang lebih hampir sama dengan *mood calm* dan memiliki *fill light* yang rendah juga, namun *mood depression* memiliki kontras yang sedikit lebih tinggi jika dibandingkan dengan *mood calm* namun memiliki distribusi *tonal value* yang berbeda bila dilihat dari *histogram*.

### **3.4. Observasi *Lighting* dalam Menghasilkan Bentuk dan Ilusi Kedalaman**

Kodak menjelaskan elemen-elemen lain yang perlu ditekankan dalam pencahayaan hitam putih yaitu menghasilkan ilusi kedalaman yang dapat membantu memunculkan bentuk dan juga *texture*, salah satu teknik yang dapat dipakai dalam menghasilkan hal tersebut adalah penggunaan *side lighting*. Dalam tahap ini akan dilakukan observasi tentang penggunaan teknik *side lighting* untuk menghasilkan ilusi kedalaman. Referensi yang digunakan diambil dari referensi yang telah dipakai sebelumnya dan hanya diambil satu referensi saja dari masing-

masing *mood*. Berikut hasil observasi dari penggunaan *side lighting* terhadap referensi yang dipilih.



Gambar 3.35. Hasil Observasi Terhadap Peran *Side Lighting*.

Hasil observasi dalam menghasilkan ilusi kedalaman tersebut hampir sama seperti proses pembuatan lukisan *grayscale* yaitu fokus terhadap penggunaan gelap terang untuk menghasilkan ilusi kedalaman.



Gambar 3.36. Lukisan *Grayscale* dalam menghasilkan ilusi kedalaman.  
([http://img05.deviantart.net/eed1/i/2014/261/1/0/grayscale\\_painting\\_by\\_estivador-d6a15ug.jpg](http://img05.deviantart.net/eed1/i/2014/261/1/0/grayscale_painting_by_estivador-d6a15ug.jpg), 2014 )

Penulis menemukan hal lain yang dapat digunakan untuk memberikan ilusi kedalaman, dalam 2 gambar referensi dibawah ini telah dilakukan observasi penggunaan *background lighting* dalam memisahkan objek terhadap *background*.



Gambar 3.37. Hasil Observasi Terhadap *Background Lighting* dalam Menghasilkan *Ilusi Kedalaman* dan Ruang.

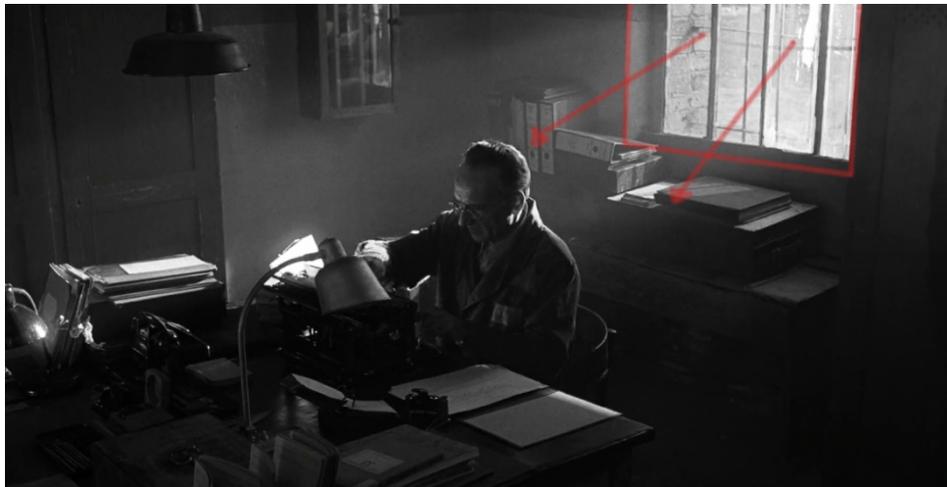
### **3.5. Observasi Pengaruh Lokasi Terhadap Rancangan *Lighting*.**

Pengamatan ini akan membahas tentang pengaruh lokasi terhadap rancangan cahaya, lokasi yang dimaksud *indoor* yang memiliki jendela. Referensi yang akan digunakan berasal dari film “Schindler List”, referensi diambil pada menit ke 01:35:30, 01:36:21, 02:21:24 dan 02:24:47.

Seperti yang diketahui dengan menutup jendela maka akan diperoleh kemudahan dalam merancang *lighting* didalam ruangan, karena tidak ada cahaya dari luar yang mengganggu rancangan tersebut, lalu apa yang menjadi alasan pemilihan rancangan *lighting* dalam ruangan dengan memilih sumber cahaya dari luar jendela, sehingga dalam tahap awal ini akan dilakukan pengamatan tentang pemilihan rancangan *lighting* di dalam ruangan dengan menggunakan sumber cahaya dari luar jendela dan alasan dalam penggunaannya.

## 1. Pemilihan Sumber Cahaya.

Referensi dibawah ini berasal dari menit ke 02:21:24 dalam potongan gambar tersebut diceritakan Stern yang merupakan asisten dari Schindler sedang berusaha menyelesaikan pekerjaannya, dapat dilihat penggunaan cahaya dari luar dengan intensitas yang cukup tinggi dan dapat diketahui cahaya siang hari pada waktu itu berdasarkan intensitas cahaya tersebut.



Gambar 3.38. Potongan Adegan pada Menit 02:21:24 dalam Film “*Schindler List*”.

Kemudian gambar 3.39 referensi dari menit ke 02:24:47 terdapat hal yang menarik cahaya dari luar tersebut menghilang dan digantikan dengan cahaya yang ada pada ruang kerja Stern, penulis menemukan didalam naskah yang ada pada gambar 3.40. diceritakan masih didalam ruangan yang sama namun dengan waktu yang berbeda yaitu malam hari, dalam hal ini dapat menggambarkan Stern yang bekerja sangat lama sampai malam hari.



Gambar 3.39. Potongan Adegan pada Menit 02:24:27 dalam Film “*Schindler List*”.

INT. STERN'S OFFICE - PLASZOW - NIGHT  
 To the faint tapping of the typewriter keys across the room,  
 Schindler runs his finger down several pages of names, counting to  
 himself. Eventually, quietly -

SCHINDLER

That's it.

Stern heard him and stops typing, glances over.

Gambar 3.40. Potongan Naskah pada Menit 02:24:27 dalam Film *Schindler List*”.

Dari hal tersebut dapat digambarkan penggunaan cahaya dari luar jendela dapat membantu menunjukkan waktu pada adegan tersebut yaitu siang hari, sehingga pada adegan malam hari jendela tersebut ditutup dan digantikan dengan lampu pada ruangan tersebut.

## **2. Pengaruh *Rancangan Lighting* dengan Menggunakan Sumber Cahaya dari Luar Jendela.**

Setelah diketahui tentang alasan pemilihan sumber cahaya seperti yang dijelaskan sebelumnya yaitu menunjukkan waktu, tahap selanjutnya akan dilakukan pengamatan tentang pengaruh penggunaan sumber cahaya dari luar

jendela, seperti yang ada pada literatur, penggunaan cahaya dari luar khususnya siang hari akan menyulitkan rancangan *lighting* dalam lokasi tersebut.

Dari hasil pengamatan terhadap *mood* sebelumnya penggunaan intensitas cahaya dan kontras yang tinggi antara *key light* dan *fill light* dapat menghasilkan *mood negative high energy* atau *anxiety*, hal tersebut juga terjadi referensi pada gambar 3.41 diambil pada menit ke 01:35:30 menunjukkan Schindler yang sedang marah hal ini juga dijelaskan didalam naskah pada gambar 3.42, dalam adegan tersebut dapat dilihat posisi Schindler yang berada dekat jatuhnya cahaya dari jendela dengan arah tubuh yang menyamping sehingga cahaya dari luar tersebut dapat membantu menghasilkan kontras rasio cahaya yang tinggi untuk menunjukkan kemarahan dari Schindler.



Gambar 3.41. Potongan Adegan pada Menit 01:35:40 dalam Film “Schindler List”.

INT. ADMINISTRATION BUILDING - PLASZOW - DAY

Schindler barges into Stern's office. In a foul and aggressive mood, he dispenses with pleasantries in order to admonish the accountant -

Gambar 3.42. Potongan Naskah pada Menit 01:35:40 dalam Film "Schindler List".

Namun pada menit ke 01:36:21 dijelaskan dalam naskah pada gambar 3.44 Schindler mencoba menenangkan diri, hal yang menarik disini untuk menghilangkan kontras pada adegan sebelumnya posisi Schindler dipindahkan ke posisi dimana intensitas cahaya di area tersebut lebih rendah dan menghasilkan kontras rasio cahaya yang lebih rendah juga sehingga dapat memperlihatkan *mood calm* yang ada pada Schindler pada saat itu, hal tersebut dapat dilihat pada gambar 3.43, Dalam kasus posisi subjek sangat berpengaruh, sumber cahaya dari jendela akan menghasilkan intensitas dan kontras yang tinggi pada adegan tersebut kemudian posisi dari subjek pindah

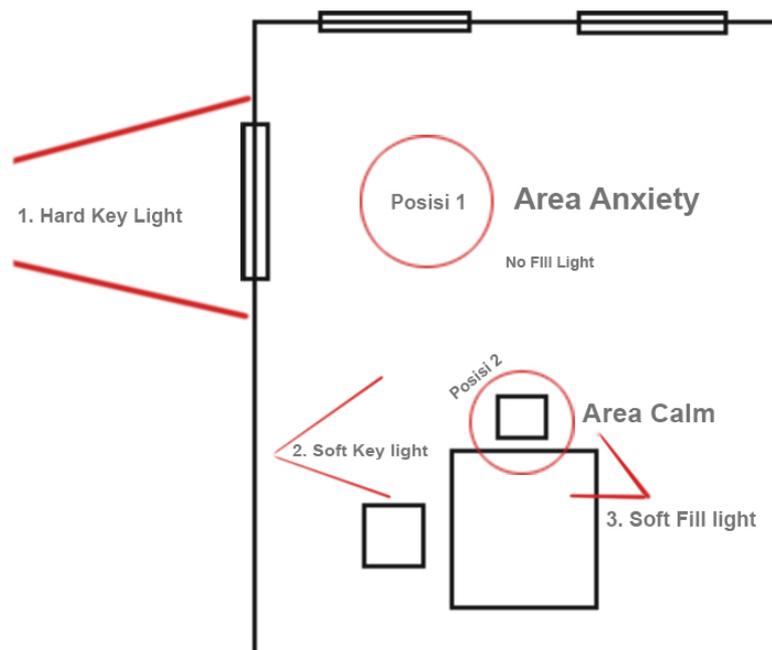


Gambar 3.43. Potongan Adegan pada Menit 01:36:21 dalam Film "Schindler List".

Silence. Schindler tries to settle down. Pulls a chair over.  
Sits in it.

Gambar 3.44. Potongan Naskah pada Menit 01:36:21 dalam Film “Schindler List”.

untuk menghasilkan *mood* yang lebih tenang dengan menghindari cahaya keras yang ada pada jendela, sehingga hal tersebut dapat memudahkan rancangan *lighting* untuk menghasilkan cahaya yang lebih lembut dan kontras yang lebih rendah dalam menciptakan *mood* tenang. Untuk memperjelas pembahasan diatas penulis mencoba untuk menggambarkan rancangan *lighting* dari adegan diatas kedalam *lighting diagram*.



Gambar 3.45. *Lighting Diagram* pada Adegan 01:35:40 dan 01:36:21 dalam Film “Schindler List”.

Kasus di atas ini merupakan contoh penerapan rancangan *lighting* di satu *scene* dalam menghasilkan *mood* berdasarkan rasio cahaya, dalam kasus

ini penerapan rancangan tersebut hanya dilakukan kepada satu fokus subjek saja yaitu kepada Schindler, seperti yang dapat dilihat pada subjek kedua yaitu Stern terlihat lebih gelap dan buram, hal tersebut juga ditekankan pada naskah yang lebih menekankan Schindler sebagai subjek utama, melalui kasus ini untuk dapat mengaplikasikan rancangan *lighting* berdasarkan rasio cahaya hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan subjek utama yang ada pada adegan tersebut kemudian menentukan posisi yang tepat agar intensitas dan kontras rasio cahaya dapat dilihat oleh audiens lalu mengaplikasikan aspek-aspek lainnya seperti kualitas dan distribusi tingkat gelap terang seperti yang ada pada *histogram*. Untuk memperkuat pembahasan tersebut, penulis mencoba mencari referensi lain dari film yang sama dan melakukan pengamatan pada referensi tersebut tentang rancangan *lighting* yang melibatkan 2 subjek dalam satu adegan.

Referensi yang digunakan diambil dari menit ke 01:19:23 dalam hal ini penulis tidak akan mengaitkan kepada *mood* yang ada pada referensi tersebut. Pada gambar 3.46 telah dilakukan observasi intensitas cahaya yang jatuh pada 2 subjek Schindler dan Goeth, secara jelas dapat dilihat intensitas cahaya yang jatuh tersebut cukup rendah dan subjek terlihat menyatu dengan *background* sehingga terjadi *affinity* dalam *shot* tersebut. Seperti yang dijelaskan sebelumnya untuk mengaplikasikan *mood* berdasarkan intensitas dan kontras dari rasio cahaya diperlukan posisi yang tepat agar rasio tersebut dapat terlihat, dalam referensi 3.46 intensitas *fill light* tidak dapat dilihat, sehingga rasio cahaya tidak dapat diaplikasikan dalam kondisi saat ini.

Namun aspek lainnya seperti distribusi gelap terang yang ada pada *histogram* masih dapat diaplikasikan.

Pada gambar 3.47 dan 3.48 yang merupakan satu *scene* yang sama dengan gambar 3.46 terdapat perubahan penekanan melalui intensitas cahaya pada referensi tersebut. sebelumnya pada gambar 3.47 terdapat 2 subjek dalam 1 frame namun subjek tersebut terlihat tidak memiliki kontras dan menyatu pada *background* atau disebut *affinity* yang ada pada landasan teori, sedangkan pada gambar 3.47 dan 3.48 intensitas berubah untuk menghasilkan kontras dan rasio cahaya pada masing-masing subjek tersebut.



Gambar 3.46. Potongan Adegan pada Menit 01:19:23 dalam Film “Schindler List”.



Gambar 3.47. Potongan Adegan pada Menit 01:19:16 dalam Film “Schindler List”.



Gambar 3.48. Potongan Adegan pada Menit 01:19:18 dalam Film “Schindler List”