



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 V

PENUTUP

4.7. Kesimpulan

Inti dari perancangan sebuah *cinematic lighting* harus memperhatikan apa yang ingin disampaikan dari *shot* tersebut. Banyak hal yang mempengaruhi hal tersebut seperti arah cahaya, penekanan intensitas atau kontras dan penggunaan jatuhnya bayangan yang tepat serta penekanan emosi pada rancangan *lighting* tersebut.

Pada proses syuting penggunaan *cinematic lighting* banyak menggunakan trik untuk menghasilkan visual yang diinginkan, contohnya pada saat menonton sebuah film secara visual terlihat 3 cahaya yang digunakan, namun pada prosesnya untuk menghasilkan visual tersebut dibutuhkan jumlah cahaya yang lebih banyak dari yang diketahui jika hanya melihat dari hasil visual film tersebut. Penelitian ini juga menemukan bahwa *cinematic lighting* lebih dirancang berdasarkan *shot* dan bukan berdasarkan lokasi tersebut, sehingga dalam lokasi yang sama pun hasil *lighting shot* nya bisa berbeda hal tersebut tergantung apa yang ingin disampaikan dalam *shot* tersebut.

Secara artistik, pengaturan *lighting* pada film hitam putih ini bisa menjadi dasar yang dapat diaplikasikan untuk pengaturan *lighting* pada film berwarna. Tanpa adanya warna, perancangan *lighting* akan lebih fokus kepada intensitas, kontras serta distribusi gelap terang saja tanpa harus mempertimbangkan *color temperature* yang ada pada perancangan *lighting* dalam film berwarna. Hal tersebut sama dengan penggunaan *grayscale* dalam *painting* yang memfokuskan

penggunaan gelap terang dalam menghasilkan visual yang menarik salah satunya untuk memberikan ilusi kedalaman.

Tingkat intensitas dan kontras dapat mempengaruhi *mood* yang dihasilkan, seperti intensitas tinggi memberikan *mood high energy* dan intensitas rendah memberikan kesan *low energy*. Sedangkan penggunaan kontras memberikan kesan positif atau negatif dari *mood* tersebut, seperti penggunaan kontras tinggi memberikan kesan negatif dan kontras rendah memberikan kesan positif.

Didalam laporan ini penulis menentukan perancangan *lighting* dalam menghasilkan *mood* berdasarkan keempat referensi film yang dipilih. Sejauh ini dalam perancangan *lighting* tidak ada teori yang baku untuk menentukan *mood* yang dihasilkan, dan dibutuhkan eksperimen dalam menghasilkan *mood* tersebut.

4.8. Saran

Dalam perancangan *lighting* banyak ilmu lain yang mencakup tidak hanya secara teknis saja namun secara artistik. Dalam hal teknis, cara termudah adalah mempelajari dari buku ataupun dari seorang ahli dibidang tersebut. Hal paling menyenangkan untuk memperbanyak referensi visual secara artistik adalah dengan menonton banyak film dan mengaitkan setiap *shot* nya dari apa yang telah kita ketahui dari perancangan *lighting* itu sendiri. Terdapat juga visual lain seperti lukisan, visual novel atau hal semacamnya untuk menambah referensi visual.