



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

Perancangan tata cahaya untuk film *Memoir of Kanaya* dibuat berdasarkan ide kreatif penulis untuk membedakan masa kehidupan masa sekarang dan kehidupan masa lalu. Pada film *Memoir of Kanaya*, masa lalu digambarkan sebagai memori personal dari karakter Naya sebagai karakter utama sedangkan masa sekarang menggambarkan keadaan Naya ketika teringat memori masa kecil bersama ayahnya. Melalui diskusi bersama sutradara, ditemukanlah kesamaan visi mengenai penggambaran memori Naya melalui tata cahaya.

Berdasarkan pemilihan bahasan mengenai tata cahaya, penulis akan menggunakan beberapa referensi film sebagai acuan visual. Film referensi digunakan penulis untuk mengamati kegunaan dan pengaruh yang dihasilkan tata cahaya. Penulis kemudian akan menerapkan rancangan tata cahaya yang sesuai dengan visi penulis beserta sutradara pada film *Memoir of Kanaya*.

3.1.1. Sinopsis

Pada suatu siang ketika sedang bekerja, seorang pegawai *call center* bernama Naya (24) mendapatkan telepon dari Mama (52) yang sedang berada di rumah. Mama memberi kabar bahwa Ayah (50) baru saja meninggal karena terkena serangan jantung. Naya tinggal sendiri di Jakarta. Mama memohon kepada Naya untuk cepat pulang dan menemani Mama di rumah. Mama tinggal di kota yang

berbeda dengan Naya. Setelah mendengar kabar tersebut, Naya kembali melanjutkan pekerjaannya.

Dua hari setelah menerima kabar tersebut, Naya baru bisa tiba di rumah Mama untuk menghadiri ibadah penghiburan Ayah. Sesampainya di rumah, Naya diajak oleh mama masuk ke dalam kamar. Mama meminta Naya untuk bersaksi tentang kehidupan Ayah saat masih hidup. Naya sebenarnya tidak mau, namun Mama bersikeras. Ibadah penghiburan pun dimulai. Naya mulai menceritakan kenangannya dengan Ayah saat Naya masih kecil. Namun di balik semua cerita yang diucapkan di hadapan semua orang, Naya menyimpan memori lain.

Naya menyadari bahwa saat masih kecil, Ayah pernah melakukan pelecehan seksual pada dirinya. Kenangan yang selama ini tersimpan jauh di dalam pikiran kini kembali terungkap. Naya memutuskan untuk tidak mengungkapkan hal ini kepada semua orang. Naya menangis dan tidak mampu melanjutkan cerita tentang Ayah. Setelah itu semua orang berkumpul dan berdoa di sekeliling peti Ayah. Peti mati Ayah lalu ditutup. Beberapa hari kemudian, Naya membereskan kamar untuk terakhir kali sebelum kembali ke Jakarta. Naya mengumpulkan semua barang-barang masa kecilnya, lalu dimasukkan ke dalam kardus dan membakarnya.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis berperan sebagai penata kamera dalam film *Memoir of Kanaya*. Penata kamera bertanggung jawab atas kamera dan pencahayaan. Dalam menentukan rancangan visual untuk film *Memoir of Kanaya*, penulis bersama sutradara berdiskusi terlebih dahulu untuk mencapai kesepakatan mengenai visualisasi yang

akan dihasilkan nantinya. Penulis dan sutradara berkonsultasi dengan dosen pembimbing tugas akhir kami juga, untuk membantu mengarahkan visi kami. Beberapa film dijadikan referensi untuk menjelaskan visi penulis dan sutradara.

Penulis dibantu 3 orang kru saat masa produksi, yaitu: satu asisten kamera, lalu satu *gaffer* pada hari pertama, dan dua *gaffer* pada dua hari terakhir. Pada tiap hari produksi, satu kru *gaffer* merangkap sebagai asisten kamera kedua. Penulis mengarahkan kru *gaffer* antara 2 sampai 3 jam sebelum *take* pertama pada tiap hari produksi, dikarenakan kru *gaffer* hanya bisa hadir pada hari produksi. Penulis mengoperasikan kamera sendiri.

3.1.3. Peralatan

Perihal peralatan, produksi kami mendapat bantuan melalui kerjasama untuk menyewa alat tanpa dikenakan biaya. Namun alat yang bisa dipinjam terbatas, sehingga terjadi banyak diskusi dengan produser untuk mendapatkan alat yang dibutuhkan penulis untuk mencapai apa yang telah disepakati bersama. Terdapat beberapa alat yang didapat dari kru dan teman. Kendala memperlengkapi alat dapat terselesaikan.

Pada awalnya kami telah menemukan rumah yang cocok sebagai lokasi *shooting* film ini, namun dikarenakan satu dan lain hal lokasi rumah pertama tidak bisa digunakan sehingga harus mencari rumah lain. Jangka waktu untuk mendapatkan lokasi rumah yang lain cukup berdekatan dengan waktu produksi. Penulis tidak mendapatkan waktu yang cukup untuk melakukan *recce*. Hal ini mengganggu proses kerja saat masa produksi. Kendala lainnya yaitu beberapa alat tidak tersedia saat proses *recce*.

Tabel 3.1. Daftar peralatan yang digunakan

No.	Alat	Jumlah
1.	Sony A7s Mk.II	1
2.	Camera Rigging (follow focus, mattebox 4x4, arm mini)	1
3.	Tripod leg, baby, hihat	1
4.	Metabones Canon EF Lens to Sony E-Mount T Adapter	1
5.	64GB Memory Card	2
6.	Lensa Canon L-Series 35mm	1
7.	Lensa Canon L-Series 50mm	1
8.	Lensa Canon L-Series 70mm	1
9.	Reflektor 120cm	1
10.	Kino Flo	2
11.	Monitor 7"	1
12.	LED 7"	2
13.	LED 16"	2
14.	Slider	1

Penulis juga memiliki cukup banyak kendala yang berpengaruh pada hasil akhir dari film ini, yaitu pencahayaan dengan kontras tinggi melalui teknik pencahayaan *chiaroscuro* tidak bisa dicapai secara maksimal. Untuk menerapkan

teknik pencahayaan *chiaroscuro* yang maksimal dibutuhkan lampu dengan kekuatan yang besar, tetapi produksi kami tidak mampu untuk menyediakan alat yang dibutuhkan untuk mencapai hal itu. Dikarenakan hal itu maka efek *chiaroscuro* yang ingin dicapai oleh penulis tidak bisa terpenuhi. Kemudian seluruh *lighting* yang sudah disebutkan di atas dipilih untuk digunakan penulis karena lampu-lampu tersebut adalah yang paling kuat dan tersedia untuk produksi.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja terbagi menjadi tiga bagian yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Penulis sebagai sinematografer berperan besar pada tahap pra-produksi dan produksi. Masa pra-produksi dimulai dengan diskusi mengenai visualisasi bersama sutradara dan mempersiapkan hal-hal yang akan menentukan tahap produksi. Pada tahap produksi, seluruh kegiatan *shooting* dilaksanakan. Tahapan pra-produksi dan produksi akan dijelaskan pada bagian ini.

3.2.1. Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, penulis sebagai sinematografer menganalisa naskah bersama sutradara untuk menentukan konsep yang akan digunakan untuk memvisualisasikan naskah film *Memoir of Kanaya*. Penulis dan sutradara mencari referensi yang akan digunakan sebagai acuan untuk membentuk rancangan visual yang cocok dengan film.

Setelah rancangan visual telah dibentuk, penulis memperdalam pengetahuan mengenai tata cahaya terutama *chiaroscuro* sebagai elemen yang penulis ingin tonjolkan dalam film. Penulis menggunakan film dan bacaan sebagai

acuan. Diskusi dengan sutradara tetap berjalan dengan semakin kuatnya bahan-bahan acuan baru yang diperoleh. Kemudian penulis bersama sutradara membuat *shot list* dan merancang adegan. Pada tahap ini, persiapan lain untuk produksi juga ikut dimulai dan penulis mulai merancang tata cahaya.

Pada awalnya penulis berencana untuk menggunakan lampu dengan kekuatan besar sebagai *keylight* yang sangat berpengaruh pada adegan masa lalu, seperti lampu *HMI* yang penulis ingin letakkan di luar jendela. Karena satu dan lain hal, yang bisa disediakan oleh produser adalah *Kino Flo* dan lampu *LED* ukuran besar dan sedang. Melalui pembicaraan yang cukup panjang dengan produser, lampu yang diinginkan oleh penulis tetap tidak bisa didapatkan. Hal ini membuat penulis harus kembali memikirkan cara lain. Ketika proses *recce*, yang pertama penulis lakukan adalah mencoba kekuatan lampu *Kino Flo* pada *set* yang akan kami gunakan. Pada akhirnya penulis memilih untuk menggunakan dua buah lampu *Kino Flo* yang diletakkan di depan jendela kamar. Hasilnya memang tidak sepenuhnya seperti yang diharapkan, tetapi menurut penulis sudah cukup mendekati. Bila penulis merasa kurang terang atau gelap, yang penulis ubah hanyalah bukaan pada diafragma dari lensa. Namun penulis mengedepankan gambar dengan *shallow depth of field*, dengan alasan agar fokus penonton terarah pada penekanan yang ingin penulis dan sutradara perlihatkan.

Proses *recce* dilakukan selama dua kali. *Recce* pertama berlangsung selama satu hari digunakan juga untuk membuat *storyboard*. Setelah itu *recce* kedua berlangsung selama dua hari dengan alat-alat yang sama dengan yang akan dipakai pada produksi.

3.2.2. Produksi

Masa produksi adalah masa keseluruhan proses *shooting* berlangsung. Proses *shooting* dilaksanakan dengan total 3 hari. *Shooting* hari pertama berlokasi di Skystar Ventures Universitas Multimedia Nusantara sebagai *set* kantor, kemudian pindah ke terminal bus di daerah Bumi Serpong Damai. Hari kedua dan ketiga berlokasi di Perumahan Pamulang Permai yang menjadi *set* rumah.

Selama tiga hari, proses *shooting* bisa dikatakan berjalan cukup lancar. Kru departemen kamera telah mengerti dengan jelas deskripsi pekerjaan masing-masing. Kru saling membantu pekerjaan lain yang sekiranya dibutuhkan. Tidak ditemukan kendala yang berarti dari pekerjaan kru kamera.

Kendala selama *shooting* mayoritas berasal dari faktor eksternal. Selama produksi berlangsung cuaca cukup tidak menentu, hal ini mempersulit pengambilan gambar terutama yang berlokasi eksterior. Terdapat lapangan di dekat rumah yang biasanya sepi, tetapi hari itu cukup ramai dan berlangsung tidak sebentar. Kendala yang terjadi saat masa produksi dapat teratasi dengan bantuan kru yang terlibat. Namun ada pula hal lain yang menjadi kendala saat proses produksi.

Keterbatasan alat mengakibatkan tidak tercapainya hasil visual yang telah dirancang sebelumnya oleh penulis. *Lighting* yang penulis butuhkan tidak tersedia saat proses produksi dikarenakan kurangnya koordinasi antara penulis sebagai sinematografer dengan produser dan pihak yang memberikan bantuan alat.

Sehingga itu berakibat pada kurangnya pencahayaan yang dibutuhkan untuk menghasilkan kontras yang tinggi pada adegan di dalam kamar.

3.3. Acuan

Penulis menggunakan *genre* film *noir* sebagai acuan dalam merancang visual khususnya tata cahaya pada film *Memoir of Kanaya*. Mayoritas film *noir* bercerita tentang kriminal dan misteri dengan intensitas penceritaan yang cukup tinggi. Visual pada film *noir* memiliki area gelap yang cenderung lebih banyak dibandingkan area terang. Gambar 3.1. dapat digunakan sebagai salah satu contoh visual pada film *noir* dari film *Touch of Evil* (1958) karya Orson Welles.



Gambar 2.4. Contoh visual pada film *noir*.

(Orson Welles, *Touch of Evil*, 1958)

Penulis ingin menaikkan intensitas film *Memoir of Kanaya* dengan mengadaptasi penggunaan kontras yang tinggi, namun hanya pada adegan-adegan yang memiliki intensitas tinggi. Adegan dengan intensitas tinggi pada film *Memoir of Kanaya* terdapat pada adegan-adegan masa lalu karakter Naya. Adegan masa lalu karakter Naya merupakan ingatan emosional karakter Naya pada memori masa lalunya. Penggunaan kontras yang tinggi diharapkan dapat membantu menaikkan intensitas adegan masa lalu Naya.