



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *New Media*

Sebelum era tahun 1980, teknologi atau media informasi mengutamakan media cetak atau media konvensional untuk menyampaikan informasi, seperti koran, televisi, atau radio. Menurut Prabowo, *new media* merupakan sarana komunikasi yang lebih efisien dibandingkan dengan cara konvensional. Creeber (2008, hlm. 2) dalam bukunya '*Digital Cultures: Understanding New Media*', menambahkan bahwa *new media* atau media baru merupakan sebuah sarana yang berbeda dengan media konvensional dalam hal kecepatan dan kualitas kinerja. Media baru tersebut mampu menyimpan berbagai informasi dalam satu waktu tanpa adanya kerusakan atau kehilangan data, serta memudahkan distribusi suatu informasi ke berbagai media.

New media, menurut Lister (2009, hlm. 2), merupakan semacam fenomena perubahan zaman, terlebih di bidang teknologi dan budaya, yang memiliki sebab-akibat terhadap hubungan sosial. Ia menambahkan bahwa *new media* memiliki karakteristik secara garis besar berupa bentuk digital yang interaktif, terdiri dari banyaknya materi informasi yang saling terkoneksi, dan perlahan membuat para pengguna mensimulasikan kehidupan nyatanya di dunia maya.

Internet merupakan salah satu bagian dari *new media*, yang telah mengalami perkembangan di bidang konten, distribusi, interaksi, serta manfaat atau kegunaannya (Creeber, 2009). Perkembangan teknologi yang pesat membuat

komputer dan internet dapat menyimpan banyaknya informasi dengan cepat tanpa adanya batas ruang dan waktu (Ben, 2004).

2.1.1. *Web series*

Pada awal tahun 1995, *web series* digunakan sebagai medium bercerita atau *storytelling* pada jaringan internet (Drennan, 2018, hlm. 2). *Web series* terdiri dari beberapa episode singkat berdurasi 5-10 menit, dan diunggah secara bergantian dalam kurun waktu tertentu. Drennan menambahkan bahwa *web series*, secara perlahan mulai berkembang menjadi media untuk memasarkan produk suatu perusahaan atau sebagai media komersial.

Menurut Alfajri (2015, hlm. 29), dalam jurnalnya, *web series* adalah sebuah program atau acara serial yang ditayangkan pada sebuah media baru, dimana media tersebut makin berkembang pesat seiring berkembangnya teknologi. Ia melanjutkan bahwa fenomena tersebut, didukung dengan kreativitas, menyebabkan munculnya beragam bentuk *web series*.

Dalam pengembangannya, *web series* tidak baku dengan satu *genre*, melainkan dapat dijadikan tayangan hiburan, tayangan informasi, mengedukasi, menyampaikan berita, dan lain sebagainya. Koravi (2019, hlm. 28) menambahkan bahwa *web series* dapat mengedukasi penonton, setara dengan hal-hal hiburan lainnya. *Web series* ditujukan menjadi tontonan alternatif, dengan mengaburkan realitas dan fiksi secara bersamaan, hingga dapat menjadi sesuatu yang baru dan unik bagi penonton (Irfansyah, 2015, hlm. 32).

2.2. *Director of Photography*

Director of Photography atau *DoP* atau sinematografer memiliki tanggung jawab untuk menciptakan gambar visual sesuai dengan visi yang telah ditetapkan oleh sutradara. Box (2010, hlm. 2) menambahkan bahwa selain bertanggungjawab sebagai tangan kanan sutradara di sisi kreatif, sinematografer juga harus menyesuaikan dengan *budget* atau finansial dari produser.

Menurut Heiderich (2012, hlm. 1), sinematografi merupakan sebuah seni visual yang bercerita. Berdasarkan pernyataan tersebut, seorang sinematografer harus dapat mewujudkan seni tersebut dengan mengatur gambar atau visual yang akan ditampilkan kepada penonton.

Menurut Wheeler (2005, hlm. 3), seorang *Director of Photography* memiliki banyak tanggung jawab di setiap proses produksi, mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Brown (2011) menambahkan bahwa hampir keseluruhan tugas sinematografer berkaitan dengan teknis. Akan tetapi, seorang sinematografer yang mampu menciptakan visual yang bagus tidak hanya menguasai teknis, melainkan harus mengasah kreatifitas dalam menginterpretasi naskah cerita.

Dalam merancang gambar visual, *Director of Photography* bertugas mengatur apa saja yang harus dilihat penonton, dan apa saja yang tidak harus dilihat oleh penonton (Heiderich, hlm. 3). Wheeler menambahkan bahwa untuk merancang hal tersebut, dibutuhkan adanya banyak diskusi, pembacaan naskah

berulang-ulang, dan bersama sutradara menentukan emosi yang ingin diperlihatkan dalam sebuah adegan tertentu.

Wheeler (2005, hlm. 3) menyebutkan bahwa menciptakan suasana visual sebuah film dengan memanfaatkan teknik pencahayaan merupakan tugas utama seorang *Director of Photography*.

2.3. Retro Concept

Menurut Guffey (2006, hlm. 9), kata ‘retro’ memiliki banyak arti. Secara garis besar, retro merupakan perwujudan hal-hal lama kepada sesuatu hal yang baru, atau disebut ‘*old-fashioned style*’. Guffey melanjutkan bahwa kata retro secara perlahan menjadi tren klasik, dan aplikasinya meluas ke banyak bentuk media (barang antik, seni retro, desain grafis, desain interior, *fashion*, musik, film, fotografi, video gim, dan lainnya).

Watanabe (2005) menambahkan bahwa tren retro tidak mudah terlepas dari para desainer dan pengrajin. Menurutnya, semua hal-hal lama dapat dijadikan sesuatu yang baru kembali. Melalui desain atau kerajinan tangan yang dibuat, terdapat makna atau ciri khas dari suatu dekade tertentu.

Sama seperti pendapat Guffey mengenai definisi retro, John (2005, *chapter 1*) menggunakan barang atau mesin lama untuk membuat *video* gim baru, yang termasuk dalam kategori retro. Ia melanjutkan bahwa dengan adanya tantangan tersebut, hidupnya berubah dan kreativitasnya bertambah. Perwujudan gaya lama ke hal baru ini yang akan diperlihatkan dalam *web series Mad for Makeup*.

2.3.1. *White Balance*

Menurut Brown (2008, hlm. 92), *white balance* merupakan cara untuk menyeimbangkan keseluruhan warna dalam sebuah gambar bergerak. Grey (2004, hlm. 93), menambahkan bahwa mengatur *white balance* yaitu mengatur temperatur warna untuk menghasilkan serta menyeimbangkan tampilan warna *daylight* atau *tungsten* pada gambar bergerak.

Anderson (2011, hlm. 240) melanjutkan bahwa *white balance* dapat dilakukan dengan tujuan mencari warna natural atau warna asli pada suatu gambar. Caranya antara lain dengan menggunakan *white balance preset* yang tersedia di kamera, atau dengan meletakkan kertas putih (warna putih asli) di depan kamera untuk sementara waktu.

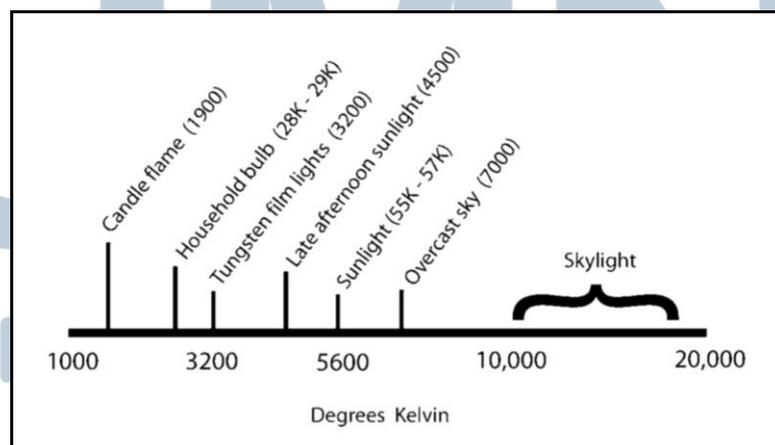
2.3.2. *Basic Qualities of Color*

Brown (2011, hlm. 231) menyatakan bahwa kualitas dasar sebuah warna terdiri dari 4 bagian, antara lain; *Hue, Chroma, Value, dan Color Temperature*.

Menurut Jonauskaite (2016), *hue* berkaitan dengan persepsi visual keseluruhan warna yang nampak, maka kita bisa membeda-bedakan warna. Secara singkat, Camgoz (2000, hlm. 1) menyatakan bahwa *hue* adalah aspek warna yang terhubung dengan keseluruhan warna yang ada, seperti merah, hijau, biru, dan lain sebagainya. Selanjutnya, terdapat *chroma* atau *saturation* yang dimaksud dengan kemurnian suatu warna (Camgoz, 2000, hlm. 1). Brown (2011, hlm. 231) menambahkan bahwa *chroma* atau *saturation* memengaruhi sebuah warna menjadi pekat atau agak pudar.

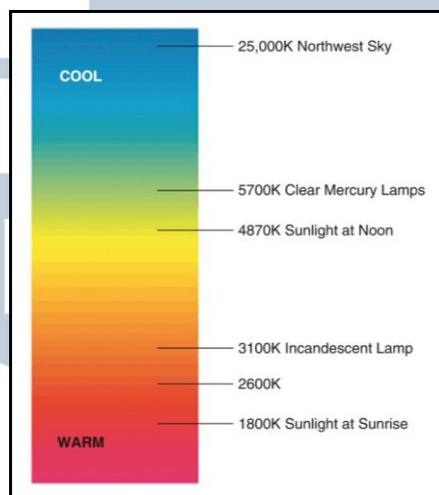
Tidak hanya *hue* dan *chroma*, adanya *value* atau terang gelapnya warna juga memengaruhi, bergantung pada refleksifitas permukaan yang berwarna (Brown, 2011, hlm. 231). Camgoz (2000, hlm. 2) menambahkan bahwa *value* atau juga disebut *brightness* adalah keseluruhan energi cahaya yang terdapat dalam sebuah warna. Maka dari itu, apabila terdapat perubahan salah satu dari *hue*, *saturation*, atau *value*, maka juga akan terjadi perubahan pada hasil warna yang nampak.

Sebagai *Director of Photography*, pemahaman akan *color temperature* dibutuhkan dalam hal artistik, agar perancangan pencahayaan dan adegan memiliki pesan yang sama. Menurut Ryan (1993, hlm. 316), *color temperature* merupakan hasil ukur yang berasal dari temperatur *black body* pada kamera. Hasil ukur *color temperature* tersebut ditampilkan dalam derajat Kelvin (Ryan, 1993, hlm. 316), dengan kisaran 1000 sampai 20.000 derajat Kelvin (Thompson, 2009, hlm. 77).



Gambar 2.1. Ukuran Hasil Derajat Kelvin (*Color Temperature*) (Thompson, 2009)

Menurut Brown (2011, hlm. 231), *color temperature* terbagi menjadi dua bagian besar atau dua sebutan, yakni *warm colors* dan *cool colors*. Kedua sebutan tersebut terbagi berdasarkan psikologi warna, dimana *warm colors* mengarah kepada warna oranye, sedangkan *cool colors* lebih mengarah kepada warna biru. Dalam film, kedua sebutan inilah yang digunakan ketika membangun sebuah konsep visual, terutama bagi seorang *Director of Photography*.



Gambar 2.2. *Warm Colors & Cool Colors* dalam derajat Kelvin.
(Brown, 2008)

2.3.3. *Color Schemes*

Menurut Brown (2008, hlm. 135), pencampuran warna (berdasarkan 12 bagian roda warna) dalam sebuah adegan hingga terjadinya keseimbangan disebut sebagai harmoni warna. Formula harmoni warna-warna tersebut antara lain:

1. *Monochrome*

Harmoni warna monokrom merupakan harmoni yang menggunakan salah satu warna dari 12 bagian roda warna, dengan nilai dan intensitas yang berbeda.

2. *Analogous Color*

Harmoni warna *analogous colors* menggunakan tiga warna yang berdekatan pada 12 bagian roda warna dan biasanya terdapat satu warna yang cukup mendominasi gambar. Ketiga warna tersebut juga memiliki nilai dan intensitas warna yang berbeda.



Gambar 2.3. *Analogous Color* (Oranye, Coklat, Kuning) pada film *American Hustle*.

(Sumber: *Screenshot film American Hustle*, 2014)

3. *Complementary Color*

Harmoni warna ini melibatkan pemasangan dua warna yang saling berhadapan atau berseberangan pada 12 bagian roda warna. Kedua warna yang saling berhadapan ini akan membentuk kontras warna dan stabilitas warna dalam sebuah gambar.



Gambar 2.4. *Complementary Color* (merah dan hijau) pada film *Amelie*.

(Sumber: *Screenshot film Amelie*, 2001)

4. *Triadic Color*

Harmoni warna ini didasarkan pada kelompok tiga warna yang kurang lebih sama satu sama lain pada roda warna. Setiap kelompok tiga warna tersebut akan berfungsi baik apabila ditempatkan secara merata di sekitar 12 bagian roda warna.



Gambar 2.5. *Triadic Color* (merah, biru, hijau) pada film *Pierrot Le Fou*.
(Sumber: Screenshot film *Pierrot Le Fou*, 1965)

5. *Split Complementary Color*

Harmoni warna ini mengelompokkan warna bukan dengan komplementernya, akan tetapi dengan sepasang warna yang berdekatan dengan warna komplementernya.



Gambar 2.6. *Split Complementary Color* (merah, hijau, dan hijau kebiruan) pada film *Burn After Reading*.
(Sumber: Screenshot film *Burn After Reading*, 2008)

6. *Tetradic Color*

Warna tetradik terdiri dari empat warna yang tersusun menjadi dua pasangan yang saling berhubungan serta berseberangan. Harmoni warna ini menghasilkan gambar yang berwarna (banyak variasi), dengan satu warna yang dominan dalam gambar.



Gambar 2.7. *Tetradic Color* (oranye, hijau kebiruan, biru, dan hijau) pada film *Mamma Mia's*.

(Sumber: Screenshot film *Mamma Mia's*, 2008)

2.4. *Lighting Ratio*

Menurut Wheeler (2005, hlm. 107), *lighting ratio* merupakan ukuran perbandingan terang antara dua bagian permukaan dalam gambar. Bowen (2013, hlm. 86) menambahkan bahwa *contrast ratio* merupakan perbandingan antara *key-light* dan *fill-light* dengan *fill-light* pada wajah subjek atau tokoh.

1-stop range = brightness range of 2:1
2-stop range = brightness range of 4:1
3-stop range = brightness range of 8:1
4-stop range = brightness range of 16:1
5-stop range = brightness range of 32:1
6-stop range = brightness range of 64:1
7-stop range = brightness range of 128:1

Gambar 2.8. Hubungan Antara Ukuran Stop Dengan *Lighting Ratio*

(Wheller, 2005)

Ukuran-ukuran tersebut berkaitan dengan *stop* dalam pencahayaan, dimana apabila permukaan satu lebih terang satu *stop*, maka ukuran *lighting ratio* ialah 2:1, dan seterusnya (Wheller, 2005, hlm. 107). Semakin kecil perbandingan *lighting ratio*, maka pencahayaan yang dihasilkan pada gambar atau subjek adalah pencahayaan yang datar atau *flat lighting* (Bowen, 2013, hlm. 87).



Gambar 2.9. *Flat Lighting (Lighting Ratio 1:1)*
(Bowen, 2009)

Penentuan *lighting ratio* yang akan dipakai sangat berpengaruh pada suasana atau emosi yang akan muncul dalam sebuah adegan. Maka dari itu, peran *Director of Photography* dalam menginterpretasi sebuah naskah sangat berpengaruh. Berikut merupakan contoh ukuran *lighting ratio* beserta maknanya dalam sebuah adegan.



Gambar 2.10. Contoh Perbedaan *Lighting Ratio*
(Bowen, 2009)

Box (2010) berpendapat bahwa *contrast ratio* mampu merepresentasikan emosi sebuah adegan dengan permainan gelap atau *shadow (low-key lighting)*. Brown (2008) menambahkan bahwa penggunaan *contrast ratio* menghasilkan *lighting style (high-key lighting* atau *low-key lighting)*. Menurutnya, kedua *lighting style* tersebut memiliki perannya masing-masing dalam menunjukkan emosi sebuah adegan.

2.5. *Lighting Fundamentals (The Basic Elements)*

Lighting fundamentals merupakan salah satu dasar yang digunakan untuk menentukan *lighting style*. Dasar-dasar teknik pencahayaan suatu gambar terdiri dari beberapa unsur atau elemen, antara lain;

2.5.1. Key light

Menurut Brown (2008, hlm. 108), *key-light* merupakan cahaya yang dominan terlihat dan menciptakan bayangan pada subjek. Dalam perancangannya, *key-light* ditentukan sebagai satu sumber utama atau yang paling cocok untuk menerangi suatu subjek (Box, 2010). Brown kembali menyatakan bahwa penggunaan *key-light* menciptakan adanya bentuk, tekstur, emosi, serta definisi subjek.

Penempatan posisi *key-light* pada subjek dapat secara bebas ditentukan. Namun, biasanya *key-light* ditempatkan pada sudut 45° horizontal-vertikal, dan tingginya melebihi kepala subjek, atau biasa disebut dengan pencahayaan *Rembrandt* (Bowen, 2013, hlm. 86). Brown (2008, hlm. 53) menambahkan bahwa terdapat banyak cara atau variasi dalam menempatkan posisi *key-light*, yaitu *front light*, *top light*, *bottom light*, *side key*, dan *high side backlight*.

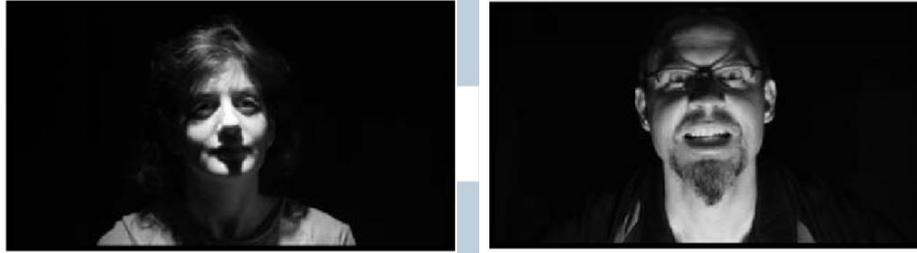
Front lighting merupakan teknik pencahayaan yang sering digunakan untuk *fashion portrait*, dimana sumber cahaya ditempatkan tinggi di atas kamera dan mengarah kepada subjek (Bowen, 2013). Box menambahkan bahwa teknik ini menghasilkan bayangan yang sangat sedikit, sehingga pencahayaan pada wajah subjek dapat terbilang *flat*.



Gambar 2.11. Contoh *Flat Front Lighting*
(Bowen, 2013)

Top light merupakan teknik pencahayaan dengan posisi sumber cahaya tepat di atas tokoh atau subjek, dimana menghasilkan bayangan keras pada kedua bagian mata dan bagian bawah hidung (Bowen, 2013). Box (2010) menambahkan bahwa teknik *top light* dapat menyembunyikan kedua tokoh dengan bayangan, sehingga tokoh terkesan misterius.

Sedangkan *bottom light* menurut Box ialah teknik pencahayaan dengan penempatan sumber cahaya atau cahaya pantulan dari bawah subjek, yang menghasilkan bayangan cukup keras bagian atas alis, pipi, hidung, serta mulut. Bowen menambahkan bahwa *bottom light* atau disebut *under-lighting* sering digunakan untuk adegan film horor.



Gambar 2.12. *Top Light* (kiri) dan *Bottom Light* (kanan)
(Bowen, 2013)

Menurut Grey (2004, hlm. 88), *side lighting* merupakan teknik pencahayaan yang mampu membangun kesan dramatis, dimana terdapat cukup bayangan yang menjadikan gambar terlihat 3 dimensi. Brown (2008) menambahkan bahwa posisi sumber cahaya *side lighting* ditempatkan 90° dari posisi kamera dan pada tinggi yang sama dengan subjek. Akan tetapi, Box (2010) berpendapat bahwa sudut penempatan sumber cahaya harus kurang dari 90° agar menghindari bayangan yang tidak enak dilihat.



Gambar 2.13. *Side Lighting*
(Bowen, 2013)

High side backlight merupakan pencahayaan yang fokus menciptakan atau menerangi bagian rambut atau bahu (Bowen, 2013). Box (2010) menambahkan bahwa adanya *high side backlight* mendukung pesan adegan agar terlihat lebih kuat dan dramatik.



Gambar 2.14. *High Side Backlight*
(Bowen, 2013)

2.5.2. *Fill light*

Menurut Brown (2008, hlm. 45), *fill light* dibutuhkan sebagai penyeimbang *key-light* yang merupakan sumber cahaya paling terang dalam sebuah gambar. *Fill light* berguna untuk menerangi bayangan yang dihasilkan oleh *key-light*, sehingga kontras gambar dapat diatur sesuai konsep yang dipakai (Bowen, 2013). Box menambahkan bahwa intensitas *fill light* harus diperhatikan, karena akan berakibat pada suasana atau emosi sebuah adegan.

2.5.3. *Backlight*

Pada pemanfaatannya, *backlight* atau *hairlight* digunakan sebagai pemisah antara subjek dengan *background* (Box, 2010, hlm. 103). Menurut Brown (2011, hlm. 4), *backlight* merupakan sumber cahaya yang terletak di belakang subjek dan langsung mengarah kepada subjek tersebut. Bowen (2013) menambahkan bahwa biasanya cahaya tersebut berguna untuk menerangi bagian rambut atau bahu subjek.

2.5.4. Kickers and Rims

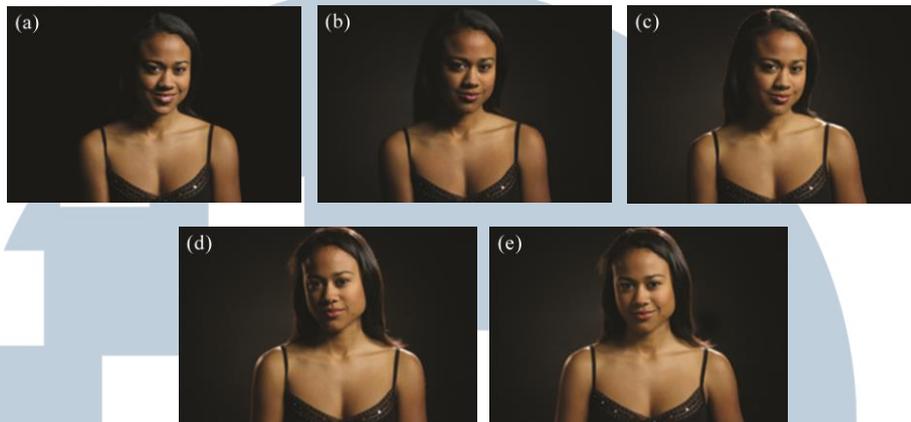
Kickers dan *rims* hampir serupa dengan *backlight*, dimana berperan sebagai pemisah antara subjek atau objek dengan *background*. Dalam penempatannya, *kickers* tidak benar-benar berada di belakang subjek, melainkan $\frac{3}{4}$ dari posisi *backlight*. Maka dari itu, *kickers* juga biasa disebut dengan *Three-quarter backlight kicker*. Sedangkan *rims* diletakkan pada posisi tertentu agar cahaya tidak mengenai permukaan wajah subjek.

2.5.5. Eyclight

Menurut Brown (2008, hlm. 45), *eyelight* merupakan salah satu bentuk *fill-light* yang sangat dibutuhkan untuk menciptakan refleksi pada bola mata, agar subjek terlihat lebih hidup. Box menambahkan bahwa selain menciptakan refleksi pada bola mata, *eyelight* juga berfungsi sebagai *fill light* daerah bagian mata subjek. Maka, intensitas cahaya tidak perlu besar.

2.5.6. Ambient Lighting

Menurut Box (2010, hlm. 107), *ambient* atau *ambience lighting* merupakan teknik pencahayaan dimana banyak sumber cahaya, biasanya *soft-light*, yang diarahkan langsung ke sebuah set untuk menaikkan atau meningkatkan *exposure*. Brown menambahkan bahwa cara penerapan *ambient lighting* tidak sama di seluruh lokasi. *Ambient lighting* terkadang dapat diwujudkan melalui pemantulan cahaya dengan menggunakan atap ruang, atau juga refleksi cahaya matahari yang ditujukan kepada subjek.



Gambar 2.15. *Key-light added* (a), *Background Light added* (b), *Backlight added* (c), *Kicker added* (d), *Fill-light added* (e)
(Brown, 2008)

2.6. *Lighting Style*

Lighting style tersusun atas permainan kualitas cahaya dalam membentuk kontras sebuah gambar. Kualitas cahaya yang dimaksud berkaitan dengan cahaya yang menerangi permukaan subjek, yaitu *hard-light* dan *soft-light*. Menurut Grey (2004, hlm. 82), kualitas cahaya bergantung terhadap luas sumber cahaya. Dalam membentuk kontras sebuah gambar, *lighting style* terdiri dari *high-key lighting* dan *low-key lighting*, dimana keduanya memiliki perbedaan pendekatan, makna, dan emosi jika diterapkan dalam sebuah adegan film.

2.6.1. *Hard Light*

Menurut Brown (2008, hlm. 49), *hard-light* merupakan cahaya yang dibentuk dari kecilnya sumber cahaya dan jarak sumber cahaya tersebut. Bowen (2013) menambahkan bahwa cahaya *hard-light* terarah pada satu tempat atau terfokus pada suatu subjek atau objek. Maka dari itu, jarak perubahan antar terang dan gelap sangatlah tipis.



Gambar 2.16. Perbandingan Antara *Hard-light* (kiri), dan *Soft-light* (kanan)
(Sumber: *DIY Photo*, 2017)

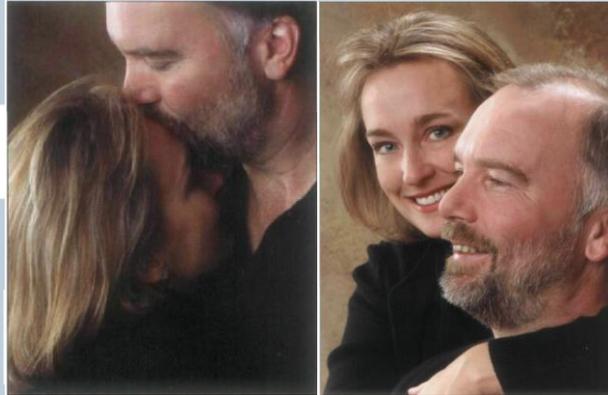
Pemilihan *hard-light* atau *soft-light* memiliki arti dan penyampaian emosi yang berbeda-beda (Anderson, 2011). Ia melanjutkan bahwa *hard-light* merupakan pencahayaan yang sangat diarahkan, tanpa adanya pemantulan atau penghalusan cahaya (*diffused*).

2.6.2. *Soft Light*

Soft-light merupakan pencahayaan yang sangat tersebar, atau juga dipantulkan. Menurut Brown (2008), sumber cahaya *soft-light* cenderung luas untuk menyebar cahaya secara rata terhadap subjek atau objek, sehingga cahaya terlihat halus. Pencahayaan ini menciptakan adanya gradasi antar terang dan gelap subjek atau objek (Bowen, 2013).

Box (2010) menambahkan bahwa besarnya sumber cahaya menciptakan bayangan yang halus karena cahaya menyebar luas secara merata kepada subjek atau objek dalam *frame*. Selain itu, dengan pemakaian *soft-light* juga memungkinkan kita untuk menciptakan kilapan cahaya yang halus, contohnya pada objek buah-buahan, dimana sisi sampingnya akan terbentuk cahaya yang

halus. Grey (2004, hlm. 83) menambahkan bahwa *soft-light* dapat menciptakan atau mendukung kesan keintiman dari seorang pasangan, dimana pencahayaan tersebut merepresentasikan perasaan tokoh yang berada dalam frame.



Gambar 2.17. *Soft-light* Mendukung Perasaan Tokoh Dalam Frame
(Sumber: *Master Lighting Guide for Portrait Photographers*, 2004)

2.6.3. *Texture Lighting*

Menurut Box (2010, hlm. 136), kualitas cahaya (*hard-light* dan *soft-light*) mampu menciptakan pola atau tekstur pada gambar. Penggunaan *hard-light* mampu menciptakan *lighting pattern* atau tekstur pada posisi belakang subjek (*background*) melalui bayangan keras yang dihasilkan. *Lighting pattern* dapat diciptakan melalui teknik *cucaloris*, *branchaloris*, *venetian blind*, dan lainnya (Brown, 2008, hlm. 54). Pada dasarnya, keseluruhan teknik tersebut diciptakan dengan meletakkan suatu barang (pembuat pola) tepat di depan sumber cahaya.

Box (2010, hlm. 139) mendefinisikan *cucaloris* atau *cookie* sebagai kayu lapis yang pada sisi tengahnya dipotong agar mirip dengan dedaunan. *Branchaloris* merupakan beberapa cabang pohon yang diletakkan tepat di depan

sumber cahaya, sehingga tercipta bayangan ranting-ranting pohon pada *background*. Menurut Brown (2011, hlm. 72), *venetian blind* merupakan pola garis-garis bayangan yang logikanya berasal dari garis tirai jendela.



Gambar 2.18. *Cucaloris Pattern*

(Sumber: *Cinematography Technique: Cutting Light and Creating Shadow*, 2016)



Gambar 2.19. *Branchaloris Pattern*

(Sumber: *Pro Video Coalition*, 2012)



Gambar 2.20. *Venetian Blind Pattern*

(Brown, 2008)

2.6.4. *High-key Lighting*

Menurut Bowen, *high-key lighting* digunakan untuk memperlihatkan keseluruhan subjek atau objek dalam frame kepada penonton. Brown (2011) menambahkan bahwa *high-key lighting* merupakan pencahayaan yang diciptakan untuk mengurangi adanya gelap atau shadow dengan penambahan banyak *fill-light*, dan biasa digunakan untuk iklan kecantikan. Bowen melanjutkan bahwa biasanya *high-key lighting* memiliki kontras atau perbandingan terang-gelap yang rendah (*low-contrast*).

Tips Grey (2004) dalam perancangan *high-key lighting* sebuah adegan ialah membuat keseluruhan sisi dalam frame terlihat oleh penonton. Ia menambahkan bahwa bayangan yang sangat kuat, harus dihilangkan dengan penambahan cahaya *fill-light*. Akan tetapi, terjadinya *overexposure* harus dihindari karena hal tersebut bukan merupakan salah satu bentuk *konsep high-key lighting*.



Gambar 2.21. Contoh Penerapan *High-key Lighting*
(Brown, 2008)

2.6.5. *Low-key Lighting*

Berbeda dengan *high-key*, *low-key lighting* berarti mendominasi gambar dengan bayangan atau gelap, dengan sedikit atau tanpa adanya cahaya *fill-light* (Brown, 2011, hlm. 109). Bowen (2013) menjelaskan bahwa *low-key lighting* memiliki perbandingan kontras yang tinggi (*high contrast*), sehingga tidak keseluruhan benda dalam frame dapat terlihat oleh penonton.

Menurut Landau (2014), *low-key lighting* dapat mendukung kesan dramatis dari sebuah adegan. Tidak hanya kesan dramatis, Brown (2008) menambahkan bahwa adegan misterius, percintaan, *stylish upscale commercial* (*fashion film*) dapat didukung oleh adanya *low-key lighting*.



Gambar 2.22. Contoh Penerapan *Low-key Lighting*
(Brown, 2008)

2.7. *Lighting Motivation*

Menurut Jack Anderson (2012, hlm. 184), motivasi pencahayaan dalam film harus merepresentasikan pesan pada naskah. Brown (2011) menambahkan bahwa *lighting motivation* terdiri dari *logical lighting* dan *correct exposure lighting*.

2.7.1. *Logical Lighting*

Menurut Brown (2011, hlm. 40), *logical lighting* mengarah kepada sumber cahaya yang masuk dalam logika, dimana di dalamnya terdapat *practical light* seperti jendela, lampu belajar, lampu taman, lampu kamar, dan lain sebagainya. *Practical light* itu sendiri menurut Bowen merupakan desain kreatif pencahayaan yang membantu menaikkan *exposure* dalam sebuah adegan (Bowen, 2013). Brown menambahkan bahwa sumber cahaya yang masuk dalam frame tersebut hanya berperan sebagai penyambung logika sumber cahaya, bukan sepenuhnya menerangi objek. Berkaitan dengan permainan warna, *practical light* juga sering digunakan sebagai motivasi cahaya. Misalnya, permainan kontras (*warm & cool color*) pada sebuah adegan, menggunakan *practical light* lampu meja.



Gambar 2.23. Penerapan *Practical Lights*
(Sumber: film 'A Serious Man', 2009)

2.7.2. *Correct Exposure Lighting*

Correct exposure lighting atau *pictorial lighting* merupakan penerapan pencahayaan dengan menyeimbangkan *key-light*, *fill-light*, *back-light*, dan *background light* sehingga kesan *beauty* dari subjek dapat terlihat. Keating (2009,

hlm. 7), juga berpendapat bahwa *correct exposure lighting* merupakan sumber pencahayaan yang mampu mendukung emosi dalam cerita, bekerja sama dengan *basic elements of lighting*. Brown (2011, hlm. 197) mendefinisikan *pictorial lighting* sebagai penerapan pencahayaan yang berbeda dengan *practical light*, dimana *pictorial lighting* hanya bertujuan untuk memperindah gambar tanpa terdapat kelogisan sumber cahaya dalam frame.



Gambar 2.24. Penerapan *Pictorial Lighting*
(Sumber: film 'Suspiria', 1977)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA