# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Penata gambar atau sinematografer merupakan salah satu *jobdesk* dalam produksi film yang tugasnya adalah mengatur gambar. Penata gambar bertugas untuk mengatur tata letak kamera, sudut pengambilan gambar, komposisi, gerakan kamera, tata letak lampu, dan warna lampu berdasarkan naskah yang telah disetujui oleh sutradara, penulis scenario, dan produser (Box, 2010, hlm. 1).

Penataan cahaya merupakan salah satu unsur penting bagi penata gambar untuk menciptakan suasana. Ada beberapa faktor dalam penataan cahaya, seperti posisi lampu, intensitas, warna, *highlight,* dan *shadow* (Long & Schenk, 2006, hlm. 124). Pada film *Nadia* yang disutradari oleh Muzammer Rahman pada tahun 2015 menceritakan seorang pria yang tidak bisa menerima keadaan bahwa istrinya sudah meninggal. Ia berhalusinasi dan mendatangkan arwah yang ternyata jahat dan menyamar sebagai istrinya. Untuk menerjemahkan visi sutradara, sinematografer menggunakan penataan cahaya yang menunjukkan kontras antara ada dan tiada melalui pencahayaan gelap dan terang. Secara teknis, gelap terang ini disebut *chiaroscuro*. Menurut Brown (2016), *chiaroscuro* mengarahkan penonton untuk melihat apa yang ingin sinematografer sampaikan melalui cahaya gelap terang tersebut (hlm. 20).

Selain penataan cahaya, pengaturan komposisi dalam sebuah gambar membantu memperindah gambar dan memunculkan makna tertentu dari gambar

tersebut. *Rule of Thirds* merupakan aturan komposisi dalam sebuah gambar yang sudah ada dan dikembangkan selama bertahun-tahun. Komposisi ini digunakan dengan cara membagi *frame* menjadi tiga bagian secara vertikal dan horizontal. Oleh karena pembagian *frame* tersebut, muncul titik, garis, serta bidang yang bisa digunakan untuk meletakkan objek dari kiri ke kanan maupun atas ke bawah. Mengikuti aturan komposisi tersebut menjamin gambar yang indah, tetapi bukan berarti melanggar aturan tersebut akan membuat gambar menjadi jelek, tergantung apakah melanggar aturan tersebut dengan benar atau tidak (Mecardo, 2011, hlm. 7).

Pesan yang ingin disampaikan juga dibatu oleh *handheld camera movement*. *Handheld* adalah salah satu *camera movement* yang paling sederhana. Dengan menggunakan teknik ini, penonton akan merasakan tensi adegan yang meningkat karena teknik ini bisa memebuat penonton merasakan hal yang terjadi dalam adegan tersebut (Long & Schenk, 2006, hlm. 129).

Pada film pendek *Gelap Mata* yang disutradarai oleh Alvin Rizkiyadi pada tahun 2019, karakter utama *Yatno* menghadapi dilema dalam dirinya. Kepercayaan dan keyakinan yang dianut sepanjang hidup ternyata tidak bisa menyelesaikan permasalahannya. Demi keselamatan sang istri, *Yatno* memilih untuk berpaling dari kepercayaan serta keyakinannya.

Sebagai sinematografer, penulis ingin membuktikan bahwa tidak mengikuti aturan komposisi *Rule of Thirds* dan dibantu dengan penataan cahaya *lowkey,* serta *handheld camera movement* dapat menunjukkan penyimpangan kepercayaan yang dimiliki oleh karakter utama dalam film pendek *Gelap Mata*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan teknik pencahayaan *lowkey,* komposisi *rule of thirds,* dan *handheld movement* untuk menggambarkan karakter Yatno dalam film pendek *Gelap Mata*?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan dari Tugas Akhir ini adalah:

1. *Scene* 7 *Shot* 4 adegan *Yatno* pergi ke dukun.
2. *Scene* 18 *Shot* 2 adegan *Yatno* berjalan ke kandang kerbau.
3. *Scene* 19 *Shot* 1 adegan *Yatno* membunuh kerbau.
4. *Scene* 21 *Shot* 2 adegan *Yatno* melihat istrinya sehat.

## 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk menggambarkan karakter menggunakan teknik pencahayaan *lowkey*, komposisi *rule of thirds,* dan *handheld camera movement* untuk menggambarkan karakter *Yatno* dalam film *Gelap Mata*.

## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Seni bagi penulis.
2. Sebagai informasi mengenai teknik pencahayaan *lowkey, rule of thirds*, dan *handheld camera movement*.
3. Sebagai informasi tambahan untuk menambah kekayaan literasi yang dapat digunakan di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.