BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam penulisan yang berjudul Penerapan Teknik Pencahayaan *Lowkey* dan Komposisi *Rule of Thirds* pada Karakter Yatno dalam Film Pendek *Gelap Mata*, penulis yang juga merupakan *director of photography* memvisualkan visi dari *dircector* tentang film ini. Pada film pendek *Gelap Mata* yang disutradarai oleh Alvin, mengangkat tema mitos yang diselaraskan dengan genre *drama thriller*. Dengan cerita yang mengangkat sebuah mitos sebagai tema dan genre *drama thriller*, penulis menggunakan teknik pencahayaan *lowkey* serta memainkan komposisi pada *frame* sebagai *treatment* untuk memvisualkan film *Gelap Mata*.

Penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam melakukan penelitian sehingga laporan yang dihasilkan mempunyai dasar yang kuat dan bisa dipertanggung jawabkan. Penelitian kualitatif deskriptif adalah sebuah penelitian yang berfokus pada sebuah konsep dengan cara mengumpulkan data, mendeskripsikan, serta menganalisa data-data yang dikumpulkan (Creswell, 2012, hlm. 10). Penulis telah mengumpulkan data-data berupa literatur yang menjadi dasar dari teori yang penulis gunakan dalam film pendek *Gelap Mata*, yaitu komposisi *rule of thirds* dan pencahayaan *lowkey*.

3.1.1. Sinopsis

Yatno (31) adalah seorang pekerja bangunan miskin, memiliki istri bernama Lina (25) yang sedang sakit parah pada paru-parunya. Pengobatan secara medis sudah dilakukan dan tidak ada perkembangan, sehingga Yatno hanya bias berdoa kepada Tuhan.

Teman dekat Yatno, Solihin (36) menyarankan untuk pergi ke seorang dukun sakti bernama Mbah Sukmo (53), tetapi kesaktian Mbah Sukmo juga terkenal dengan maharnya yang cukup mahal, Solihin yang kala itu sedang bermain togel, mengajak Yatno untuk ikut supaya bias membayar mahar yang diberikan oleh Mbah Sukmo.

Yatno bertemu dengan Mbah Sukmo. Mbah Sukmo meminta sekantong darah kerbau milik Yatno, apabila kerbau tersebut dimiliki Yatno secara tidak halal, maka akan terjadi sesuatu yang menimpa Yatno.

Akhirnya, Yatno bermain togel untuk mendapatkan tumbal yang diminta oleh Mbah Sukmo. Namun, untuk mendapatkan nomor yang jitu, salah satu caranya adalah tidur dan bermimpi di sebuah makam keramat, lalu mimpi tersebut ditafsirkan menggunakan sebuah buku tafsir mimpi menjadi nomor yang akan diikut sertakan dalam sebuah togel.

Akhirnya Yatno pun harus menerima kekalahannya dalam berjudi, disaat Lina sudah sekarat menuju ajal. Yatno dengan *Gelap Mata*, terpaksa membunuh seekor kerbau dan memberikan darahnya kepada Mbah Sukmo. Ritual penyembuhan pun dijalankan. Alhasil Lina berhasil sembuh dari penyakitnya.

Namun ia harus menanggung sendu atas kematian Yatno yang terkena tulah akibat perbuatannya.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam film pendek *Gelap Mata*, penulis berperan sebagai *director of photography* yang bertugas selama pra produksi hingga produksi film. Penulis bertanggung jawab penuh selama masa tersebut untuk memvisualkan visi dari *director* berdasarkan naskah yang sudah disetujui. Oleh karena itu, penulis mencari buku-buku yang bisa digunakan untuk menunjang film serta penulisan.

3.1.3. Peralatan

Demi mewujudkan visual yang diinginkan, penulis menggunakan alat-alat yang bisa menunjang tercapainya konsep yang telah direncanakan pada saat pra produksi. Berikut adalah tabel yang berisi daftar peralatan yang digunakan dalam proses *shooting* film pendek *Gelap Mata*.

Tabel 3.1 *Equipment List*

No.	Nama	Jumlah
1	Sony a7S	1
2	Battery NP-FW50 Sony Mirrorless	8
3	Atomos Shogun Flame	1
4	HDMI Cable	3
5	Atomos SSD 240 GB	2
6	Battery NP-F770	4
7	V-Mount Battery	2
8	Tilta Rig Cage + Follow Focus	1
9	Tripod Libec 100mm	1
10	ND Variable Filter	1
11	Sony 28-70mm F/3.5-5.6	1
12	Sigma 35mm F/1.4	1
13	Canon 70-200mm F/2.8	1
14	Sigma E-mount to EF MC-11	1
15	DJI Ronin-M	1
16	Spider Rig	1
17	Arri L7C RGB Fresnel	2
18	LED 15" SWIT	3
19	CTO 1/4	3
20	CTB 1/4	3
21	Diffuser	2
22	C-Stand	4
23	Lighting Stand	3

(Dokumen pribadi)

Penulis menggunakan kamera *Sony a7s* dalam memproduksi film pendek *Gelap Mata*. Kamera ini unggul dalam keadaan cahaya yang gelap sehingga memudahkan penulis untuk mengambil gambar dikondisi cahaya yang cukup gelap. Selain itu kamera ini memiliki sensor *full frame* yang artinya tidak ada *crop factor* dari *focal length* lensa yang digunakan. Kamera ini juga tidak terlalu berat serta ukurannya yang cukup kecil sehingga menjadi lebih ringan ketika dipasang di atas *spider rig*.

Penulis juga menggunakan bermacam-macam *focal length* pada lensa. 35mm dengan bukaan f/1.4 digunakan untuk mengambil *long shot* sampai dengan *medium shot*. Lensa 70-200mm f/2.8 digunakan untuk mengambil *close up shot* serta mengambil gambar dengan objek yang jaraknya cukup jauh. Kedua lensa

tersebut merupakan lensa *ef-mount* yang merupakan lensa keluaran *canon* sehingga penulis membutuhkan *adapter ef-mount to e-mount* tambahan supaya lensa tersebut bisa masuk ke dalam *body* kamera *Sony.* Lensa 28-70mm f/3.5-5.6 digunakan apabila penulis menggunakan DJI Ronin-M sebagai *rigging* dikarenakan membutuhkan *auto focus* yang cukup cepat. Lensa ini merupakan lensa keluaran *Sony e-mount* yang cocok dengan kamera sehingga *auto focus* lebih cepat daripada lensa yang menggunakan *mounting* berbeda.

Dalam segi penataan cahaya, penulis menggunakan 2 lampu RGB *Fresnel Arri* L7C. Lampu ini bisa berubah-ubah warna sesuai keinginan, mengatur intensitas, serta memiliki *knob* yang bisa membuat lampu ini menjadi *spot light* atau *wide light*. Penggunaan lampu ini digunakan sebagai pengganti matahari ataupun cahaya bulan. Untuk memberi *fill light*, penulis menggunakan LED 15" yang diberi filter *CTO* ataupun CTB serta dibantu oleh diffuser supaya membuat cahaya lebih menuju ke arah *soft light* sehingga bayangan yang dihasilkan tidak terlalu keras sehingga bertabrakan dengan lampu lainnya.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam melakukan produksi film, penulis sebagai *director of photography* akan menjelaskan tahapan kerja mulai dari tahap pra produksi hingga tahap produksi selesai.

3.2.1. Pra Produksi

Pra produksi adalah sebuah tahapan dimana seorang *director of photography* merencanakan konsep visual dari naskah yang telah disetujui oleh sutradara serta produser. Berikut adalah proses yang penulis lakukan selama masa pra produksi.

1. Penulis menentukan konsep awal menurut naskah *draft* terakhir yang sudah disetujui oleh sutradara serta produser.

2. Penulis mencari literatur-literatur yang tersedia berdasarkan konsep-konsep yang telah ditentukan.

3. Setelah lokasi ditemukan, penulis bersama sutradara dan tim melakukan *recce* di lokasi-lokasi yang telah ditentukan. Dari hasil *recce* tersebut penulis bersama sutradara menyusun *shot list* serta merancang *storyboard.* Selain itu penulis membuat *equipment list* untuk digunakan semasa produksi.

4. Setelah *shot list* dan *storyboard* dibuat, penulis beserta tim melakukan proses *test cam* demi melancarkan proses *shooting* nantinya.

5. Sesudah *test cam* selesai, penulis beserta sutradara menata lagi *shot list* serta *storyboard* dikarenakan adanya masalah-masalah teknik sehingga ada beberapa *shot* yang harus diganti. Penulis juga membuat *floorplan* untuk memudahkan *crew* kamera yang bertugas.

6. Bersama dengan astrada, penulis membuat *shooting schedule* berdasarkan *shot list* sehingga waktu dalam *shooting* menjadi efisien.

3.2.1.1. Karakter Yatno

Tabel 3.2. *3D Character* Yatno

Fisiologi		Psikologi		Sosiologi	
Nama	Yatno	Hobi	Merokok	Latar belakang keluarga	Keluarga kalangan bawah
Umur	30 tahun	Warna favorit	Broken white	Orang tua masih lengkap?	Masih namun berjarak jauh
Jenis kelamin	Laki-laki	Makanan Favorit / tidak disukai	Gudeg dan telor / Kue	Pekerjaan ortu	Ibu rumah tangga dan pekerja sawah
Tinggi badan	±170 cm	Orientasi seksual	Heteroseksual	Bagaimana pengaruh ortu	Ia menjadi seorang yang penyayang
Berat badan	±58 kg	Sifat	Berkeyakinan, menolak tradisi, penyayang, bersimpati tinggi, tidak sabaran, keras kepala.	Siapa yang ada di sekelilingnya	Lina, Solihin dan Teman-teman warung
Postur	Tegak	Apa yang mempengaruhi sifat tersebut	Berkeyakinan karena istrinya, bersimpati tinggi karena bawaan keturunan.	Siapa temannya	Solihin
Etnis	Jawa Timur	Bagaimana sifat itu timbul	Rajin solat, sayang dengan istrinya, rela membahayakan diri demi istri, ingin hal yang instan, susah diberi masukan.	Bagaimana pengaruh mereka	Solihin sering mengajak yatno ke warung. Yatno sering mendapat informasi seputar kampung. Sedangkan Lina adalah istri yang taat agama, yatno sangat sayang dengan istrinya membuat yatno menjadi taat juga.

(Dokumentasi Pribadi)

Dalam masa pra-produksi, sutradara membuat karakter yang nantinya akan menjalankan cerita. Karakter-karakter ini yang akan mengalami interaksi, bereaksi, serta memiliki konflik. Penulis mengangkat karakter Yatno sebagai bahan dalam penulisan karena ia merupakan karakter utama dalam film *Gelap Mata*. Sutradara telah membuat *3D Character* Yatno sedemikian rupa sehingga karakter Yatno bisa menjalankan cerita ini. Yatno adalah seorang pria yang

memiliki badan kurus, ia kurang beruntung karena lahir dari keluarga yang kurang dalam hal finansial, tapi hal tersebut tidak membuat Yatno menjadi orang jahat. Ia tetap berdoa kepada Tuhan akan kehidupannya serta kesembuhan istrinya. Ia seorang yang penyayang. Namun, Yatno merupakan seorang yang keras kepala dan juga kurang sabar dalam memutuskan sesuatu, sehingga Yanto mengalami kesalahan dalam memiliki jalur mana yang ia tempuh. Hal inilah yang menjadikan Yatno jatuh dalam dosa besar yang mengakibatkan kematiannya sendiri.

Yatno yang awalnya begitu taat dengan agama, rajin beribadah, serta tidak percaya akan hal-hal mistis, berubah menjadi Yatno yang bermain togel, bahkan tega membunuh seekor kerbau yang tidak bersalah dan bukan miliknya. Ia melakukan semua itu demi kesembuhan istrinya, Lina. Yatno memang penyayang, sabar terhadap kondisi istrinya, tapi ia kurang sabar akan keputusan yang ia ambil. Istrinya yang semakin parah, membuat Yatno semakin yakin untuk berpaling dari kepercayaan yang sudah lama ia anut. Hal-hal ini lah yang akan menjadi pertimbangan penulis dalam menggunakan komposisi *rule of thirds,* pencahayaan *lowkey*, serta *handheld camera movement* dalam menggambarkan karakter Yatno. Yanto yang sudah tidak lagi mengikuti aturan agamanya, akan ditempatkan penulis di salah satu bagian dalam *frame* serta diberi *looking room* yang sempit. Selain itu pencahayaan *lowkey* akan menambah kesan jahat, dan *handheld camera movement* untuk membuat aksi Yatno semakin menegangkan.

3.2.1.2. Perencanaan Shot

Dalam merencanakan sebuah *shot*, penulis menganalisa naskah sehingga terbentuklah konsep yang akan menjadi dasar penulis dalam melakukan proses *shooting* dan penulisan. Hasil analisa tersebut lalu dijelaskan menggunakan teori yang sudah terkumpul terlebih dahulu yaitu konsep komposisi *rule of thirds*, *handheld,* serta pencahayaan *lowkey*.

1. *Scene* 7 *Shot* 4

   Menceritakan Yatno dan Solihin mendatangi rumah Mbah Sukmo dan melakukan konsultasi kepada Mbah Sukmo. Yatno diberi mahar bahwa ia harus memiliki darah segar dari seekor kerbau hasil kerja kerasnya sendiri.

   Pada *shot* ini, penulis ingin menunjukan bahwa Yatno kecewa terhadap mahar yang diberikan oleh Mbah Sukmo karena ia merasa berat akan mahar tersebut. Rasa kekecewaan tersebut ditunjukkan dengan komposisi yang diambil oleh penulis. Dengan *looking room* yang sempit serta penempatan Yatno yang lebih kecil daripada *background* membuat seakan-akan Yatno merasa terhimpit oleh keadaan.

7 INT. RUMAH MBAH SUKMO (RUANG TAMU)E - SORE 7

Mbah Sukmo duduk bersila, Yatno dan Solihin duduk bersimpuh.

MBAH SUKMO
Umur istrimu tidak lama lagi. Satu-satunya cara yang bisa saya bantu, kamu harus memiliki kerbau untuk dikorbankan dan beri semangkuk darahnya kepada saya.

Yatno menyimak perkataan Mbah Sukmo.

MBAH SUKMO
Dan ingat! Kerbau tersebut harus dimiliki dengan cara halal. Ini adalah pertukaran nyawa!

Yatno tersentak mendengarnya.

YATNO
kalau ngga halal, mbah? Gagal?

MBAH SUKMO
Tidak begitu pasti. Kerbau ini sebagai sesajian kepada Jin supaya tidak ada pertumpahan darah dari kita. Jika Jin tidak menerima tumbalmu, bisa-bisa kamu kena imbasnya.

Yatno terdiam melihat mbah sukmo. Kemudian ia termenung melihat kebawah dan membasuh wajahnya.

Mbah Sukmo bertanya kepada Solihin.

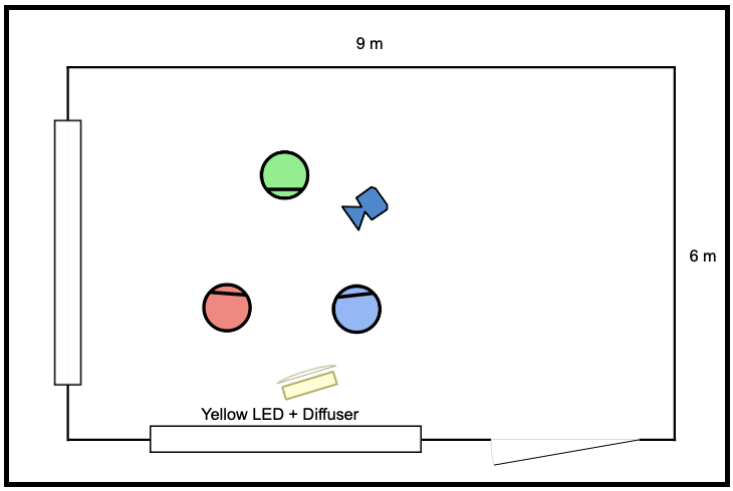
MBAH SUKMO
Kalau kamu? Kenapa?

SOLIHIN
(terbatah-batah)
Eeh ngga, Mbah. Saya nemenin doang.

Gambar 3.1. Naskah *Scene 7*
(Dokumentasi Pribadi)

Yatno sedang berbicara kepada Mbah Sukmo

Gambar 3.2. *Storyboard Scene 7 Shot 4*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3. *Floorplan Scene 7 Shot 4*
(Dokumentasi Pribadi)

2. *Scene* 18 *Shot* 2

Scene ini menceritakan Yatno yang sedang geram karena kalah bermain togel. Dengan wajah kesal, ia berjalan menuju ke kandang kerbau di dekat rumahnya sambil membawa palu untuk membunuh dan mengambil darah kerbau yang bukan miliknya tersebut.

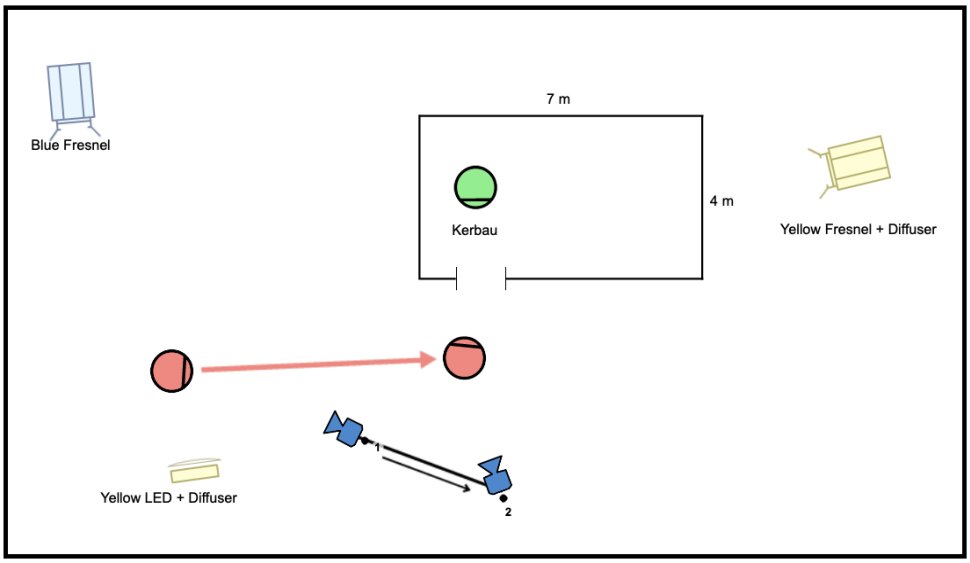
Pada *shot* ini, penulis ingin menunjukan rasa murka tersebut dari pencahayaan yang keras dan gelap. Penulis menembakan LED 15" yang dilengkapi CTB 1/4 sehingga warna dari lampu menjadi biru, dan keras, seolah-olah menjadi cahaya malam. Selain dari pencahayaan, penulis menggunakan *handheld* movement sehingga berkesan tergesa-gesa dan tidak memberikan *looking room* yang lebar pada komposisi. Untuk menambah kesan tergesa-gesa, penulis memberi *camera movement handheld*. Selain itu,

handheld bertujuan untuk menaikan intensitas sehingga penonton merasa geram sama seperti yang dirasakan oleh Yatno.

```
18        EXT. JALANAN KECIL - MALAM                                    18

          Yatno berjalan cepat dan nafasnya yang terengah-engah. Ia
          menenteng sebuah palu besar miliknya. Terlihat mata sinis
          yang berkaca-kaca di wajahnya.
```

Gambar 3.4. Naskah *Scene 18*
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.5. *Storyboard Scene 18 Shot 2*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.6. *Floorplan Scene 18 Shot 2*
(Dokumetnasi Pribadi)

3. *Scene* 19 *Shot* 1

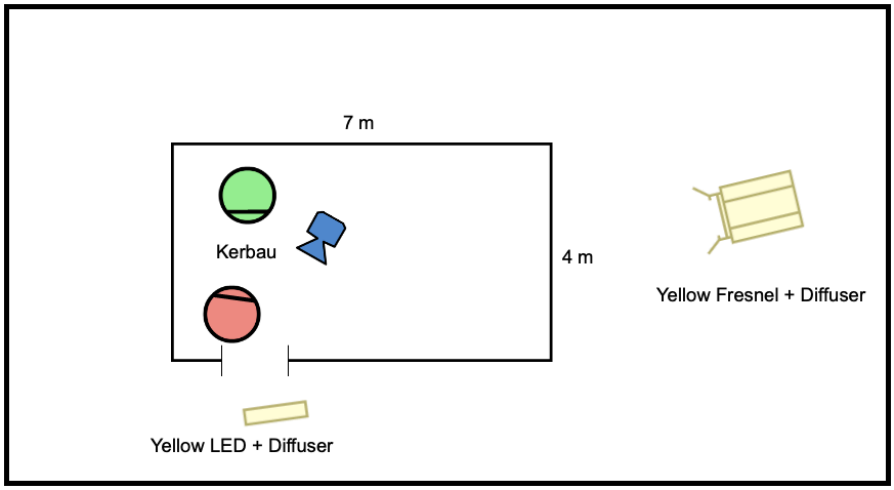
Menceritakan Yatno yang sudah berada dalam kerbau dan siap membunuh kerbau dengan palu yang ia bawa. Yatno memukul kerbau dengan sangat membabi buta hingga darah kerbau tersebut terciprat ke baju serta wajahnya yang murka.

Pada *shot* ini, penulis ingin menggambarkan kekesalan Yatno akan situasi yang ia hadapi dan membuat Yatno ingin menguasai situasi ini. Penulis mengambil gambar dengan *low angle shot* yang membuat Yatno terlihat besar, tetapi dengan memberikan *looking room* yang sempit sehingga membuat Yatno tetap terlihat dihimpit oleh keadaan yang mendesak. Kondisi ini juga diperkuat oleh pencahayaan yang keras, ada bayangan bambu rangka dari kandang yang jatuh di wajahnya, membuat Yatno terlihat dibayang-bayangi oleh tindakannya. Penulis juga memberi *camera movement handheld* untuk membuat gambar menjadi lebih dinamis dan membuat penonton merasakan emosi Yatno yang kesal akan keadaan yang membuat ia ragu.

```
19      EXT. PETERNAKAN KERBAU - MALAM                          19

        Terlihat beberapa kerbau yang sedang tertidur di kandang.
        Yatno berjalan dengan tergesa-gesa dan nafasnya yang cepat.
        Keringat membasahi bajunya.

        Kerbau melihat Yatno mendekatinya dengan langkah kaki yang
        cepat, mengangkat palunya, dan memukul sekuat tenaga. Darah
        terciprat ke wajahnya. Suara rintihan Kerbau terdengar.
```

Gambar 3.7. Naskah *Scene 19*
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.8. *Storyboard Scene 19 Shot 1*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.9. *Floorplan Scene 19 Shot 1*
(Dokumentasi Pribadi)

4. *Scene* 21 *Shot* 2

Adegan ini menceritakan Yanto sudah menyelesaikan misinya untuk mengobati istrinya menggunakan kesaktian jin melalui Mbah Sukmo. Setelah ia memberikan mahar yang diberikan oleh Mbah Sukmo, Yatno berlari menuju ke rumah untuk melihat apakah istrinya baik-baik saja. Ketika sampai di rumah, ia masuk ke kamar tetapi istrinya tidak ada. Ia mendengar suara orang sedang memasak di dapurnya, ia pergi ke dapur dan melihat bahwa istrinya,

Lina sedang memasak di dapur. Melihat kejadian itu, Yatno tidak bisa berkata apa-apa, hanya terdiam melihat Lina yang tidak merasa kesakitan bahkan bisa berdiri.

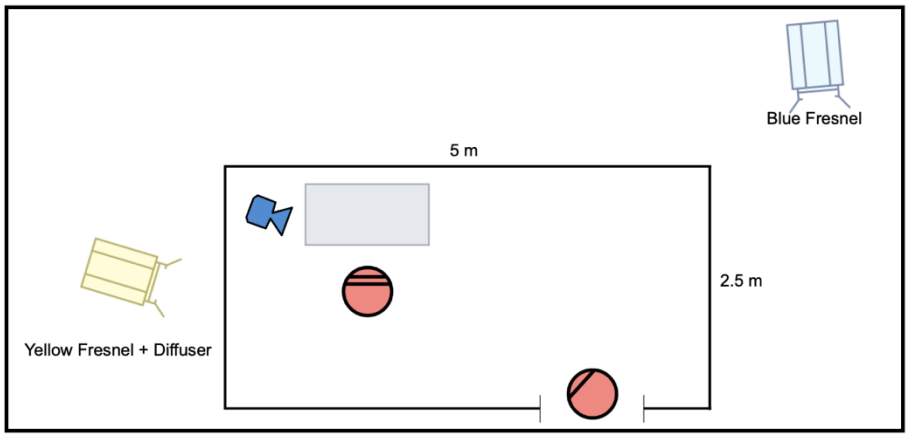
Pada *shot* ini, penulis ingin memberi kesan bahwa Yatno telah berjuang mati-matian bahkan sampai rela melanggar aturan agamanya. Penulis memberi *looking room* yang lebar, tetapi penulis tetap memberikan Yatno porsi yang cukup kecil dalam komposisi *rule of thirds*, sehingga Yatno tampak lebih kecil dari Lina yang ada di *foreground*.

```
21      INT. RUMAH YATNO (RUANG TAMU - DAPUR) - MALAM                21

        Yatno memasuki pintu rumahnya dan mencari Lina di kamar
        tidur, Lina tidak ada di kasurnya. Terdengar suara
        PENGGORENGAN dan Yatno menoleh ke arah dapur.

        Terlihat Lina sedang mengoseng-oseng masakan di KUALI dan
        KOMPOR menyala. Dari belakang terlihat Yatno muncul
        terkesima. Beberapa saat kemudian sosok bayangan hitam
        perlahan menutupi wajah Yatno. Lina mematikan kompornya.

                                                   CUT TO: BLACK
                                                          SCREEN
```

Gambar 3.10. Naskah *Scene 21*
(Dokumentasi Pribadi)

Yatno datang ke dapur dengan foreground Lina sedang memasak. Yatno tercengang.

Gambar 3.11. *Storyboard Scene 21 Shot 2*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.12. *Floorplan Scene 21 Shot 2*
(Dokumentasi Pribadi)

3.2.2. Produksi

Pada saat produksi, penulis mengeksekusi rancangan yang telah direncanakan pada tahap pra produksi. Berikut adalah proses dari tahap produksi yang telah dilakukan oleh penulis.

1. Peralatan yang telah disewa, diperiksa fungsi serta kelengkapannya terlebih dahulu untuk memastikan kelancaran *shooting* dalam segi teknis.
2. Penulis meminta tim produksi untuk menempelkan *storyboard* serta *shooting schedule* pada *shooting board* untuk memudahkan penulis dalam melihat *shot* yang sudah diambil, akan diambil, dan belum diambil.
3. Penulis mengarahkan *gaffer*, *camera assistant* dalam mengeksekusi sebuah *shot*.
4. Penulis melakukan pengambilan *shot* demi *shot* sesuai dengan *shooting schedule.*
5. Apabila *memory card* sudah penuh atau *shooting* pada hari tersebut sudah selesai, penulis menyerahkan *memory card* tersebut kepada editor untuk melakukan proses *back up*.

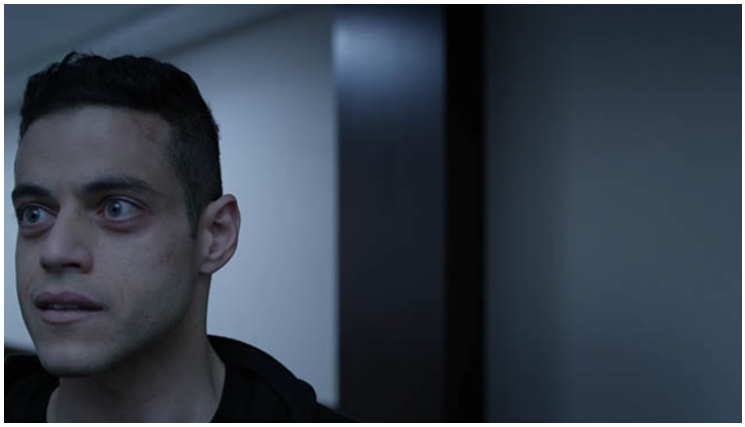
3.3. Acuan

Dalam membuat film pendek *Gelap Mata*, penulis mencari referensi dari film-film yang sudah pernah ditonton serta saran-saran dari rekan kuliah. Film referensi tersebut menggunakan teknik-teknik yang kurang lebih sama dengan teknik yang ingin digunakan oleh penulis. Teknik pencahayaan *lowkey* serta autran komposisi *rule of thirds* digunakan oleh penulis berdasarkan hasil analisa naskah.

Film referensi yang digunakan adalah film pendek Malaysia yang berjudul *Nadia* yang disutradarai oleh Muzzamer Rahman pada tahun 2015. Film ini menerapkan teknik pencahayaan *lowkey* di hampir setiap adegannya. Teknik pencahayaan *lowkey* pada film ini digunakan untuk memberi kesan gelap dan seram, selain itu juga digunakan untuk menaikan intensitas adegan. Penulis juga menggunakan teknik pencahayaan *lowkey*. Oleh karena itu, film ini digunakan sebagai referensi dalam menata cahaya di film pendek *Gelap Mata.*

Gambar 3.13. Adegan film pendek *Nadia*
(Nadia, Muzzamer Rahman, 2015)

Referensi lainnya adalah sebuah karya audio visual yang berbentuk Serial TV Amerika berjudul Mr. Robot yang disutradrai oleh Sam Esmail dan ditayangkan pada tahun 2015. Film ini bercerita tentang seorang *hacker* yang mengidap depresi. Pada teknik *rule of thirds,* penulis mengambil film ini sebagai referensi, karena pada film ini, karakter utama pada beberapa adegan, ditempatkan di salah satu sisi frame dan tidak diberi *looking room* sehingga komposisi menjadi terlihat tidak seimbang dan hal tersebut menguatkan sisi depresi karakter.



Gambar 3.14. Adegan pada film *Mr. Robot*
(Mr. Robot, Sam Esmail, 2015)