

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Mood*

Menurut Donaldson (2014: 43) *mood* memberikan sinyal kepada penonton tentang suasana dunia yang dibuat pada cerita. Dengan demikian, secara *general* merupakan kesan atau perasaan yang dirasakan oleh penonton terhadap sebuah film. *Tone*, Pye (dalam Donaldson, 2014: 43) adalah perasaan atau atmosfer yang diekspresikan oleh pembuat film di dalam filmnya. *Tone* yang afektif (mencakup perasaan dan emosi) dihasilkan oleh sebuah film akan menghasilkan dampak antara konstruksi film dengan penonton secara personal (Hawkins, 2016).

Menurut Hawkins (2016) film *mood and tone* tercipta oleh kedalaman ruang, dan *action* yang dilakukan karakter di dalam kedalaman ruang tersebut, koneksi karakter dengan tempat atau suatu lingkungan. Serta hubungan karakter dengan karakter lain. Tujuannya adalah untuk memberikan *feeling* kepada penonton dan mempengaruhi persepsi penonton untuk berpikir atau merasakan dan melihat sesuatu dengan cara yang baru. Serta membangkitkan respon simbiosis penonton dengan karakter dalam film. Mengingat tujuan dari film adalah untuk memberikan perasaan daripada menceritakan sebuah cerita. Penonton memahami karakter tidak dari plot yang disampaikan dengan visual, tetapi keadaan yang dialami karakter sepanjang hingga akhir film yang juga menjadi salah satu penentu *mood and tone* (hlm. 70).

Menurut Box (2013) *Mood* pada film sangat besar dipengaruhi oleh cahaya ke gambar bergerak. Dengan kolaborasi antara sutradara, *production designer*, dan DOP untuk merancang kejadian, emosi, dan *personalities* dari ruang dalam cerita. Sehingga *mood* pada film juga ditentukan melalui *dialog*, *setting*, dan lokasi shooting. Bahkan juga atribut, *set dressing*, karakterisasi dari aktor. Sering sekali juga saat survei lokasi dan melihat *natural light* ataupun mulai meletakkan cahaya *on location*. Yang cocok untuk adegan tertentu bisa menimbulkan ide baru yang tidak disangka dan perasaan atau emosi hingga *mood and tone* yang cukup menarik secara tidak sengaja untuk dimasukkan ke dalam cerita (hlm. 106).

2.2 Colors and Lighting

Menurut Brown (2016) *lighting* memiliki peran utama dalam menentukan *mood and tone* sebuah film dan Begitu pula dengan warna. Banyak aspek yang mempengaruhi *mood and tone* seperti warna, framing, penggunaan lensa, *handheld* atau *mounting*, *framerate*. Semua itu dilakukan melalui kamera dan cahaya untuk mempengaruhi persepsi penonton tentang adegan tersebut. Arah cahaya tidak hanya berguna untuk jatuhnya arah bayangan, tetapi juga termasuk faktor penting dalam menentukan *mood* dan *emotional tone* dari *shot*. Ini akan sangat penting apabila ingin membuat adegan yang *moody* dan ingin menunjukkan kemisteriusan dari sebuah adegan (hlm. 261-264).

Low key menurut Katatikarn & Tanzillo (2016) adalah sebuah kondisi yang sebaliknya atau cahaya yang jatuh pada sekitar subjek sangat gelap. Sehingga menciptakan bayangan yang keras dan panjang. Membuat keseluruhan adegan lebih dramatis dan misterius. Gaya ini cocok untuk adegan misteri atau membuat penonton penasaran (hlm. 103). *Foreground dan background of shot* yang tingkat cahayanya lebih gelap dari abu abu serta histogram yang cenderung berada di sisi kiri disebut dengan *low key* (Hoser, 2018, hlm. 55-64)



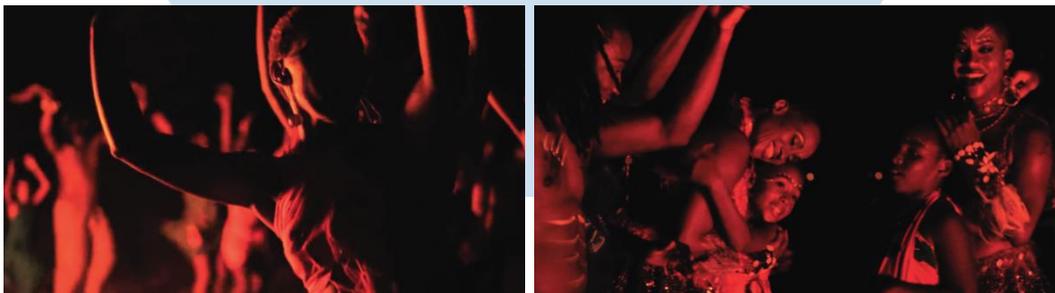
Gambar 2.1. *Camera meters and histogram low key*

(Sumber : Buku Introduction to Cinematography)

Menurut Hoser (2018) *blue hour* adalah waktu singkat ketika langit berubah menjadi biru gelap tepat setelah matahari terbenam. Tidak ada cahaya matahari secara langsung sehingga tidak terbentuk bayangan. sehingga *blue hour* cenderung

digunakan dengan *low key*. Karena akan memperkaya visual, dan kuatnya warna biru tua di langit. Terdapat tiga tipe dari *blue hour*, yaitu: subjek yang sedikit terang terlihat pada antara cahaya yang memudar, subjek dengan langit yang lebih sedikit cerah sehingga terlihat siluet dengan langit malam, dan lampu-lampu *practical* terlihat di eksterior malam (hlm. 278-279).

Hoser (2018) dalam buku *Introduction to Cinematography* mengatakan bahwa *Shooting* dengan menggunakan *practical light* dari api sebagai sumber cahaya, membuat *warm tones* dan kontras rasio yang kuat. Sehingga terlihat sangat mencolok di visual. Lebih mudah untuk memotret cahaya api tanpa sumber cahaya tambahan lainnya. Karena harus mencocokkan suhu atau *color balance* dari lampu dengan suhu warna dari api. Akan lebih mudah untuk menambah ketebalan api atau mendekatkan subjek ke api agar lebih terekspos (hlm. 280).



Gambar 2.2. Shot hanya menggunakan api sebagai sumber cahaya. *Faluma DP Tania Hoser and the University of the West Indies EBCCI cinematography class*

(Sumber : Buku *Introduction to Cinematography*)

2.3. Suralisme

Kata surealisme memiliki arti “ *above realism* “ atau lebih tinggi di atas realisme (Brodskaïa, 2018). Breton (dalam Fijalkowski & Richardson, 2016) mendefinisikan surealisme merupakan sebuah tindakan otomatisisme atau bertindak tanpa dimikir dahulu. Tidak ada kendali dari manapun atau tindakan yang dilakukan tanpa perlunya alasan. Sehingga bebas dari masalah estetika atau moral. Surealisme didasarkan atas kepercayaan kepada bentuk bentuk realitas yang terabaikan oleh asosiasi, kemahakusaan dari mimpi, dan dalam permainan di luar pemikiran (hlm. 2).

Menurut Kartikasari (2018) sebuah karya visual dapat disebut sebagai karya surealisme jika memiliki sebagian dari ciri dari empat metode. *Pertama*, munculnya kejanggalan yang berasal dari penggabungan pecahan objek yang tidak memiliki keterikatan tetapi berbentuk sebagai metafora. *Kedua*, munculnya berbagai hal dari ketidaksadaran atau perwujudan dari mimpi atau peristiwa yang tidak rasional sehingga menjadi sebuah kejanggalan karena tidak ditemukan dalam keseharian. *Ketiga*, terdapat objek yang mengandung erotisme atau sosok perempuan berpakaian minim. *Keempat*, penampakan teror dari sebuah objek yang bisa menimbulkan rasa takut atau ancaman (hlm. 165-166).

Menurut Fijalkowski & Richardson (2016) salah satu kesalahpahaman tentang surealisme yang sering terjadi adalah memiliki paham bahwa surealisme itu memiliki tujuan sebagai bentuk ekspresi diri yang baru. Dengan beranggapan itu sebagai sesuatu yang lebih otentik karena ingin mengungkapkan kebenaran identitas dari suatu individu ataupun kelompok. Bahwa jantung dari surealisme ketika dapat berbagi pengalaman dengan orang-orang di luar lingkup kelompok untuk mengerti (hlm. 107). Dari sini surealisme membatasi wilayahnya untuk keluar dari logika fisik seperti mimpi dan alam bawah sadar, mitos, imajinasi, puisi, dan gambar (Fijalkowski & Richardson, 2016, hlm. 193).

Peran mitos di dalam surealisme juga terletak pada fakta bahwa mitos merupakan alternatif duniawi dari cengkraman agama yang non rasional (Noheden, 2017). Menurut Löwy (dalam Noheden, 2017) mengatakan bahwa surealisme merupakan upaya untuk membangun kembali paham akan pesona eksistensi manusia. Hal yang dimaksud seperti: imajinasi, gairah, cinta, kegilaan, sihir, puisi, mimpi, keajaiban, pemberontakan atau beberapa jenis utopia atau nilai-nilai yang telah termusnahkan oleh peradaban ini. Namun, kekhawatiran ini datang seiring perubahan arah akhir dari perang dunia. Yang menjadikan banyak *surrealist* secara praktek berbelok ke arah mitos dan sihir (hlm. 12).