

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Blain Brown (2016:4), *conceptual tools* bukanlah alat yang digunakan secara fisik seperti *dolly*, lampu, *crane* dan lain-lain. Namun adalah konsep dari *visual storytelling* itu sendiri.

Lighting

Menurut Hall (2015) pencahayaan dapat membentuk emosi dan bagaimana sinematografer dapat menggunakan pencahayaan yang sesuai untuk menyampaikan cerita. Mulai dari *angle*, intensitas, kualitas dan warna dapat membentuk emosi menjadi seperti apa. Area gelap pada *shot* dapat memiliki *value* yang sama dengan area terang pada *shot*. Pencahayaan dapat menarik perhatian penonton kepada suatu bagian pada *scene* namun area gelap dapat mendukung imajinasi para penonton.

Lighting dan warna merupakan hal yang paling utama bagi para sinematografer dimana *lighting* dapat mengatur keseluruhan visual film menjadi apa. *Lighting* memiliki berbagai macam variasi yang tak terhingga oleh sebab itu tidak ada *lighting* yang benar namun bagaimana *lighting* berguna bagi filmmakers. Memasukan cahaya ke dalam suatu *scene* tidak sulit namun yang lebih sulit adalah menentukan intensitas cahaya atau *exposure* dari *lighting*. *Exposure* tidak hanya menentukan terang gelap dari suatu *scene* namun juga memberikan *mood* dan *tone* dari *scene* tersebut. Berikut merupakan istilah dari *lighting* yang digunakan dalam film menurut Brown (2016:108):

1. *Key Light*: merupakan sumber cahaya yang utama dari sebuah *scene*.
2. *Fill Light*: merupakan *lighting* yang bertujuan mengisi bayangan dari *key light*.
3. *Backlight*: merupakan *lighting* yang berasal dari belakang subjek untuk memisahkan area gelap dari subjek dan *background*.

4. *Kicker*: merupakan *lighting* yang ditempatkan pada samping aktor sehingga cukup memberikan cahaya jadi tidak diperlukan *fill light*.
5. *Sidelight*: merupakan *lighting* yang berasal dari samping aktor berbeda dengan *kicker*; *sidelight* merupakan cahaya utama yang menciptakan banyak area gelap di sekitar aktor. Oleh sebab itu dibutuhkan *fill light* untuk mengisi bagian gelap dari aktor.
6. *Topper*: merupakan cahaya yang berasal dari atas.
7. *Hard light*: merupakan cahaya yang berasal dari matahari atau *lighting* tertentu yang menciptakan cahaya yang tajam dan *shadow* yang kuat.
8. *Soft Light*: merupakan cahaya yang tidak tajam dan memiliki *shadow* yang sedikit atau tidak ada *shadow* sama sekali. *Soft light* biasanya berasal dari cahaya matahari pada saat berawan.
9. *Ambient Light*: cahaya yang berada di lokasi
10. *Practicals*: cahaya yang berada di dalam *frame* dan berfungsi sesuai dengan kegunaannya.
11. *High key*: merupakan pencahayaan yang terang dengan *shadow* yang sedikit.
12. *Low key*: pencahayaan yang kurang yang membuat *shadow* menjadi banyak.
13. *Bounce light*: cahaya yang memantul dari suatu benda.
14. *Available light*: cahaya yang sudah ada di lokasi baik *natural* seperti matahari atau *artificial* seperti lampu jalanan
15. *Motivated Light*: cahaya berasal dari suatu sumber seperti lampu, perapian dan lain-lain. Beberapa cahaya juga terlihat di dalam *scene*.

Highlights & Shadow

Menurut Bordwell, Thompson, & Smith (2017:125) aksi dari suatu film tidak hanya diterangi oleh *lighting* namun juga dapat memisahkan area gelap dan terang dari suatu subjek yang nantinya membentuk komposisi yang menarik perhatian penonton. *Highlights* merupakan cahaya yang memantul pada

permukaan dengan intensitas yang tinggi. Semakin halus permukaan pantulan semakin banyak memantulkan cahaya. *Shadow* menurut Bordwell & Thompson (2017:125) terbagi menjadi dua diantaranya adalah *attached shadow* dan *cast shadow*. *Attached shadow* merupakan cahaya gagal menerangi sebuah subjek secara menyeluruh karena permukaan dari sebuah subjek. *Cast shadow* merupakan cahaya dihalangi oleh suatu subjek.

Hard Light & Soft Light

Dari segi intensitas, *lighting* terbagi menjadi 2 yaitu *Hard Light* dan *Soft Light*. *Hard Light* akan membentuk *shadow* yang sangat keras yang membuat tepian subjek menjadi tajam. *Soft Light* ada sesuatu yang menghalangi cahaya jadi cahaya tidak langsung jatuh ke subjek yang membuat *shadow* menjadi lebih lembut. Matahari yang cerah menimbulkan *Hard Light* sedangkan matahari yang tertutup awan menimbulkan *Soft Light* (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017:125).

Menurut Grodal (2005) *lighting* merupakan alat yang kuat untuk mendukung pada saat pergantian *mood* atau emosi. *Soft light* menurut Grodal dapat digunakan untuk *scene* romantis sedangkan *hard light* biasa digunakan untuk *scene* thriller. *Soft light* biasanya digunakan untuk emosi senang dan tenang sedangkan *hard light* biasanya digunakan untuk *scene* yang menegangkan. Namun tidak membatasi kemungkinan bahwa *hard light* dapat digunakan untuk *scene* romantis dan sebaliknya.

***Lighting* berdasarkan arahnya**

Dari segi arah, *lighting* terbagi menjadi 4 yaitu *Frontal Lighting*, yang memiliki tujuan menghilangkan *shadow* dari subjek dan gambar menjadi *flat*. *Back lighting* yang memiliki tujuan membentuk siluet dari subjek dan membentuk tepian dari subjek. *Under Lighting* merupakan cahaya yang berasal dari bawah subjek yang dapat mendistorsi sesuatu. *Top Lighting* merupakan cahaya yang

berasal dari tepat atas subjek untuk memperlihatkan fitur wajah dari subjek (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017:126-127).

Three Point Lighting

Berdasarkan sumbernya biasanya film mengutamakan *key light* dan *fill light* sebagai cahaya utama dan biasanya menggunakan teknik *three point lighting* untuk membuat standar pencahayaan yang cukup. *Key light* merupakan cahaya utama yang memberikan cahaya paling terang dan *shadow* yang paling keras. *Fill light* merupakan cahaya yang mengisi *shadow* yang dihasilkan *Key light*. Untuk mencapai *three point lighting* yang sesuai perlu ditambahkan satu *lighting* lagi yaitu *Backlight* yang berfungsi untuk membentuk dan memisahkan subjek dari *background*. (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017:128)

Menurut Box (2003:148) *key light* merupakan cahaya yang paling utama dalam menerangi sebuah *scene*, pencahayaan yang lain seperti *fill light*, *backlight*, *practicals*, *scenery lighting* dan lain-lain mengikuti berdasarkan *key light*. Terdapat beberapa bentuk *key light* menurut Box (2003):

- a. *Rembrandt Cheek-Patch Lighting*: Penempatan *key light* berada di 45 derajat diatas dan 45 derajat pada sisi aktor. Posisi ini dapat membentuk *shadow* dari hidung aktor memberikan cahaya pada pipi aktor. Penempatan *key light* ini merupakan penempatan paling natural.
- b. *Far side key*: Penempatan *key light* berada di sisi terjauh dari kamera dimana disebut *far side key* dan *near side key* merupakan penempatan *key light* berada di sisi kamera. *Far side key* dapat memberikan kontras yang cukup besar dan *shadow* untuk hidung, mulut, mata, dan dagu.
- c. *Side light*: Penempatan *key light* berada kurang dari 90 derajat untuk menciptakan *highlight* pada pipi yang baik. Penggunaan *key light* ini harus ditambah dengan *fill light* karena hanya 1 sisi dari aktor saja yang diterangi sedangkan sisi lainnya akan menjadi gelap.
- d. *Front light*: Penempatan *key light* berada di depan aktor yang membuat *scene* menjadi lebih datar. Penggunaan *key light* ini dapat menerangi

keseluruhan wajah aktor dan banyak digunakan untuk *glamour cinematography*. Untuk menghindari gambar yang *flat* perlu ditambah *fill* dan *backlighting*.

- e. *Bottom light*: Penempatan *key light* berada dari bawah untuk mendukung logika arah cahaya.
- f. *High in front/high to the side*: Penempatan *key light* untuk memberikan efek dramatis membuat kantong mata memiliki *shadow* yang besar.
- g. *Eye light*: Penempatan *key light* yang terfokus kepada mata, untuk memberikan efek refleksi pada bola mata.

Menurut Hall (2015) *fill light* merupakan cara untuk mengisi *shadow* dari *key light*. Intensitas cahaya dari *fill light* biasanya lebih kecil dibandingkan dengan *key light*. *Backlight* merupakan pencahayaan yang ditaruh di belakang subjek dan bertujuan untuk memberikan separasi antara subjek dengan *background* yang memberikan kesan tiga dimensi atau *depth* pada *shot*.

High Key Lighting & Low Key Lighting

Penggunaan *three point lighting* sangat sesuai untuk *high key lighting* yaitu membuat *fill light* dan *backlight* mengisi keseluruhan *shadow* yang membuat *shadow* sangat sedikit dan kontras yang lebih rendah antara area gelap dan terang. *Shadow* yang dihasilkan *high key lighting* juga memberikan detail-detail. Sedangkan *Low key lighting* membuat kontras yang lebih besar dan tajam, *shadow* yang dihasilkan juga lebih gelap. Dengan *backlight* dan *fill light* yang sedikit membuat subjek dikelilingi oleh *shadow* (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017:129).

Menurut Landau (2014:186) *low key lighting* merupakan cahaya yang memiliki kontras yang tinggi dan *shadow* yang gelap. *Low key lighting* tidak selalu diartikan sebagai *low light*, namun ada perbedaan yang cukup besar antara area gelap dan terang dalam sebuah *shot*. *Low key lighting* banyak digunakan untuk *scene* yang dramatis dan paling banyak digunakan untuk film misteri, horor, *sci-fi*, gangster, mata-mata dan film drama tergantung pada *scene* yang dipilih.

High key lighting dapat diartikan sebagai cahaya yang rata dengan kontras yang sedikit. *High key lighting* dapat disalah artikan sebagai *lighting* yang terang namun tidak sepenuhnya *shadow* hilang, bahkan sampai sangat terang. *High key lighting* tidak diartikan sebagai kontras yang sedikit namun kontras antara area gelap dan terang yang sedikit. *High key lighting* biasanya digunakan untuk *scene* komedi, romansa, komersil, sitkom, dan drama keluarga. *High key lighting* memberikan kesan hangat, nyaman, dan sedikit ketegangan.

Color

Pemilihan warna dalam suatu *scene* juga merupakan hal yang penting bagaimana warna dapat bermakna dalam sebuah *scene*. Warna dapat memiliki pengaruh paling besar dalam menyampaikan emosi dari suatu *scene* dimana suatu warna dapat mewakili emosi tertentu. Warna menurut Brown (2016:231) terdiri atas *hue* (warna itu sendiri), *value* (terang gelap dari warna), *chroma* (kepekatan warna, *warm and cool colors* (warna yang hangat atau dingin) dan biasanya digunakan di film yaitu *color temperature* dan *color balance* yang ingin dicapai. Semakin rendah suhu kelvin gambar akan semakin hangat atau merah ke oranye (2700k-3000k). Dan semakin tinggi suhu kelvin gambar akan semakin dingin atau kebiruan (5000k-10000k). Untuk mencapai gambar dengan suhu normal biasanya digunakan *color balance* 4800k - 5000k.

Warna dalam kehidupan memiliki arti yang berbeda-beda. Setiap warna dapat memberikan makna tersendiri pada area yang berbeda. Warna merah di Cina dapat diartikan sesuatu yang baik namun merah juga dapat diartikan bahaya. Warna dapat menyampaikan waktu dan tempat untuk penonton, selain itu juga memberitahu penonton situasi *scene* seperti apa. Warna biru untuk memberikan kesan malam hari dan warna pink untuk memberikan kesan festival. Penggabungan warna yang berbeda-beda melalui pencahayaan dapat memberikan makna tertentu pada sebuah karakter dan dapat mendukung mood sesuai dengan situasi yang sedang terjadi dalam sebuah *scene* (Basa,2010)

Warna dapat menyampaikan cerita, dengan menggunakan warna dalam bercerita dapat menimbulkan reaksi psikologis dengan penonton, membawa fokus penonton kepada detail-detail, membentuk *tone* dari film, merepresentasi karakter dan memperlihatkan arah dari cerita. Dalam bercerita warna tidak memiliki makna yang dibatasi, setiap film bisa saja memiliki warna dan makna yang berbeda. (Risk, 2016:2)

Warna merah dapat memberi makna cinta, gairah, kekerasan, bahaya, amarah, dan kekuatan. Warna merah muda dapat memberikan makna kemurnian, manis, feminis, ceria, empati, dan kecantikan. Warna jingga dapat memberi makna kehangatan, keramahan, kebahagiaan, eksotis, dan masa muda. Warna kuning dapat memberikan makna kegilaan, penyakit, kegelisahan, obsesi, naif, dan idealis. Warna hijau dapat memberikan makna alam, ketidakdewasaan, kecurangannya, hal buruk, kegelapan, dan bahaya. Warna biru dapat memberikan makna dingin, pengasingan, kesedihan, masalah mental, ketidakpedulian, dan ketenangan. Warna ungu dapat memberikan makna fantasi, kehalusan, erotik, ilusi, mistis dan hal buruk. (Risk, 2016:3-6)

Emosi

Menurut Kleinman (2012), emosi adalah perasaan yang dibentuk dari pikiran dan raga individu yang kemudian mempengaruhi cara berpikir dan bertindak. Emosi terbentuk karena pengalaman dari individu terhadap sebuah kejadian tertentu. Menurut Tan (2011) Emosi dapat didefinisikan sebagai perubahan tindakan sebagai akibat dari penilaian dari subjek terhadap situasi atau peristiwa. Menurut Goleman (2009) emosi digolongkan menjadi 8 diantaranya adalah:

- a, Amarah dapat diartikan benci, marah besar, kesal, tersinggung, mengamuk, bermusuhan, beringas, hingga perlakuan kekerasan.
- b. Kesedihan dapat diartikan rasa muram, suram, melankolis, depresi, kesedihan dan pedih

- c. Rasa takut dapat diartikan rasa takut, gugup, khawatir, ngeri, tidak senang, fobia dan was-was.
- d. Kenikmatan dapat diartikan rasa gembira, terhibur, takjub, terpesona, senang, manis, bahagia, dan puas.
- e. Cinta dapat diartikan persahabatan, kepercayaan, rasa dekat, hormat, dan penerimaan.
- f. Terkejut dapat diartikan takjub dan terpana.
- g. Jengkel dapat diartikan jijik, muak, benci dan hina.
- h. Malu dapat diartikan rasa bersalah, sesal, hina, aib, malu hati, dan patah hati

Emosi senang/bahagia

Menurut Izard (2009) emosi senang merupakan emosi dasar positif dimana emosi ini dapat ditemukan pada beberapa hal ketika sedang jatuh cinta tentunya akan timbul emosi senang. Menurut Seligman (2005) Emosi bahagia atau kebahagiaan merupakan suatu penilaian terhadap diri sendiri yang memberikan emosi positif seperti kenyamanan dan kegembiraan. Emosi senang dapat terlihat dari raut wajah karakter yang bahagia atau senang.

Emosi sedih

Menurut Izard (2009) emosi sedih merupakan emosi dasar negatif dimana emosi ini dapat dibentuk dari hal-hal negatif seperti kekalahan, kehilangan dan kematian. Emosi sedih dapat terlihat dari raut wajah yang kurang senang dan cenderung murung bahkan sampai menangis.