

2. STUDI LITERATUR

2.1. THREE-POINT LIGHTING

Menurut Brooker (2008) dalam bukunya yang berjudul “*Essential CG Lighting Techniques with 3ds Max*”, *three-point lighting* merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk membantu menekankan bentuk tiga dimensi dalam sebuah adegan dengan penggunaan cahaya (*light*). Tiga *cahaya (light)* yang berbeda dapat menyingkirkan gambar yang tampak datar dan dengan itu, bereksperimen dengan metode ini dapat menghasilkan semua jenis variasi skema *CG lighting* (hlm 64).

Wissler (2013, hlm 253-256) dalam bukunya yang berjudul “*Illuminated Pixels*”, menjelaskan tentang konsep *three-point lighting* di mana teknik *lighting* tersebut merupakan sebuah dasar pengaturan *lighting*. Ada beberapa susunan cahaya (*light*) serta fungsinya yaitu:

1. *Key Light*

Key light adalah sumber cahaya (*light*) yang paling dominan dalam suatu adegan dan memiliki dampak yang sangat kuat untuk sebuah gambar sehingga dapat membuat bayangan yang pekat. Posisi dan kualitasnya memiliki peran yang kuat untuk menentukan suasana (*mood*) gambar dan membentuk tokoh dan lingkungan sekitar.

2. *Fill Light*

Fill light merupakan cahaya (*light*) yang berfungsi untuk mengatur bayangan di mana intensitasnya kurang dari *key light*. Cahaya (*light*) ini bertujuan untuk mengontrol kontras untuk menghasilkan bayangan yang halus.

3. *Rim Light*

Rim light atau *Backlight* menyediakan *outline* cahaya (*light*) di sekitar tokoh. Cahaya ini ditempatkan tepatnya di belakang tokoh secara miring ke atas agar dapat menghasilkan penerangan yang cukup tipis dari belakang.

2.2. JENIS CAHAYA (*LIGHT*)

Setiap seniman harus mengetahui jenis lampu maya sebelum memberikan *lighting* dalam dunia CG. Dalam bukunya Katatikarn dan Tanzillo (2017, hlm 48-51), ada beberapa jenis cahaya (*light*) serta fungsinya:

1. *Point Lights*

Jenis cahaya (*light*) ini, memiliki sinar cahaya (*light*) yang memancar dari titik itu di setiap arah. Cahaya (*light*) ini paling baik digunakan saat meniru cahaya (*light*) seperti bola lampu atau lilin.

2. *Directional Lights*

Cahaya (*light*) menghasilkan sinar cahaya (*light*) ke satu arah yang ditentukan. *Directional Lights* mensimulasikan cahaya (*light*) apapun yang sangat jauh dari sebuah *scene* dan menerangi seluruh seluruh *shot*. Oleh karena itu, untuk mensimulasikan cahaya (*light*) dari matahari dan bulan lebih baik menggunakan jenis cahaya (*light*) ini.

3. *Spotlights*

Cahaya (*light*) ini menerangi ke arah tertentu di dalam daerah yang berbentuk kerucut. Kerucut tersebut dapat difokuskan pada satu obyek tertentu yang memberikan fokus pada apa yang cahaya (*light*) ingin perlihatkan. Cahaya (*light*) ini dapat digunakan seperti senter, *spotlight* dalam panggung, lampu jalanan, dll.

4. *Area Lights*

Jenis cahaya (*light*) ini menciptakan bayangan halus untuk menciptakan tampilan keseluruhan yang lembut. *Area light* merupakan sumber cahaya (*light*) yang memancarkan cahaya (*light*) dari bentuk geometris. Biasanya, digunakan sebagai cahaya (*light*) TV atau monitor.

5. *Ambient Lights*

Jenis cahaya (*light*) ini menerangi semua obyek dalam pemandangan secara merata dan tidak menimbulkan bayangan atau menunjukkan arah apapun. Contoh realistis yang dapat menggambarkan hasil dari jenis cahaya (*light*) ini adalah ketika di hari yang mendung dan awan menutupi matahari yang bersinar dan semuanya menyala lebih seragam di seluruh *environment*.

2.3.PENEMPATAN *LIGHTING*

Menurut Katatikarn dan Tanzillo (2017, hlm 102-105), dalam bukunya yang berjudul “*Lighting for Animation the Art of Storytelling*”, penempatan cahaya (*light*) dan pengaturan intensitas merupakan faktor besar dalam penciptaan suasana (*mood*). Beberapa teknik yang digunakan adalah:

1. *High Key*

Teknik *lighting* ini merupakan teknik yang paling banyak digunakan khususnya dalam musikal dan film komedi *Hollywood*. Teknik ini menggunakan *key light* dan *fill light* secara lebih frontal dan diberikan intensitas yang sama yang bertujuan untuk mengurangi bayangan, terutama bayangan yang kasar di mana hal tersebut dapat mengganggu tampilan gambar yang halus dan lembut supaya dapat memperlihatkan detail dari tokoh dan obyek.



Gambar 1. *High Key*
(*Lighting for Animation the Art of Visual Storytelling*, Katatikarn dan Tanzillo, 2017)

2. *Low Key*

Teknik *lighting* ini adalah kebalikan dari teknik *high key lighting*. Keseluruhan gambar akan menampilkan suasana yang dramatis dengan tampilan yang lebih gagah khususnya untuk tokoh penjahat atau berbagai adegan yang menampilkan suasana misterius (*mystery*) dan ketegangan (*suspense*). *Value* dari *fill light*

diturunkan dan posisi dari *key light* itu ditempatkan agak jauh dari tokoh untuk membuat bayangan yang kasar.

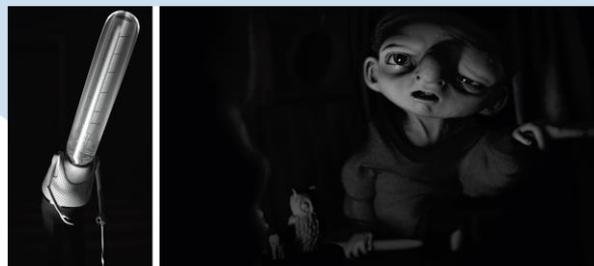


Gambar 2. *Low Key*

(*Lighting for Animation the Art of Visual Storytelling*, Katatikarn dan Tanzillo, 2017)

3. *Under-lighting*

Teknik dari *lighting* ini berfungsi untuk membuat cahaya (*light*) untuk tokoh yang jahat atau adegan yang menunjukkan sesuatu yang buruk akan terjadi. *Key light* diposisikan dibawah tokoh untuk menghasilkan bayangan ke arah atas.



Gambar 3. *Under-lighting*

(*Lighting for Animation the Art of Visual Storytelling*, Katatikarn dan Tanzillo, 2017)

4. *Rim Key*

Teknik ini menggunakan *key light* dari belakang tokoh untuk menampilkan *outline lighting* dari tokoh tersebut dan sangat berguna untuk 3 skenario utama. Pertama adalah ketika seorang tokoh ditempatkan diantara kamera dan sebuah *lighting* dari belakang yang akan membuat siluet pada tokoh yang diterangi dengan *rim light* untuk berintegrasi dengan lingkungan sekitar. Kedua, jika tokoh tersebut terlalu kecil untuk dilihat, teknik *lighting* ini dapat membantu penonton untuk menyadari kehadiran tokoh. Lalu, yang ketiga adalah ketika siluet tokoh yang perlu muncul dengan adanya gerakan tangan.



Gambar 4. *Rim Key*

(*Lighting for Animation the Art of Visual Storytelling*, Katatikarn dan Tanzillo, 2017)

5. *Shadow*

Penempatan cahaya (*light*) dapat membantu dalam menampilkan bayangan sebagai alat untuk bercerita. Bayangan yang kasar terhadap tokoh biasanya dihindari ketika ingin meunjukkan keindahan suatu tokoh. Bayangan yang diposisikan dengan tepat dapat menciptakan petak gelap pada gambar.



Gambar 5. *Shadow*

(*Lighting for Animation the Art of Visual Storytelling*, Katatikarn dan Tanzillo, 2017)

2.4. TEORI WARNA

Yot (2019) dalam bukunya yang berjudul “*Light for Visual Artists: Understanding and Using Light in Art & Design*”, mengatakan bahwa cahaya (*light*) dari matahari merupakan sebuah campuran dari berbagai gelombang cahaya (*light*) di mana saat terlihat akan berupa warna putih. Gelombang – gelombang cahaya (*light*) itu lah yang menentukan warna (*color*) dalam cahaya (*light*) ketika mereka bersatu. Ada 3 properti yang digunakan untuk mendeskripsikan warna yaitu (hlm 102):

1. Hue

Hue menggambarkan apa yang biasanya kita anggap sebagai warna (*color*) yang berupa pigmen murni tanpa adanya tambahan putih atau hitam.

2. Saturation

Saturation menentukan intensitas warna (*color*) dalam sebuah gambar. Ketika intensitasnya ditingkatkan, warna (*color*) akan terlihat lebih murni. Sedangkan jika diturunkan, maka warna (*color*) akan terlihat pucat.

3. Intensity / Lightness (Value)

Intensity / Lightness (Value) menggambarkan seberapa terang atau gelap suatu warna (*color*).

2.5. COLOR PSYCHOLOGY

Menurut Bellantoni (2012) dalam bukunya yang berjudul “*If It’s Purple, Someone’s Gonna Die*”, berkata bahwa warna (*color*) dapat memengaruhi persepsi. Berikut adalah warna-warna (*color*) dan arti dari warna (*color*) tersebut (hlm 2, 42, 82, 112, 160, 190):

Tabel 1. *Color psychology*

No.	Warna	Penjelasan
1.	Merah	Merah dapat merangsang keagresifan, kecemasan, dan cenderung kompulsif. Warna (<i>color</i>) ini juga dapat memberi kekuatan kepada tokoh yang baik atau jahat, tergantung dengan cerita yang ingin disampaikan.
2.	Kuning	Biasanya menandakan larangan. Salah satu alasan kuning sebagai tanda peringatan adalah warna tersebut agresif secara visual. Kuning (<i>color</i>) yang cerah biasanya mencuri pandangan dan selalu meminta perhatian penonton.
3.	Biru	Warna (<i>color</i>) biru cenderung membuat suasana melankolis atau sedih. Biru adalah warna (<i>color</i>) klasik untuk ketidakberdayaan. Biru intens dapat digunakan untuk memberi petunjuk tekad yang dingin.
4.	Oranye	Warna (<i>color</i>) ini mendukung kehangatan dan keramahan. Tetapi, tidak semuanya dapat terapkan. Warna (<i>color</i>) oranye juga termasuk <i>warm colors</i> di mana terkadang dapat meyakinkan bahwa ini merupakan warna yang cocok untuk menggambarkan suasana berbahaya.
5.	Hijau	Warna (<i>color</i>) hijau dapat diasosiasikan ke warna kehidupan atau kejahatan. Hijau seringkali diasosiasikan ke kehidupan karena kehadiran tumbuhan yang menandai bahwa adanya kehidupan. Namun, hijau juga dapat diasosiasikan dengan

		ketakutan misalnya warna (<i>color</i>) air rawa yang penuh dengan ular, buaya, dan hewan bahaya lainnya atau jika dikaitkan dengan tubuh manusia, hijau seringkali dipahami sebagai penyakit atau sesuatu yang jahat.
6.	Ungu	Warna (<i>color</i>) ini memiliki pengaruh yang kuat di alam non-jasmani, mistis, dan bahkan paranormal. Ada waktu tertentu, terutama dalam dongeng romantis dan puisi, ketika ungu dikaitkan dengan sensualitas. Namun, ketika telah dilakukan penelitian tentang efek warna (<i>color</i>) pada perilaku, ungu tidak pernah dikaitkan dengan sensualitas.

2.6. COLOR DAN LIGHTING DALAM HOROR

Menurut Ammer (2021, hlm 137, 139, 140) dalam jurnalnya yang berjudul “*Content Analysis of Lighting and Color in the Embodiment of Fear Concept in Horror Movies: A Semiotic Approach*”, dalam suatu struktur *lighting* dalam film horor biasanya mengandung unsur ketakutan, dan kecemasan menggunakan cahaya (*light*) yang redup, kontras yang tinggi dan warna (*color*) yang pucat. *Low-key* dan *high-key* merupakan teknik *lighting* yang biasanya digunakan untuk merancang sebuah film horor. *Low key lighting* identik dengan suasana yang mengandung misteri, ketakutan, kegelapan, kejahatan, depresi, pembunuhan, dan isolasi diri di mana hal ini merupakan lingkungan yang tepat untuk meyakinkan imajinasi penonton terhadap dunia dalam kegelapan, berhantu dan orang mati.

High key lighting mungkin terlihat tidak dapat diandalkan dalam film horor karena sifatnya yang cerah dan merepresentasikan kebahagiaan di mana hasil dari *lighting* tersebut tidak menghasilkan bayangan gelap yang kasar dan warna (*color*) yang lebih tampak pada gambar. Tetapi ada beberapa sinematografer yang menggunakannya dengan cara berbeda dengan menyatukan elemen-elemen gambar lainnya untuk mengekspresikan perasaan yang dingin, kehilangan, kekosongan dan, kematian.

Warna (*color*) adalah penanda. Bersama-sama mereka membentuk tanda yang terbentuk di pikiran dan perasaan penonton. Seperti pada warna (*color*) kuning yang memiliki konotasi sebagai suatu peringatan, cinta yang terlarang, dan kematian; oranye yang memiliki dua arti yaitu secara natural; oranye memberikan kehidupan