

2. STUDI LITERATUR

Terdapat beberapa studi literatur yang mendukung dalam pengerjaan penulisan ini. Berikut dicantumkan beberapa teori utama dan teori pendukung.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama akan membahas tentang *motivated lighting*, apa itu *mood* dramatis dalam sebuah film, dan apa itu film.
2. Teori Pendukung mencakup tugas-tugas seorang *Gaffer* dari pra produksi hingga produksi, aspek fundamental penataan cahaya yang bagus, dan apa itu pencahayaan.

2.2. MOTIVATED LIGHTING

Menurut Brown (2016), *lighting* atau pencahayaan bisa datang dari berbagai sumber, termasuk pencahayaan di sebuah frame seperti *practical lighting*, jendela, cahaya langit, matahari, dan sebagainya. Di kasus tertentu, sumber cahaya ini dapat terlihat dengan jelas namun tidak memberikan hasil yang cukup untuk *exposure* yang tepat. Maka pada umumnya *DP* atau *Gaffer* akan menambahkan pencahayaan diluar *frame* untuk memperkuat serta memperbaiki *exposure* yang dihasilkan. Hal ini tetap akan membuat penonton secara intuitif memahami sumber cahaya datang dari mana.

Menurut Kyle (2021), *motivated lighting* merupakan teknik yang digunakan untuk meniru sumber cahaya yang sudah ada dalam sebuah *scene*. Penerapan ini memungkinkan penonton untuk mempercayai logika sumber cahaya yang mereka tonton di film tersebut. Selain itu, *motivated lighting* juga menambahkan *depth* dan kontras pada sebuah gambar. Menurutnya, *motivated lighting* digunakan untuk membuat suasana realistis yang dapat dipercayai penonton, menonjolkan *practical lights*, dan membenarkan pencahayaan yang datang dari luar *frame*.

Menurutnya, salah satu fungsi utama dari *motivated lighting* adalah untuk menciptakan suasana realistis dalam sebuah *scene* sehingga sumber cahaya dapat dipercayai oleh penonton. *Motivated lighting* tidak hanya penting dalam

memaparkan subjek dan set dengan benar, tetapi juga menciptakan dunia yang dapat dipercaya yang membenamkan penonton ke dalam cerita. Pencahayaan sinematik dari *motivated lighting* dapat memikat penonton dan membawa mereka ke dalam dunia film tersebut.

Menurutnya juga, *motivated lighting* juga merupakan salah satu teknik untuk menonjolkan *practical lighting* (pencahayaan yang muncul dalam *frame*). Hal ini kemudian menambahkan kedalaman ruang, separasi, dan memberikan informasi naratif cerita. Salah satu fungsi utama dari *practical lighting* adalah menjelaskan logika sumber cahaya.

Kyle (2021) menjelaskan bahwa *value* dari *motivated lighting* sangatlah penting untuk menciptakan gambar yang sinematik. Ia memberikan tiga langkah dasar untuk menciptakan *motivated lighting*. Mulai dari yang pertama yaitu mengenali sebuah *set*. Mau *set* tersebut di studio ataupun sebuah lokasi, pencahayaan tersebut disarankan *motivated*. Menurutnya ketika kita sudah mengerti akan *blocking* dan *staging* pada sebuah *scene*, mulailah mencari sumber logika cahaya yang masuk ke dalam *frame*. Cahaya dapat datang dari jendela, pintu, atau hanya dengan memantul dari dinding putih.

Selanjutnya tahap kedua yang ia jabarkan adalah dengan menggabungkan atau menambahkan *practical light* ke dalam *frame*. Ia menekankan bahwa Anda tidak akan selalu dapat mengambil gambar hanya dengan menggunakan pencahayaan dari *natural light*. Maka pentingnya menggabungkan *practical light* disini adalah untuk memperjelas logika sumber cahaya kepada penonton.

Langkah ketiga dalam menciptakan *motivated lighting* menurutnya adalah dengan memahami *color temperature*. Ia menekankan bahwa sangat penting untuk menyamakan *color temperature* dari berbagai cahaya. Salah satu contohnya adalah cahaya bulan yang membutuhkan warna yang lebih dingin sedangkan cahaya lilin lebih hangat. Namun menurut Kyle, tidak semua pencahayaan di sebuah *scene* harus sama *color temperature*nya. Menurutnya, mencampur berbagai jenis cahaya diperbolehkan asal *color temperature*nya cocok.

Menurut Arkaprava (2022), *motivated lighting* adalah proses meniru sumber cahaya alami seperti matahari atau bulan atau bahkan lampu jalan dalam sebuah *frame*. Misalnya, dapat dilakukan dengan memantulkan cahaya untuk meniru proyeksi cahaya dari matahari, meskipun hasil cahaya berasal dari sistem kontrol, sumber cahaya dalam *frame* terlihat alami.

Menurutnya, dari sudut pandang seorang sinematografer, tidak ada yang lebih amatir dari pencahayaan yang tidak termotivasi. Hal itu selalu menjadi sesuatu yang penting bagi pembuat film untuk membenarkan pemilihan pencahayaan tertentu. *Motivated lighting* kemudian meyakinkan kepada penonton dari mana cahaya itu berasal di *frame* yang ditampilkan.

2.3. MOOD DRAMATIS

Menurut Yuan & Huang (2017), pencahayaan memainkan peran penting dalam menciptakan *mood* yang dramatis dalam sebuah film. Pencahayaan yang gelap dan suram dapat menciptakan suasana yang lebih menakutkan atau misterius, sedangkan pencahayaan yang terang dapat menciptakan suasana yang lebih positif dan cerah. Menurutnya, teknik pencahayaan yang dapat digunakan untuk menciptakan *mood* dramatis antara lain: *high-key lighting*, *low-key lighting*, *chiaroscuro*, *backlighting*, *motivated lighting*, *day-for-night*.

Ia menekankan bahwa penggunaan teknik-teknik pencahayaan tersebut dapat menciptakan efek dramatis yang berbeda dalam film *drama*, tergantung pada kebutuhan cerita dan karakter. Teknik-teknik tersebut harus dipilih atau dipadu dan diaplikasikan dengan hati-hati untuk menciptakan efek yang diinginkan.

Menurut Miller (2019), pencahayaan dapat mempengaruhi situasi dan merubah sebuah *mood*, serta dapat mempengaruhi penonton secara emosional sehingga penceritaan dari sebuah film dapat dicapai. Ia juga mengatakan bahwa pencahayaan memiliki persentase sebesar 71.01% dalam mempengaruhi sebuah *mood* atau *emotions*. Menurutnya, *mood* yang dramatis dan tenang berasal dari pencahayaan yang dikategorikan *high-key* berwarna hijau atau kuning (*warm*), dan *low-key warm*.

Menurut Zelanski & Packer (2013), *practical light* cenderung digunakan untuk keestetikan dan salah satu elemen dari sinematografi. Menurutnya, tensi atau *mood dramatic* dalam sebuah film dapat dipengaruhi dengan meletakkan beberapa *practical light* dalam *frame*. Menurutnya, *mood* yang *dramatic* juga dapat dipengaruhi oleh beberapa warna jika dipadukan dengan tepat. Salah satu contohnya rangkaian warna kuning dapat berdampak pada *mood* yang dramatis.

Menurut Shabira (2022), warna memiliki peranan yang penting dalam mempengaruhi sebuah *mood* dalam film. Seperti warna merah atau oranye dapat memberikan kesan hangat, nyaman, dan aman. Menurutnya, perpaduan antara warna kuning kecoklatan dan teknik pencahayaan *low highlight* dapat menciptakan *mood* yang dramatis.

2.4. LIGHTING

Menurut Landau (2014), sebuah kamera yang bagus tidak akan menghasilkan gambar yang bagus jika tidak ada pencahayaan yang bagus. Sebuah cerita mungkin dapat dikatakan paling bagus namun jika pencahayaannya tidak bagus maka penonton akan berasumsi film yang ditonton biasa saja. Sebuah pencahayaan yang bagus dapat membuat sebuah gambar terasa realistis dan mendukung emosional cerita dari sebuah *scene*. Oleh karena itu, tidak peduli seberapa bagus sebuah *script*, *Director*, aktor, pencahayaan harus sama bagusnya.

Menurut Brown (2012) cahaya memiliki kemampuan dalam menggapai emosional penonton. Hal ini kemudian memberikan cahaya sebuah potensi untuk memengaruhi penonton secara tidak sadar ketika penonton sedang fokus terhadap cerita. Berikut merupakan beberapa aspek yang menilai suatu pencahayaan dapat dikatakan bagus:

1. Beragam Gradasi Warna

Dalam kebanyakan kasus, kita menginginkan sebuah gambar untuk memiliki rentang warna yang penuh dari hitam ke putih. Di karenakan sebuah visual yang memiliki rentang warna yang luas cenderung akan lebih menarik terhadap

mata penonton, lebih realistis, dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap cerita yang di bangun.

2. *Color Control and Color Balance*

Color control merupakan salah satu aspek yang penting dalam pembuatan sebuah *mood* dan *tone* di sebuah *scene*. *Color balance* juga perlu diperhatikan ketika ingin menerangi sebuah *scene*, apakah akan menggunakan *lighting source tungsten, daylight*, karena akan berpengaruh pada saat *color correcting* di paska produksi.

3. *Shape*

Sebuah *lighting* yang *flat* tidak dapat menjelaskan bentuk dari sebuah subjek. Subjek cenderung akan terlihat rata sehingga terlihat seperti dua dimensi. *Lighting* dari samping atau belakang akan memberikan ruang pada objek sehingga tekstur dan bentuknya terlihat jelas. Ini akan membuat visual terlihat lebih nyata, jelas, dan memungkinkan untuk menambahkan penjelasan terhadap cerita.

4. *Separation*

Secara pengartian *separation*, kita ingin membuat subjek *stand out* dari *background*. Cara yang sering digunakan adalah dengan menambahkan *backlight*. Namun terdapat metode lain untuk mencapai separasi ini dengan membuat area dibelakang subjek lebih gelap atau terang dari subjek itu sendiri. Ketika ingin membuat visual terlihat tiga dimensional, cenderung *filmmaker* menambahkan *foreground, midground, dan background* di sebuah *shot* sehingga *separation* ini merupakan aspek yang penting dalam mencapai tujuan ini.

5. *Depth*

Sebuah film ataupun video adalah dua dimensional (*flat*), tiga dimensional hanyalah ilusi. Tugas dari *filmmaker* adalah membuat seni dua dimensional ini

terlihat seperti tiga dimensi dengan cara memberikan *depth*, *shape* dan perspektif untuk membangun suasana dunia asli. *Lighting* merupakan salah satu peran yang penting dalam hal ini. Oleh karena itu, *flat lighting* merupakan musuh terbesar bagi departemen *lighting*.

6. *Texture*

Tekstur dihasilkan dari bayangan dari sebuah subjek. Cahaya yang datang dari dekat kamera tidak membuat bayangan. Maka banyaknya cahaya yang datang dari samping kamera, semakin banyak bayangan yang muncul dari subjek sehingga menciptakan tekstur dari subjek tersebut. Tekstur juga dapat hadir dari *lighting* itu sendiri.

7. *Mood and Tone*

Sebuah *scene* dapat dibangun oleh *filmmaker* untuk menciptakan suasana yang menyeramkan, indah atau apa saja yang mendukung plot cerita. Banyak *tools* yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah *mood* dan *tone* dari sebuah *scene* diantaranya: warna, *framing*, pemilihan lensa yang akan dipakai, *frame rate*, hingga *lighting* untuk mengubah persepsi penonton terhadap *scene* tersebut.

2.5. GAFFER

Menurut Harry (2003), seorang *Gaffer* bekerja secara langsung dengan seorang *DP* untuk mengimplementasikan rencana *lighting* dalam sebuah film. Pada saat pra produksi, seorang *DP*, *Gaffer*, dan *Key Grip* melakukan rapat dan *location scouting* untuk membahas *treatment* dari *DP* serta preparasi *lighting* yang akan digunakan dan *equipment* pencahayaan lainnya. *DP* akan dapat mengkonsultasikan segala *treatmentnya* mengenai pencahayaan kepada seorang *Gaffer*.

Harry (2003) mengatakan bahwa ketika produksi, *Gaffer* memiliki tanggung jawab untuk mengeksekusi skema pencahayaan yang sudah dirancang ketika pra produksi. Terkadang *DP* menyerahkan kepada *Gaffer* untuk membangun suasana (pencahayaan *background* di *scene*) atau *mood* di sebuah *scene*. Kemudian ketika

gaffer telah mengeksekusi tata pencahayaannya, *DP* kemudian akan melakukan sedikit penyesuaian terhadap tata pencahayaan yang sudah di eksekusi oleh seorang *Gaffer*.

Menurutnya seorang *Gaffer* harus memiliki mata yang tajam dan peka terhadap *lighting* dan memiliki pengetahuan yang mendalam terhadap penggunaan *lighting* yang digunakan untuk menerapkan efek cahaya yang diinginkan. Selain itu, *Gaffer* juga harus bertanggung jawab dalam pengoperasian alat yang digunakan, menjaga performa dari kru *lighting*nya, serta pengecekan alat yang harus sering dilakukan supaya tidak terjadi kerusakan dan menghambat waktu dalam pengambilan sebuah *shot*.

Menurutnya, seorang *Gaffer* tidak boleh meninggalkan *set* ketika proses *shooting* sedang berlangsung. *Gaffer* dekat dengan *set* untuk melakukan beberapa pengaturan dan mendirikan alat-alatnya ketika dibutuhkan mendadak. Menurutnya, kru *lighting* selalu dibawah tekanan waktu, maka kru *lighting* harus selalu siap mendengarkan arahan dan bekerja dengan cepat untuk membantu *Gaffer* dan *DP* menang terhadap peperangannya dengan waktu.

Menurut Landau (2014), seorang *Gaffer* harus memiliki pengetahuan yang luas terhadap teknik pencahayaan, alat-alat pencahayaan, dan pengetahuan dasar mengenai listrik. Menurutnya, seorang *Gaffer* adalah tangan kanan nya *DP*. Seorang *DP* akan memberitahukan kepada *Gaffer* bagaimana pencahayaannya dalam sebuah *scene*. Karena seorang *Gaffer* yang mengerti semua tentang pengetahuan pencahayaan, *DP* terkadang mempercayai *Gaffer* untuk merancang dan mengeksekusikan tata pencahayaan.