

2. STUDI LITERATUR

Berikut adalah beberapa referensi literatur yang penulis gunakan sebagai landasan penciptaan music video New Hope Club “Call me a Quitter”

2.1. *Fundamental of Lighting*

Lighting merupakan elemen yang mendukung sinematografi (Brown, 2016, hlm.260). Pada zaman sekarang, banyak *lighting* yang dibuat dalam skala besar dikarenakan *lighting* tersebut dapat mensimulasikan atau meniru suasana senatural mungkin (Malkiewicz, 2012). Dalam pembuatan sebuah film, *lighting* menjadi salah satu elemen atau *tools* yang sangat diperlukan agar gambar yang diambil dapat mencapai *look* yang sesuai dengan harapan awal. *Lighting* sangat berpengaruh pada pencapaian gambar karena ketidakadaan *lighting* dapat mempengaruhi persepsi audiens yang melihat film, *scene*, atau gambar (Landau, 2014). Pencapaian gambar yang diinginkan memerlukan atribut-atribut pencahayaan seperti *hard light* dan *soft light*, ketinggian, arah, warna, titik fokus, tekstur, pergerakan, dan *contrast*. Atribut *lighting* membuat *lighting* dapat dikontrol sesuai dengan konsep yang diinginkan (Brown, 2016, hl. 260). *Lighting* juga dapat membantu untuk membentuk komposisi dalam film atau pengambilan gambar dan dipengaruhi dengan aspek-aspek sebagai berikut:

2.1.1. *Range of Tones*

Sebuah *scene* atau gambar yang diambil memiliki jangkauan *tone* dan gradasi agar dapat membuat visual yang menarik bagi audiens. Semakin realistis penggunaan *lighting* dalam sebuah *scene* akan membuat gambar yang berdampak pada audiens. Permainan kontras, *shadows*, *highlights*, akan berpengaruh pada hasil akhir atau *tone* yang diciptakan dalam film tersebut (Brown, 2016, hlm. 262).

2.1.2. *Color Control and Color Balance*

Pengontrolan cahaya berfungsi agar dapat menghasilkan kebutuhan gambar yang diinginkan, seperti membuat pencahayaan *daylight*,

tungsten, dan lain-lain. *Lighting* perlu dikontrol agar mendapatkan intensitas dan kontras yang tepat untuk menghasilkan gambar dengan konsep atau suasana *daylight* (Brown, 2016, hlm. 262).

2.1.3. Shape

Lighting berfungsi memperlihatkan bentuk dari sebuah objek atau subjek dari sisi-sisi yang dibutuhkan untuk mendukung konsep emosional dari film tersebut.

2.1.4. Separation

Pemisahan antara subjek atau objek dengan lingkungan sekitarnya dapat dipisahkan dengan menggunakan *lighting*. Hal ini dilakukan agar objek atau subjek tersebut dapat menjadi fokus utama pada *scene* tersebut. Teknik *lighting* dapat memisahkan subjek dengan sekitarnya dengan berbagai macam cara, bergantung dengan kebutuhan pengambilan gambar yang diperlukan (Brown, 2016, hlm.262).

2.1.5. Depth

Sebuah film nyatanya adalah karya 2 dimensi, gambar yang *flat*. Namun, *lighting* dapat membuat karya 2 dimensi ini menjadi gambar 3 dimensi dengan memberikan kedalaman dalam *scene* tersebut. *Lighting* dapat membantu dalam memberikan perspektif pada sebuah gambar, logika ruang dan suasana, sehingga gambar tersebut dapat terlihat dinamis secara natural (Brown, 2016, hlm. 262).

2.1.6. Texture

Jatuh cahaya dari *lighting* biasanya mengenai objek atau subjek yang telah ditentukan. Bayangan yang tercipta dari pencahayaan tersebut dapat menghasilkan tekstur dalam gambar. *Lighting* yang berasal dari dekat kamera tidak dapat menciptakan cahaya, *lighting* yang berasal dari sisi kamera akan menghasilkan bayangan yang dapat memperlihatkan tekstur (Brown, 2016, hlm.262).

2.1.7. *Mood and Tone*

Dalam sinematografi, *lighting* dapat membuat sebuah *scene* menjadi menyeramkan atau menyenangkan. Hal ini bergantung pada konsep dan kebutuhan *scene* tersebut. *Lighting* menghasilkan tekstur, kedalaman, bentuk yang dapat mempengaruhi *scene* yang akan diambil. Kamera dan *lighting* dapat membuat audiens memiliki pemikiran atau perasaan terhadap *scene* yang diambil (Brown, 2016, hlm. 263).

2.2. *Exposure and Lighting*

Exposure dapat dikontrol dengan iris, *shutter speed*, *gain*, dan filter. *Exposure* bukan hanya sekedar “gambar yang terang” atau “gambar yang gelap”, untuk membantu mengontrol *exposure* pada *scene* diperlukan *lighting*. Karena *lighting* yang dapat menyeimbangkan gambar sesuai dengan konsep yang diinginkan (Brown, 2016, hlm.263).

2.3. *Contrast Ratio*

Perbandingan antara *key light* dan *fill light* merupakan deskripsi yang disampaikan oleh Blain Brown (2016) dalam bukunya “Cinematography Theory and Practice” (hlm. 270). Hal ini harus dikontrol dengan baik untuk menghasilkan *contrast ratio* yang diinginkan. *Practical light*, seperti lilin, lampu belajar, lampu meja, harus terkontrol agar gambar yang muncul di *frame* dapat sesuai dengan konsep *contrast ratio* yang diinginkan. Hal ini dapat dikontrol menggunakan *dimmer*, *scrim*, dan *gel*, agar cahaya yang dihasilkan tidak terlalu mencolok atau terlalu terang (Brown, 2016, hlm. 270). *Contrast ratio* tidak hanya berbicara soal pencahayaan yang dikontrol tetapi juga perhitungan intensitas cahaya yang diperlukan dalam sebuah *frame*.

Perbandingan *contrast ratio* dapat menentukan *look* dan *mood* seperti apa yang ingin dicapai, dari *contrast ratio* sendiri kita dapat menghitung intensitas cahaya yang diperlukan. Blain Brown juga menambahkan, terdapat beberapa *lighting terminology* seperti *key light*, *fill light*, *low key*, dan *soft light* yang

mendukung tercapainya contrast ratio yang diinginkan. Menurut Brown (2016) kontras menjadi salah satu komponen penting yang dapat mendefinisikan sebuah hubungan serta memberikan emosional dan penceritaan yang cukup besar.



Gambar 2.1. Perbandingan *Contrast ratio* 4:1 (kiri) dan *contrast ratio* 8:1 (kanan)
(Picture Correct, 2023)

2.4. Key Light

Key light merupakan lampu yang digunakan sebagai cahaya utama atau cahaya yang dominan untuk menerangi objek atau subjek dalam sebuah adegan (Brown, 2016, hlm. 264). *Key light* biasa diarahkan secara khusus untuk objek atau subjek dalam *frame*.

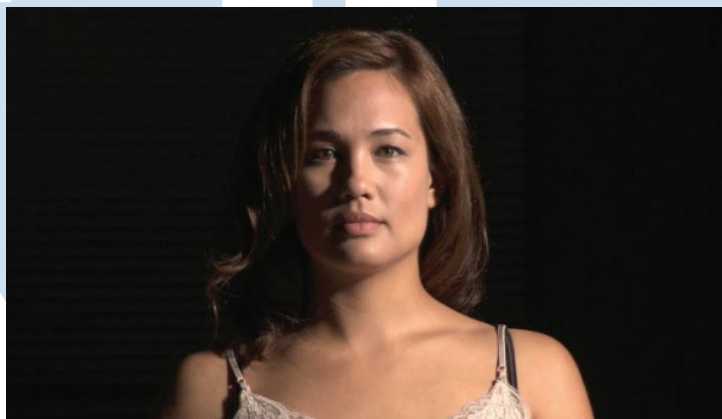
2.5. Fill Light

Menurut Brown (2016, hlm.264) *fill light* merupakan sebuah cahaya yang berfungsi untuk menerangi atau mengisi bayangan yang tidak terkena cahaya dari *key light*. Jenis pencahayaan ini memiliki kekuatan cahaya yang lebih kecil dibandingkan *key light*. Terminologi pencahayaan ini juga disebut sebagai *key/fill ratio*.

2.6. Hard Light

Pencahayaan sebenarnya hanya memiliki dua jenis, *hard light* dan *soft light*, tetapi banyak variasi yang dapat dilakukan dari dua jenis pencahayaan ini. *Hard light* merupakan pencahayaan yang menghasilkan bayangan yang tajam dan jelas. Hal ini dihasilkan dari penggunaan sumber cahaya yang kecil. Semakin kecil sumber cahaya, semakin keras bayangan yang akan dihasilkan (Brown, 2016, hlm. 266).

Ukuran dari sumber cahaya merupakan hal yang penting karena berpengaruh kepada cahaya yang akan dihasilkan. Dapat dilihat juga dengan kasus nyata, saat berdiri di bawah terik matahari, bayangan yang dihasilkan akan terlihat jelas dan keras. Walaupun matahari merupakan sumber cahaya yang sangat besar, jarak matahari dengan seseorang sangatlah jauh dan hal ini menjadikan matahari menjadi sumber cahaya kecil dan berperan sebagai *hard light*.



Gambar 2.2. *Hard light*
(Brown, 2016, hlm. 266)

2.7. High Key

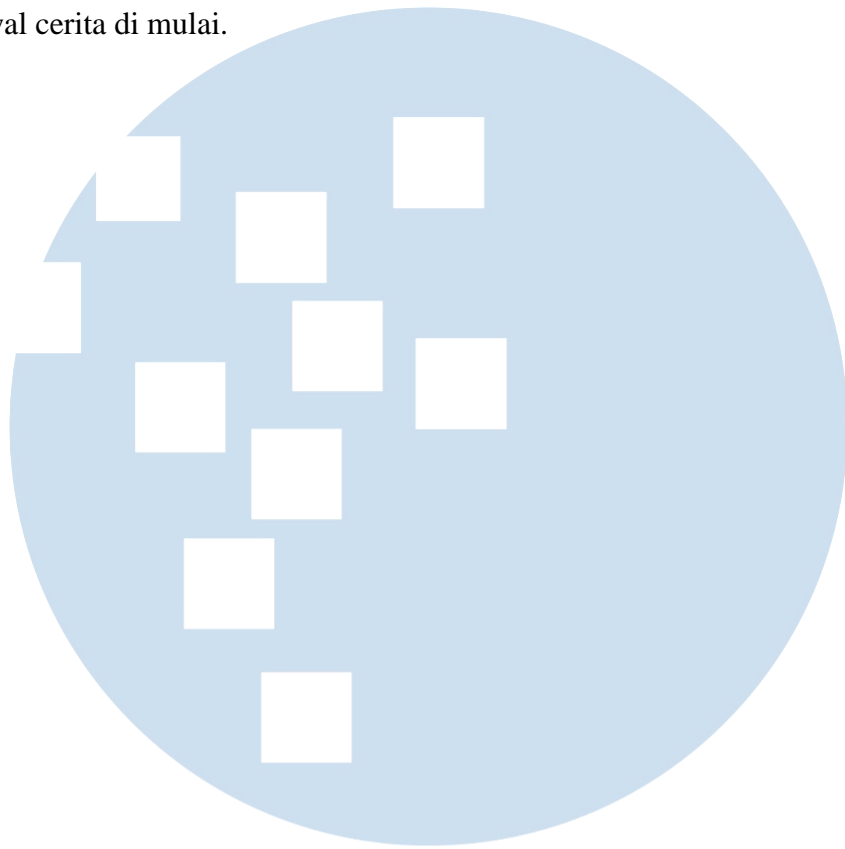
Brown dalam bukunya (2016) berkata bahwa *high key* merupakan pencahayaan yang menggunakan banyak *fill light* dan hampir tidak memiliki bayangan. Gambar yang dihasilkan biasanya tergolong terang, cerah, dengan sedikit atau tidak memiliki bayangan.

2.8. Prinsip Kontras dan Perubahan Karakter

Menurut David Bordwell (2017, hlm. 144) seorang *filmmaker* dapat memandu arah pandangan penonton dengan menggunakan prinsip kontras. Mata akan condong melihat perbedaan dan perubahan yang terjadi. Bordwell (2017, hlm. 144) menambahkan, di dalam sebuah *frame* kita akan cenderung melihat elemen hitam atau daerah bayangan jika bagian *background* lebih terang.

Karakter dalam cerita sebuah film akan mengalami suatu perkembangan atau perubahan baik yang mengarah ke positif atau negatif. Menurut Weiland (2016,

hlm.4) *negative arc* merupakan perubahan karakter menjadi lebih buruk daripada saat awal cerita di mulai.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA