

diharapkan dapat menjadi referensi bagi teman-teman di industri perfilman dan juga teman-teman mahasiswa dalam mengkaji sebuah film maupun membuat film berikutnya.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. PENCAHAYAAN**

Menurut David Landau (2014: 3) cahaya adalah sebuah bahasa internasional yang tidak terbatas terhadap sebuah kebudayaan tertentu yang dapat digunakan untuk membantu dalam sebuah proses penceritaan sebuah film. Cahaya juga merupakan sebuah Bahasa emosi yang secara umum merangsang orang-orang yang melihatnya. Dalam dunia film, sebuah teknik pencahayaan merupakan sebuah kreativitas dari penataan cahaya. Hal itu juga menjelaskan mengapa dalam sebuah film, penataan cahaya merupakan sebuah seni tersendiri untuk menyampaikan pesan maupun memperkuat kesan yang disampaikan dalam sebuah adegan dalam film.

Sebuah kamera tidak dapat menghasilkan sebuah gambar yang bagus tanpa adanya pencahayaan yang bagus. Syuting dengan pencahayaan seadanya memang cukup untuk memberikan eksposur tetapi hal ini akan mengurangi esensi dari ke dalam gambar, kontras, kontur, atmosfer, dan separasi. Walaupun film tersebut memiliki cerita yang sangat bagus, namun tetapi pencahayaannya tidak bagus, film tersebut akan dinilai sebagai sebuah film karya amatir. Pencahayaan yang bagus akan membuat film terlihat nyata, sedangkan penggunaan cahaya asli justru sering kali membuat film terlihat seperti palsu (Landau, 2014: 1).

Sinematografi adalah sebuah perpaduan antara seni dan juga sains dalam merekam sebuah gambar bergerak. Melalui cahaya seorang sinematografer dapat membangun sebuah bahasa visual dalam film untuk menunjukkan waktu, tempat, dan ruang tiga dimensi. Secara umum ada banyak fungsi cahaya, tetapi dalam merekam gambar bergerak terdapat lima fungsi utama cahaya (Landau, 2014: 4-6).

#### **1. Sebagai sumber penerangan**

Cahaya membuat gambar dapat direkam menyesuaikan dengan apa yang mata manusia lihat. Kurangnya cahaya dapat berpengaruh secara langsung dengan gambar yang diambil. Gambar yang kekurangan cahaya akan terlihat mengaburkan, terbakar, redup, gelap, dan kehilangan sebagian besar detailnya.

## **2. Pengatur fokus**

Menggunakan cahaya dan bayangan, sinematografer dapat memilih apa yang diinginkan untuk penonton lihat dan apa yang penonton tidak dapat lihat. Menggunakan cahaya, sinematografer juga dapat mengarahkan arah pandangan penonton. Hal ini juga dapat dicapai dengan penggunaan warna yang berbeda, kecerahan yang berbeda, kontras, dan juga detail.

## **3. Memberikan ilusi realitas**

Film pada dasarnya adalah gambar dua dimensi dan para pembuat film berusaha untuk membuat film tersebut terasa seperti sebuah kenyataan. Melalui teknik pencahayaan, seorang sinematografer dapat membuat penonton berpikir bahwa apa yang dilihatnya adalah sebuah kenyataan. Sebuah teknik pencahayaan yang baik dapat membuat ilusi tiga dimensi pada sebuah layar datar. Hal tersebut dapat dicapai karena sifat cahaya yang dapat menunjukkan bentuk dan volume dari sebuah objek.

Ilusi realitas juga dapat dicapai dengan pencahayaan yang terlihat nyata atau natural. Cahaya dapat membangun logika ruang kepada penonton, oleh sebab itu seorang sinematografer harus dapat menerapkan pencahayaan sesuai dengan logika arah sumber cahaya.

## **4. Membangun emosi dan *mood***

Secara tidak sadar, cahaya dapat membangun emosi para penontonnya. Hal ini disebabkan karena setiap emosi yang penonton rasakan memiliki keterikatan visual karena mereka hidup di dunia yang sangat visual. Setiap emosi yang dialami akan meninggalkan jejak visual berupa kenangan yang dapat diingat kembali. Cahaya memiliki kuasa untuk membuat penonton merasakan emosi dari gambar. Bayangan yang gelap dapat membuat perasaan kesepian, kehilangan, misterius, dan ketakutan. Sementara itu cahaya yang terang dapat

memberikan perasaan kebahagiaan. Warna hangat juga dapat memberikan kesan kenyamanan atau romantis.

## **5. Memberikan estetika visual.**

Cahaya dapat digunakan untuk mengatur komposisi gambar. Pancaran cahaya dapat membelah *background*, *highlight* dapat menonjolkan sesuatu, cahaya dan bayangan dapat mengarahkan pandangan.

Untuk menjalankan fungsi-fungsinya, cahaya memiliki 4 atribut yang dapat dikontrol sesuai dengan keinginan untuk mendapatkan hasil tertentu (Landau, 2014: 9-11).

### **1. Intensitas**

Intensitas cahaya adalah tingkat keterangan dari cahaya. Keterangan cahaya dapat diatur dengan jarak sumber cahaya dan subjeknya, meredupkan sumber cahaya, ataupun menggunakan filter untuk menyamarkan cahayanya. Intensitas cahaya akan berpengaruh secara langsung terhadap eksposur dari kamera yang digunakan untuk merekam.

### **2. Angle**

*Angle* merupakan arah datang cahaya dari sumbernya terhadap subjek. Seorang penata cahaya dapat menaruh sumber cahaya di mana saja terhadap subjeknya, namun sudut peletakkannya akan mempengaruhi bayangan, tekstur dari subjeknya. Sudut sumber cahaya juga berarti mempengaruhi sudut dari bayangan yang dihasilkannya juga. Secara umum semakin banyak bayangan maka akan terlihat semakin dramatis dan sebaliknya. Apabila sudut sumber cahaya lurus dengan kamera dan subjek, akan terlihat datar karena tidak ada bayangan yang terbentuk.

### **3. Tekstur**

cahaya memiliki tekstur, cahaya dari matahari memiliki tekstur keras atau *hard light*, yang berarti cahaya tersebut akan menghasilkan bayangan yang kasar dan pekat. Cahaya dengan tekstur seperti ini dapat difokuskan dan secara umum lebih mudah untuk diatur. Sedangkan *soft light* lebih sulit untuk difokuskan dan diatur. *Soft light* memiliki tekstur yang lembut dan menghasilkan bayangan

yang lembut. *Soft light* akan menerangi hingga kebagian bayangan dan mengitari subjek sehingga menghasilkan bayangan yang lembut dan bahkan terlihat indah jika cahayanya jatuh di muka manusia.

#### **4. Warna**

Tiga warna utama adalah merah, biru dan hijau. Warna lainnya dapat dihasilkan dari campuran ketiga warna tersebut. Beberapa sumber cahaya yang menggunakan teknologi *Light Emitting Diode (LED)* dapat menghasilkan warna dan dapat diatur sesuai keinginan. Hadirnya warna dan percampuran warna yang terjadi menyebabkan turunnya intensitas cahaya yang dihasilkan.

Sedangkan, menurut Blaine Brown (2016: 468) pencahayaan memiliki banyak bentuk dan variasinya yang tidak terbatas, oleh sebab itu tidak ada yang salah Ketika membicarakan sebuah pencahayaan. Namun terdapat beberapa identifikasi pencahayaan berdasarkan fungsinya dan hal-hal yang dapat menjadi penilaian sebuah pencahayaan yang baik. Sebuah pencahayaan yang baik dapat membantu membangun komposisi yang baik, dan membantu dalam menyampaikan pesan.

Indikator pencahayaan yang baik menurut Blaine Brown (2016: 471-476):

##### **1. *A full range of tones and gradations of tone***

Pada umumnya, sebuah gambar yang baik adalah gambar yang memiliki rentang *tones* secara penuh. Mulai dari hitam sampai putih yang biasa dikenal dengan skala abu-abu atau *grayscale*. Tidak hanya sekedar memiliki rentang *tones* yang penuh, gambar tersebut juga harus memiliki gradasi *tones* yang halus. Rentang *tones* ini dipengaruhi oleh beberapa hal yang ada pada sebuah adegan antara lain adalah warna, tekstur, dan juga kontras. Kontras yang tinggi atau rendah sangat berpengaruh terhadap rentang *tones* yang dihasilkan.

##### **2. *Color control and balance.***

Sebelum tahun delapan puluhan, menyamakan warna lampu merupakan hal normal yang sering dilakukan dalam sebuah produksi. Hal ini dilakukan untuk

mendapatkan warna yang sama di setiap *shot* dan adegan yang kemudian diperbaiki warnanya pada tahap pasca produksi. Proses penyamaan warna lampu ini dilakukan dengan menggunakan jenis lampu yang sama seperti lampu tungsten, lampu pijar dan sebagainya. Seiring berkembangnya teknologi, sekarang tidak jarang ditemukan percampuran warna dari sumber cahaya. Permainan warna yang terjadi tidak lepas kaitannya dengan *mood* dan *tone* dari sebuah adegan.

### 3. *Shape and dimension.*

Pencahayaan yang baik dapat membuat sebuah adegan terlihat memiliki dua dimensi dan tidak rata begitu saja. Pencahayaan dari samping atau belakang akan menonjolkan bentuk dan tekstur dari sebuah objek. Tidak sekedar memberikan bentuk dan dimensi, pencahayaan yang baik juga dapat memperlihatkan karakter, emosi dan juga petunjuk terkait jalan cerita dalam film.

### 4. *Separation*

Separasi memberikan ruang antara subjek dan *background*. Teknik yang paling sering digunakan adalah dengan *backlight* maupun dengan membuat area di belakang subjek terlihat jauh lebih gelap atau lebih terang. Teknik pencahayaan yang baik dapat membentuk gambar tiga dimensi dengan membangun separasi antara *foreground*, *midground* dan *background*.

### 5. *Depth*

Pada dasarnya film yang penonton lihat adalah dua dimensi, tiga dimensi merupakan sebuah ilusi yang menjadi tugas para pembuat film untuk membuat ilusi tersebut terlihat nyata. Pencahayaan memiliki peran besar untuk mencapai hal ini, pencahayaan yang buruk akan membuat *shot* tidak terlihat memiliki ruang tiga dimensi dan hanya terlihat seperti gambar datar.

### 6. *Texture*

Tekstur dari sebuah objek dapat terlihat karena adanya bayangan yang tercipta, hal ini dipengaruhi juga dari arah sumber pencahayaan terhadap kamera. Semakin dekat sumber cahaya dengan kamera maka akan semakin sedikit bayangan yang terbentuk, sumber cahaya dari arah samping kamera menghasilkan bayangan yang lebih banyak.

## **2.1.1 TEKNIK PENCAHAYAAN**

### **1. *Three-point lighting***

Pencahayaan tiga titik merupakan sebuah teori dasar dalam menerangi sebuah subjek. Dalam teori ini terdapat 3 sumber cahaya yang digunakan. Pertama adalah *key light* yang merupakan sumber cahaya utama dan paling terang. *Fill light* pada umumnya adalah sebuah *soft light* yang digunakan untuk mengisi daerah bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. Terakhir adalah *back light* yang diletakan di belakang subjek mengarah ke kamera untuk menghasilkan *rim of light* dan memisahkan subjek dari *background* (Landau, 2014: 41-42).

### **2. *Low key lighting***

Pencahayaan *low key* sering kali dikenal sebagai pencahayaan dengan kontras yang tinggi dan bayangan yang gelap. Pencahayaan *low key* ini juga sering disalah artikan sebagai *low light*, tetapi hal tersebut tidak tepat. Pencahayaan *low key* ini merupakan bahasa teknis yang sering digunakan oleh sinematografer dan *gaffer* untuk merujuk kepada pencahayaan dengan jangkauan yang luas antara terang dan gelap. Dengan demikian pencahayaan *low key* ini memiliki karakteristik yang dramatis dan sering digunakan banyak film-film horor, misteri, dan *sci-fi*. Tidak terbatas dengan itu, pencahayaan *low key* juga sering ditemui di film aksi atau bahkan drama, dan dapat digunakan berdasarkan adegan yang sedang terjadi (Landau, 2014: 186).

### **3. *High key lighting***

Pencahayaan *high key* merupakan kebalikan dari pencahayaan *low key* yang berarti dalam teknik pencahayaan ini lebih banyak cahaya dan memiliki kontras yang rendah. Pencahayaan *high key* tidak juga berarti lebih terang, dalam hal ini

pencahayaannya *high key* berarti mayoritas dari *shot* berada di tingkatan *mid-range* yang menyebabkan bayangan terlihat tidak terlalu gelap dan cahaya yang ada tidak terlalu terang. Teknik ini lebih sering ditemui pada film-film komedi, romansa, komersial, drama keluarga karena pencahayaan teknik ini identik dengan perasaan yang hangat dan nyaman dan tidak ada tensi yang terbangun (Landau, 2014: 186-187).

## **2.2. SHOT**

*Shot* merupakan sebuah satuan terkecil dari informasi visual yang dapat ditangkap oleh sebuah kamera yang dapat menunjukkan sebuah kejadian atau peristiwa tertentu dalam sebuah adegan. Dalam sebuah bahasa, *shot* merupakan huruf dari sebuah kata yang dapat menyusun sebuah kalimat dan paragraf. Dalam film, *shot* merupakan sebuah rangkaian yang dapat disusun menjadi sebuah adegan, dan rangkaian adegan (Bowen, 2018: 1-2).

Terdapat beberapa jenis tipe *shot* yang dapat digolongkan menjadi 3 jenis utama antara lain adalah *medium shot*, *close-up shot*, dan *long shot*. *Medium shot* merupakan jenis *shot* yang mereplikasi cara pandang manusia dalam melihat lingkungan sekitarnya. *Close-up shot* merupakan jenis *shot* yang menunjukkan kedalaman, kedekatan maupun informasi detail mengenai suatu subjek. Sedangkan *long shot* merupakan jenis *shot* yang lebih inklusif yang dapat menunjukkan lingkungan sekitar subjek secara lebih menyeluruh.

## **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah perencanaan dan prosedur dari sebuah penelitian yang dimulai dengan asumsi kemudian proses pengambilan data, analisis, dan interpretasi yang terperinci. Metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mengandalkan data berupa teks dan gambar untuk melakukan penelitian (Cresswell, 2013: 8).