



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERAN *GAFFER* DALAM MEMVISUALKAN
DRAMATISASI MELALUI *LOW KEY* DAN *HIGH CONTRAST***

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Achmad Panji Pamungkas

NIM : 13120210326

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Panji Pamungkas

NIM : 13120210326

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERAN *GAFFER* DALAM MENDRAMATISASI MELALUI *LOW KEY* DAN
HIGH CONTRAST.**

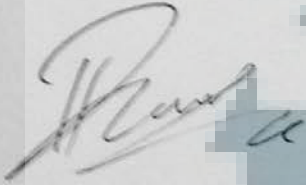
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Januari 2017



Achmad Panji Pamungkas



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERAN *GAFFER* DALAM MENDRAMATISASI MELALUI *LOW KEY* DAN *HIGH CONTRAST*

Oleh

Nama : Achmad Panji Pamungkas

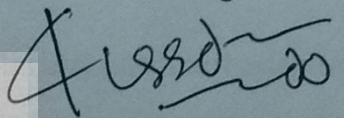
NIM : 13120210326

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

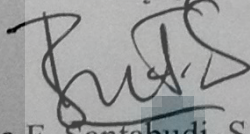
Tangerang, 7 Februari 2017

Pembimbing I



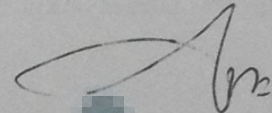
Kus Sudarsono. S.E., M.Sn.

Penguji



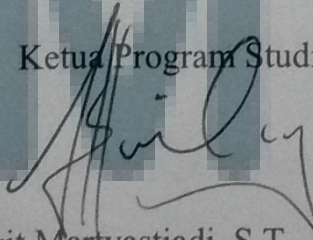
Bisma F. Santabudi, S.Sos, M.Sn.

Ketua Sidang



Annita, S.Pd., M.F.A.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Tugas Akhir penulis adalah sebuah film pendek fiksi berjudul *Only Son*, dimana film ini bertemakan *feng shui* dan keluarga, dalam pembuatan karya penulis bertanggung jawab atas ketua departemen pencahayaan atau biasa disebut *gaffer*, dalam laporan ini penulis menjabarkan proses bagaimana penulis membuat karya Tugas Akhir beserta analisa atas apa yang sudah dikerjakan penulis saat pembuatan karya berlangsung.

Alasan laporan ini penting untuk dibaca orang lain karena, pencahayaan adalah salah satu bagian penting dalam pembuatan film, di sisi lain penggunaan konsep pencahayaan harus didasari dengan alasan yang kuat, agar tidak mengganggu proses penceritaan suatu film.

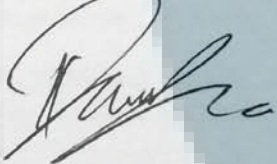
Penulis telah mempelajari dari penulisan dan riset, yang telah dilakukan penulis adalah penulis menjadi tahu kesalahan dan kelebihan atas penulis lakukan ketika membuat karya Tugas Akhir penulis, laporan ini akan menambah wawasan tentang pencahayaan dalam film bagi pembacanya.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih terhadap semua pihak yang membantu baik secara moral dan materil. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan segala hormat dan terima kasih khusus kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Kus Sudarsono. S.E., M.Sn., selaku pembimbing laporan Tugas Akhir Penulis.
3. Makbul Mubarak, S.IP., M.A., selaku pembimbing karya Tugas Akhir Penulis.
4. Annita, S.Pd., M.F.A., selaku pembimbing akademik dan ketua sidang Tugas Akhir Penulis.

5. Bisma F. Santabudi, S.Sos, M.Sn., selaku penguji sidang laporan Tugas Akhir penulis.
6. Orang Tua penulis, Dian Ujjiani Kaminingsih dan Jalu Pamungkas
7. Kelompok Tugas Akhir penulis, Rommel Karya Bentus, Angelia Leanartha, Yogie Adiel, Stephanie Johan, Sofialo.
8. Seluruh teman yang membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir dan laporan Tugas Akhir penulis.

Tangerang, 5 Januari 2017



Achmad Panji Pamungkas

UMMN

ABSTRAKSI

Visual dalam film tidak lepas dari *department camera* dan *department lighting*, kedua *departement* tersebut berusaha merealisasikan visual yang diinginkan *director*. *Gaffer* adalah kepala *department lighting* dalam sebuah pembuatan film, ia bertanggung jawab atas kinerja *departement lighting* di lapangan, disamping itu *gaffer* juga sebagai konsultan *lighting* dari segi konsep maupun penerapannya di lapangan. *Gaffer* juga menentukan jenis-jenis lampu yang digunakan, menentukan penempatan, intensitas dan arah lampu. Secara keseluruhan peran *gaffer* adalah mendesain *lighting* bersama *director of photography* untuk membangun visual yang di inginkan *director*.

Dalam penulisan Tugas akhir ini, penulis sebagai *gaffer* akan memaparkan penerapan *low key* dan *high contrast* dalam memvisualkan dramatisasi pada film pendek Tugas Akhir penulis yang berjudul *Only Son*. Penulis menggunakan konsep *low key* dan *high contrast* agar pesan karakter secara *emotional* tersampaikan kepada penonton, dibantu dengan penerapan konsep *practical lighting* yang di terapkan untuk mendukung cerita atau disebut *lighting as storytelling* agar konflik dalam sebuah *scene* tervisualkan dengan baik.

Kata kunci: *Gaffer*, visual, *lighting*, *hard contrast*, *low key*, *practical lighting*, *lighting as storytelling*, karakter.

UMMN

ABSTRACT

Visual in film can't be separated from camera and lighting department. Those two department are trying to realize the visual that desired by the director. Gaffer is the head of department lighting in a filmmaking, he was responsible for lighting department's performance in the field. Beside that, gaffer also work as lighting consultant in terms of concept and its application in the field. Gaffer also specify which type of lamp used, determine the placement, intensity, and direction of the light. Overall, the gaffer's role is to design a lighting along with director of photography to create a visual that desired by director.

In this final project, the author as gaffer will describe the application of low key and high contrast in emotional dramatization in the short film of final project entitled Only Son. The author using low key and high contrast concept so that the character message are emotional delivered to the audience, assisted by the application of the concept of practical lighting are applied to support the story or called the lighting of storytelling so that conflict in a scene are visualized well.

Keywords: gaffer, visual, lighting, hard contrast, low key, practical lighting, lighting as storytelling, character.

UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	0
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. <i>Director of Photography</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. <i>Gaffer</i>	5

2.2.	<i>Mise en scene</i>	6
2.2.1.	<i>A character's conflict</i>	7
2.3.	<i>Shot</i>	7
2.4.	<i>Depth of Field</i>	9
2.5.	<i>Aspects of Light</i>	10
2.6.	<i>Exposure and Lighting</i>	10
2.7.	<i>Key Light</i>	11
2.7.1.	<i>Low Key</i>	11
2.7.2.	<i>High key</i>	12
2.7.3.	<i>Fill light</i>	12
2.8.	<i>Contrast</i>	12
2.8.1.	<i>Backlight</i>	14
2.9.	<i>Practical Light</i>	15
2.10.	<i>Carrying a Lamp</i>	16
2.11.	<i>Lighting As Storytelling</i>	17
BAB III METODOLOGI		18
3.1.	Gambaran Umum	18
3.1.1.	<i>Sinopsis</i>	18
3.1.2.	<i>Penulis Selaku Gaffer</i>	20

3.2.	Tahapan Kerja	20
3.3.	Pra Produksi	20
3.3.1.	Rincian Tahap Pra Produksi.....	21
3.3.2.	Perencanaan Shot	23
3.4.	Produksi	29
3.5.	Metodologi Penelitian	29
3.6.	Acuan	30
BAB IV ANALISIS		33
4.1.	Scene 9	33
4.1.1.	Temuan <i>Scene 9</i>	38
4.2.	Scene 10	40
4.2.1.	Temuan Dalam <i>Scene 10</i>	44
4.3.	Scene 13	46
4.3.1.	Temuan <i>Scene 13</i>	49
BAB V PENUTUP		50
5.1.	Kesimpulan	50
5.2.	Saran	51
DAFTAR PUSATAKA		xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar.2.1.lowkey	11
Gamabar 2.2.High Contrast.....	13
Gambar 2.3 <i>Low Contrast</i>	14
Gambar 2.4 <i>Back light</i>	15
Gambar 2.5 <i>practical light</i>	16
Gambar 2.6 <i>Carrying a Lamp</i>	17
Gambar 3.1 <i>floorplan scene 9</i>	24
Gambar 3.2 <i>Storyboard scene 9</i>	25
Gambar 3.3 <i>floor plan scene 10</i>	26
Gambar 3.4 <i>Storyboard Scene 10</i>	27
Gambar 3.5 <i>floor plan scene 13</i>	28
Gambar 3.6 <i>Storyboard scene 13</i>	28
Gambar 3.7 <i>Adegan film What Time Is It There</i>	30
Gambar 3.8 <i>Adegan film What Time Is It There</i>	31
Gambar 3.9 <i>Adegan film What Time Is It There</i>	32
Gambar 4.1 <i>scene 9 setelah color grading</i>	35
Gambar 4.2 <i>set up kamera scene 9</i>	36
Gambar 4.3 <i>Bedah scene 9</i>	37
Gambar 4.4 <i>lokasi siang hari</i>	41
Gambar 4.5 <i>scene 10</i>	42
Gambar 4.6 <i>set up lighting scene 10</i>	43
Gambar 4.7 <i>floorplan lighting scene 10</i>	44
Gambar 4.8 <i>scene 13</i>	47
Gambar 4.9 <i>set up lighting scene 13</i>	48

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN LIGHTING FLOORPLAN.....	xiv
LAMPIRAN B: SKRIP <i>ONLY SON</i>	xxiv
LAMPIRAN C: KARTU BIMBINGAN.....	xliv

A large, light blue watermark of the UMN logo is centered on the page. It features a stylized building facade with several square windows and a semi-circular top, all enclosed within a circular border.

UMN