

lokasi Teras Apartemen dan *scene* lokasi Klub Malam. Kedua *scene* tersebut penulis pilih karena memiliki penggunaan *artificial light* dan permainan lampu yang cukup krusial secara adegan. *Ambient* yang dihasilkan sangat berkaitan dengan pemetaan lampu yang berperan sebagai pelengkap bagi skenario adegan yang dibawakan. *Artificial light* yang diamati adalah setiap *artificial light* yang digunakan untuk mendukung pembentukan lokasi dan emosi pada adegan. Penulis menganalisa bagaimana *artificial light* digunakan untuk membentuk *ambient* perasaan tegang khususnya adegan berkelahi pada 2 *scene* tersebut, melalui cahaya dan warna yang dihasilkan.

## **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa penggunaan *artificial light* sebagai *ambient light* dalam film “*Nights Come for Us*” dan bagaimana elemen ini menciptakan *ambient* yang sesuai dengan narasi film.

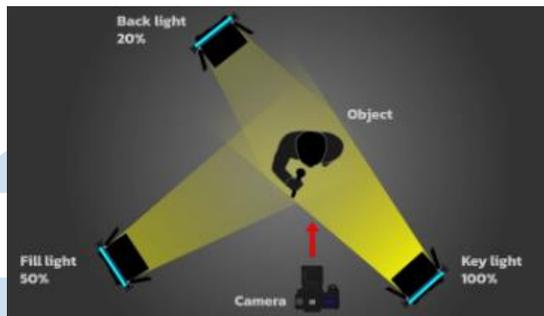
## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Teknik Pencahayaan pada Film**

Terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam mengeksekusi teknik pencahayaan pada film, yakni:

#### **1. *Three-Point Lighting***

*Three Point Lighting* sendiri merupakan teknik pencahayaan dasar yang menjadi fondasi dalam mencahayai subjek. Teknik ini memberikan penegasan terhadap beberapa bagian tertentu pada subjek. *Three Point Lighting* ini berfungsi untuk mencahayai subjek dan memisahkan subjek dari *background* agar subjek tidak menyatu dengan *background*. Pembentukan *Three Point Lighting* merupakan hasil penggabungan dari *Key Light*, *Fill Light*, dan *Back Light*. *Key Light* merupakan sumber pencahayaan utama, sedangkan *Fill Light* maupun *Back Light* merupakan pencahayaan pendukung yang penempatannya menyesuaikan arah sumber *Key Light* (Landau, 2014, hlm. 41).



**Gambar 2.1.1 Three-Point Lighting**

Sumber: Draco Broadcast. 2021



**Gambar 2.1.2 Contoh Penggunaan Three Point Lighting dari Key (Kiri), Fill (Tengah), dan Back Light (Kanan)**

Sumber: Peta Pixel, 2018

## **2. Rembrandt Lighting**

*Rembrandt Lighting* merupakan pencahayaan yang halus dan dramatis dengan menggunakan satu lampu dan memiliki kontras rasio yang tinggi. Pencahayaan ini sangat efektif terutama bila ingin memberikan efek yang intens terhadap subjek. Penggunaannya seringkali diterapkan pada adegan yang membutuhkan fokus pada karakter. *Rembrandt Lighting* atau *Rembrandt Cheek Pad* merupakan teknik pencahayaan yang diambil dari pelukis asal belanda abad 17 yang bernama Rembrandt Harmenszoon van Rijn. Beliau yang menciptakan teknik pencahayaan dimana dimuka subjek terbentuk cahaya segitiga dari permainan cahaya maka karena itu, nama beliau dijadikan teknik pencahayaan ini. (Landau, 2014, hlm. 191)



**Gambar 2.1.3. Rembrandt Light**

Sumber: Westcottu, 2017

### **3. *Back Cross Key Lighting***

*Back Cross Key Lighting* merupakan jenis pencahayaan yang mencahayai 2 subjek sekaligus. *Back Cross Key Lighting* menggunakan 2 lampu yang bertugas untuk memberikan *Key Light* dan *Back Light* pada 2 subjek secara bersamaan. Teknik ini biasa digunakan ketika kamera menggunakan *focal length* lebar. Penggunaannya seringkali ditemukan pada adegan antara dua karakter yang sedang berdialog secara berhadapan. Secara *shot* seringkali digunakan ketika mengambil *master shot* atau *shot* utama pada suatu adegan. (Brown, 2022, hlm. 516).



**Gambar 2.1.4. Cross Key Lighting**

Sumber: Gfuterfas, 2013

#### 4. *High Key Lighting*

*High Key Lighting* merupakan teknik pencahayaan yang bertujuan untuk menciptakan gambar yang cerah, kontras yang tidak terlalu jauh antara *Key Light* dan *Fill Light*. *High Key Lighting* biasanya digunakan ketika *shooting* kosmetik, *beauty*, dan *brand*. Untuk film, biasa digunakan pada *genre* komedi. *High Key Lighting* bisa untuk atmosfer ceria dan bahagia. Hasil yang didapatkan melalui pencahayaan ini juga cenderung *balance* pada setiap bagiannya, sehingga memberikan kesan *clean*. Pada pencahayaan ini tidak ada bagian yang lebih ditonjolkan, sehingga menghasilkan *ambient* yang cenderung netral (Landau, 2014, hlm. 186–187).



**Gambar 2.1.5. High Key Lighting**

Sumber: Profoto, 2014

#### 5. *Low Key Lighting*

*Low Key Lighting* merupakan teknik pencahayaan yang bertujuan untuk menciptakan gambar yang gelap dan memiliki kontras yang jauh antara *Key Light* dan *Fill Light*. *Low Key Lighting* biasanya digunakan pada film yang bergenre *action*, *horror*, dan *thriller*. *Low Key Lighting* sangat jarang digunakan pada *shooting* iklan. Pencahayaan ini memberikan kesan misteri dan dapat menimbulkan perasaan tegang bagi penonton. Penggunaannya lebih sering ditemukan pada film karena sangat efektif dalam menangkap perhatian penonton khususnya pada adegan menegangkan (Landau, 2014, hlm. 186)



**Gambar 2.1.6. Low Key Lighting**  
Sumber: Birtecinematography, 2015

## **2.2 Jenis Pencahayaan**

Elemen yang diperlukan dalam pencahayaan disesuaikan dengan jenis pencahayaannya. Jenis pencahayaan terbagi menjadi dua, yakni:

### **1. *Natural Light***

*Available Natural Light* merupakan jenis cahaya apapun yang terdapat di lokasi *shooting* seperti cahaya matahari yang masuk ke jendela, bias cahaya api unggun, dan juga cahaya bulan di malam hari. *Natural Light* bisa berubah tergantung dengan cuaca yang sedang terjadi di lokasi *shooting*. Namun, *Natural Light* dapat dibentuk dan diciptakan melalui teknologi yang sudah berkembang. *Natural Light* yang diciptakan dari teknologi dinamakan dengan *Naturalistic Lighting*. Untuk bisa mendapatkan *Natural Light* yang optimal diperlukan pemantauan yang intensif terhadap cuaca, waktu, dan arah angin (Brown, 2022, hlm. 519).



**Gambar 2.2.1. Natural Light**  
Sumber: Premium Beat, 2017

## 2. *Artificial Light/Motivated Light*

*Artificial Light* merupakan cahaya yang terdapat di dalam *frame* kamera yang bisa memotivasi pencahayaan kepada subjek. *Artificial Light* juga bisa dikatakan sebagai *motivated light*. *Artificial Light* merupakan jenis cahaya yang berasal dari ciptaan manusia (TV, monitor, dan lampu). *Artificial Light* dapat diciptakan oleh seorang *gaffer* atau *art director* melalui *set design*nya. Namun, *gaffer* lebih sering menciptakan *Artificial Light* daripada seorang *art director*. *Artificial Light* sering juga digunakan untuk mengisi *Ambient* pada suatu *set* (Brown, 2022, hlm. 522).



**Gambar 2.2.2. Artificial Light**

Sumber: Studio Binder, 2023

### 2.3 *Film Lighting Technology*

Sejarah perfilman mengalami era teknologi yang terus berkembang. Pencahayaan menjadi elemen kunci yang membedakan produksi film dari generasi ke generasi. Peran pencahayaan tidak hanya membuat suatu pemandangan terlihat, namun dapat menjadi bahasa tersendiri, mengubah suasana hati, menangkap emosi, dan mengekspresikan keindahan visual sebuah cerita. Lampu terbagi atas 2 jenis yang paling sering digunakan di industri film, antara lain *LED Lighting* dan *HMI Lighting* (Brown, 2022, hlm. 453). Lampu LED (*Light Emitting Diode*) menjadi pilihan utama dalam produksi film modern karena memberikan kelebihan berupa efisiensi energi, kestabilan warna, dan kemampuan untuk diatur intensitasnya. LED juga dapat diatur untuk menciptakan berbagai warna cahaya. Contoh dari lampu LED salah satunya ARRI Skypanel 360-C. HMI (*Hydrargyrum Medium-Arc Iodide*) adalah jenis lampu buatan yang menghasilkan cahaya spektrum tinggi, cocok untuk

pengambilan gambar di luar ruangan dan memberikan intensitas cahaya yang tinggi. Namun, lampu ini sangat rentan dikarenakan lampu tersebut menghasilkan cahaya dari panas gas yang terkumpul di lensa lampu tersebut, contohnya adalah ARRI M40.

#### **2.4 Ambient Light Pada Film**

*Ambient light* dalam produksi film mengacu pada cahaya umum atau alami yang ada dalam sebuah adegan tanpa sumber cahaya buatan yang disiapkan secara khusus (Brown, 2022, hlm. 513). Pencahayaan ini memberikan gambaran keseluruhan cahaya dan memainkan peran penting dalam mengatur *mood* pada film. *Ambient light* memiliki beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu *ambient light* berasal dari sumber cahaya alami seperti matahari, bulan, atau cahaya langit (Landau, 2014, hlm. 86–87). Namun, *ambient light* juga bisa berasal dari sumber cahaya buatan manusia seperti *videotron*, lampu jalan, dan *billboard* (Alton et al., 2013, hlm. 57). Bagaimana sinematografer menggunakan *ambient light* akan mempengaruhi penampilan dan nuansa adegan. Pengaturan warna dan suhu cahaya, Cahaya alami memiliki warna dan suhu tertentu tergantung pada kondisi atmosfer dan waktu. Ini dapat menciptakan efek visual dan emosional yang unik dalam adegan. Menentukan *mood*, *ambient light* memainkan peran penting dalam menentukan suasana adegan. Cahaya yang lembut dan merata dapat memberikan kesan yang berbeda dibandingkan dengan cahaya yang kontras atau tajam. Penyesuaian dengan keperluan cerita, pencahayaan *ambient* harus disesuaikan dengan keperluan cerita dan tata letak *set*. Kadang-kadang, perubahan kecil pada pencahayaan *ambient* dapat mengubah seluruh tampilan dan suasana adegan (Box, 2020).

*Ambient light* berperan penting dalam memberikan *depth* pada gambar sehingga bisa mengarahkan mata penonton untuk melihat satu titik tertentu yang sudah ditentukan (Alton et al., 2013, hlm. 32). *Ambient light* dapat menentukan arah penceritaan suatu film. *Ambient light* juga mendukung untuk memperkuat *genre* film tersebut (Malkiewicz & Gryboski, 1992, hlm. 86–91). *Ambient light* bisa dalam bentuk apapun, seperti lampu *billboard*, lampu jalan, dan api unggun. Maka dari itu

*gaffer* harus bisa berinovasi dalam menyembunyikan lampu *ambient light* (Schaefer & Salvato, 2013, hlm. 51).

## **2.5 Color Theory**

Warna merupakan aspek yang sangat melekat dengan karya seni, seperti fotografi, lukisan bahkan film. Hal ini dikarenakan, warna dapat memberikan efek yang mampu menarik perhatian dan menuntun seseorang untuk dapat lebih memahami emosi atau pemikiran yang ingin disampaikan melalui perpaduan warna. Warna berperan penting dalam menciptakan *mood* sehingga sangat berpengaruh pada *experience* seseorang ketika menikmati karya seni terutama yang berkaitan dengan peradegan (Swarnakar & Rathod, 2023). Penempatan warna pada film didukung dengan aspek lainnya, seperti pencahayaan. Permainan warna dan cahaya dapat mempengaruhi keadaan psikologis seseorang ketika memproses visual yang diterima (Berens, 2014, hlm. 11)..

Pada film action atau thriller, terdapat dua warna yang cukup dominan seperti biru dan merah. Pergabungan antara kedua warna tersebut sangat kontradiksi dengan pemaknaannya, namun ketika disatukan memberikan kesan bahwa ada pemisah dan perlawanan. Warna pada film dapat memiliki pemaknaan yang sangat bervariasi namun pada film action maupun thriller, warna biru identik dengan bahaya yang tersembunyi dan dapat memberikan perasaan yang tidak nyaman. Biru juga mampu memberikan kesan atas situasi yang penuh ketidakpastian dan tidak nyata. Sedangkan warna merah identik dengan kekuasaan dan dominasi, seringkali ditemukan pada adegan yang melibatkan pertentangan sehingga menimbulkan rasa tegang. Selain itu merah pada film action juga menekankan amarah, kekerasan dan bahaya (Kovsh & Dziuba, 2022).

## **3. METODE PENELITIAN**

Penulis melakukan kajian terhadap film yang berjudul "*Nights Come for Us*" (2018) menggunakan teori teknologi *artificial light* dari teori Blaine Brown yang mengangkat isu kegunaan *artificial light* pada *film*. Penulis juga mengkaji menggunakan *ambient light* pada film dari "*Lighting for Cinematography*"