

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*"

(Landau, 2014, hlm. 86–87). “*Nights Come for Us*” merupakan film keluaran Netflix yang disutradarai oleh Timo Tjahjanto. Film tersebut bergenre *action-thriller* dengan menggunakan pencahayaan *Low Key Lighting* dan warna merah agar dapat mendukung emosi yang ingin disampaikan dari cerita film ini.

Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif, menggunakan teori *artificial light* dari Blaine Brown dan teori *ambient light* pada *film* dari David Landau. Penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan cara observasi langsung maupun tidak langsung. Data yang diperoleh merupakan data mentah yang nantinya akan diolah oleh penulis menjadi sebuah kajian (Ginanti, 2020). Penulis mengumpulkan data dari film “*Night Come for Us*” dengan menonton dan memperhatikan teknik pencahayaan *ambient light* untuk membangun nuansa tegang pada film tersebut. Penulis juga melakukan riset dengan mencari sumber dari berbagai terbitan buku dan jurnal yang mendukung penulis dalam membuat skripsi ini. Penulis akan memilih beberapa penggalan adegan pada *film* “*Night Come for Us*” yang terdapat *artificial light* sebagai *ambient light* untuk membangun suasana tegang.



Gambar 3.1. Poster film “*Night Come for Us*”

Sumber: Moviefone, 2018

Film ini mengusung genre *action* yang diproduksi oleh Netflix. Film ini dikemas dalam bentuk film panjang dengan durasi 121 menit. Film “*Night Come for Us*” ini berhasil masuk nominasi kategori *best stunt* pada AFCA Award dan

nomominasi *best action movie* pada IGN Award. “*Night Come for Us*” memenangkan katogori sutradara terpilih pada tahun 2018 pada Piala Maya dan memenangkan kategori film Indonesia di *platform* internasional pada Piala Maya tahun 2018. “*Night Come for Us*” merupakan film karya Timo Tjahjanto ke 4 sebagai sutradara film.

Film ini mengangkat kisah yang berlatarkan dari lingkungan kriminal. Kisah ini dibawakan oleh karakter bernama Ito, yang bekerja sebagai seorang tukang pukul. Setelah menjalankan pekerjaannya, Ito kembali pulang ke keluarganya di Jakarta. Keluarganya merupakan keluarga yang memiliki status kriminal. Pekerjaan Ito sebelum berpulang pun tidak jauh dari lingkungan yang membahayakan, tepatnya di Triad Asia Tenggara dan menjadi bagian dari Six Seas yang merupakan kelompok mafia disana. Sepulangnya ia ke keluarganya, ia malah dijebak dalam sebuah intrik penghianatan yang membuatnya harus kembali bertarung dan menjalankan misi penyerangan baru.

4. TEMUAN

Analisa yang dilakukan difokuskan pada dua scene perkelahian yang terdapat pada dua lokasi yang berbeda. Scene pertama berlokasi di klub malam, ketika Ito bertemu dan harus berhadapan dengan pelanggan yang meresahkan. Pada pertemuan tersebut terjadi konflik antara mereka, dimulai ketika terdapat pelayan yang menumpahkan minum padanya. Terjadi perdebatan hingga akhirnya berujung pada perkelahian. Pada adegan ini, suasananya sangat menegangkan dan permainan cahaya yang digunakan sangat remang-remang dengan memanfaatkan artificial light melalui lampu merah pertokoan. Tidak jauh berbeda pada lokasi kedua, yakni Teras Apartemen. Scene pada lokasi ini memperlihatkan adanya penyerangan yang kali ini terjadi antara Operator dan Elma.

“*Night Come for Us*” memiliki pencahayaan yang mendukung penceritaan demi membangun emosi audiens. Pada *scene* lokasi klub malam, Arian yang belum mengetahui bahwa Ito membelot, sedang berada di klubnya untuk menangani pelanggan yang bermasalah. Arian berjalan masuk untuk menemui mereka namun