

memberikan contoh konkrit tentang bagaimana sebuah penelitian dapat dirancang dan diimplementasikan. Penelitian ini dapat bermanfaat dan berdampak positif bagi dunia akademis. Terakhir, dapat memberikan kontribusi untuk menambah referensi bahan penelitian yang dapat dikembangkan lagi oleh peneliti lainnya di masa mendatang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sinematografi

Sinematografi merupakan cara untuk menulis/mewujudkan gambar bergerak. Di dalamnya ada berbagai elemen yang menjadikan sinematografi begitu kompleks. Kompleksitas ini sekaligus menjadi peluang bagi sinematografer untuk bisa mengembangkan dan memaksimalkan peluang dari “film” itu sendiri. Meskipun sinematografi menjadi hal yang terpisah dari fisik kamera itu sendiri, sinematografi tidak bisa terlepas dari kaitannya dengan fotografi. (Bordwell et al., 2024). Penggunaan sinematografi. Oleh karena itu, sinematografi merupakan studi dan kemampuan teknis dalam produksi film.

Hal ini mencakup pengetahuan, keterampilan teknis, dan juga unsur seni itu sendiri. Di dalamnya ada unsur-unsur yang saling melengkapi dan mendukung. Misalnya seperti unsur dramatik yang tercipta dari penggunaan efek-efek teknis tertentu. Dari hal teknis yang bisa menciptakan konsep dan estetika tertentu juga. Unsur dramatik sendiri dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya adalah *suspense*, *surprise*, *conflict* dan *curiosity* (Lutters, 2005). Menurut Reisz dan Millar (2010) unsur dramatik juga berarti suasana yang ada di dalam sebuah adegan, terutama dalam *scene* film.

Pada dasarnya, sinematografi secara teknis pasti ada penggunaan alat fisik kamera untuk merekam gambar atau proses pengambilan gambar (*shooting*). Tapi secara konseptual, istilah sinema diartikan sebagai representasi dari gambar hidup,

film, atau bahkan merujuk pada lokasi seperti gedung bioskop. Pembahasan sinematografi ini bisa menjadi beberapa bagian, misalnya membahas dari *framing*, *editing*, komposisi, perancangan suara, kostum dan *makeup*, *VFX*, pergerakan kamera, warna, termasuk tata pencahayaan (Brown, 2016). Berbagai elemen tersebut yang disusun dan dikombinasikan menjadi satu kesatuan yaitu sinematografi.

Sinematografi bukan hanya sekedar fotografi yang bergerak. Adanya proses mengambil ide, kata-kata, *action*, emosional, *tone*, dan semua bentuk dari komunikasi nonverbal lainnya untuk diungkapkan dalam bentuk visual. Dalam menciptakan visual dan audio yang punya ciri '*cinematic*', diperlukan adanya konsep dan eksekusi yang matang. Teknik sinematik maksudnya adalah merata pada seluruh rangkaian metode dan teknik yang digunakan untuk menambahkan makna kompleks dan subjek pada "konten" film, seperti aktor, set, dialog, dan aksi (Brown, 2016). Alat, teknik, dan variasinya cukup luas, sehingga ini menjadi inti dari mekanisme kerja sama antara sinematografer dan sutradara dalam menciptakan estetika visual yang baik.

2.1 Lighting

Dalam dunia film, cahaya merupakan salah satu elemen yang paling penting dalam membentuk gambar atau tujuan visual yang ingin dicapai. Hal ini sebetulnya berkaitan dan mengikuti dari ilmu fotografi. Film dibuat dari beberapa gambar yang disusun sedemikian rupa berdasarkan urutan maupun keterkaitan ruang & waktu. Dari urutan tersebut kita bisa melihat ilusi seperti gambarnya seolah-olah bergerak.

Fotografi dan sinematografi menjadi terkait karena kedua hal tersebut merupakan seni dalam menulis/merekam/mengambil cahaya. Jadi bisa dikatakan, tidak akan ada gambar yang bisa terlihat/ditangkap, tanpa adanya pencahayaan terhadap objek yang akan difoto. (Bordwell et al., 2024). Secara teknis kamera merekam pantulan cahaya yang ada pada objek tersebut lalu diterima oleh media yang sangat peka terhadap cahaya (Masithah, 2019). Sinematografi bukan berbicara

mengenai beberapa alat-alat seperti kamera, *dolly track*, lampunya, *rig*, dll. Sinematografi akan lebih mengarah ke konseptual, diantaranya ada *frame*, '*light*' and *color*, *the lens*, *establishing*, *movement*, *texture*, dan *POV*.

Penting untuk memahami bahwa semua ini bukanlah mengenai alat perangkat kerasnya. Dari konsep inilah seorang *filmmaker* bisa menciptakan ide-ide yang memiliki makna dalam dan memiliki estetika yang baik (Brown, 2016). Untuk itu kita perlu menata pencahayaan sedemikian rupa untuk mencapai visual terbaik yang kita inginkan. Terutama ketika membicarakan mengenai pencahayaan dalam sinematografi. Teknik yang digunakan bukan sekedar membicarakan gambar yang dihasilkan 'terang' atau 'gelap', melainkan kompleksitas dari penggunaan cahaya terhadap kesan yang diterima penonton. Film tanpa suara bisa saja menjadi film bisu, namun film tanpa pencahayaan sama saja dengan sebuah radio. Sehingga film memiliki ikatan khusus terhadap *lighting*, tidak akan ada gambar tanpa ada cahaya (Pratista, 2017).

Seorang sinematografer harus memikirkan konsep untuk mengkombinasikan cahaya dan warna. Jenis dari *lighting* tergolong cukup banyak, tergantung kita mau membaginya dari segi apa. Misalnya menurut fungsinya ada yang membagi antara *pictorial* dan *motivated lighting*. *Pictorial* adalah jenis cahaya yang digunakan dalam film untuk tujuan estetika visual. Sedangkan *motivated* adalah jenis cahaya yang memiliki dasar logika (masuk akal), dan sumbernya cahayanya jelas terlihat ada dalam dunia film tersebut (Bowen, 2017).

Penentuan masuk akal atau tidaknya pun tidak sembarangan, ada 4 aspek penentu *motivated lighting*. Diantaranya adalah sumber cahaya, arah (*angle*), *color temperature*, intensitas cahaya. Selain kedua jenis tersebut, biasanya akan kembali pada fundamental dari tata cahaya. Fundamental atau elemen dasar yang salah satunya melahirkan teknik *three point lighting*: *key light*, *fill light*, *back light*, *kickers and rims*, *eyelight*, *ambient* (Brown, 2018). Dari beberapa elemen diatas, tentunya tidak semua harus dipakai dalam waktu yang bersamaan. Namun

kombinasi dari penggunaan elemen-elemen tersebut menjadi dasar dari tata cahaya yang baik secara fungsi dan estetika.

Ada beberapa aspek/indikasi tata cahaya yang baik menurut buku dari Blaine Brown, diantaranya: *mood and tone, gradations of tone, color control and color balance, depth and dimension, shape and fullness, separation, texture, exposure*. Yang pertama adalah *mood and tone*. Dari semua aspek yang akan dijabarkan, poin ini menjadi salah satu yang paling krusial untuk memulai konsep dari tata cahaya. Hal ini berkaitan ketika membicarakan visual 'cinematic'. Seringkali kata ini diartikan sebagai visual yang terlihat seperti 'film'. Sebenarnya pemahaman tersebut tidak sepenuhnya salah, karena memang orang akan dengan mudah membayangkan dalam pikirannya. Hal yang dimaksud 'cinematic' disini terkait apa yang menjadi konsep dan eksekusi teknis. Teknis seperti lensanya, rancangan *set dressing*, properti, termasuk yang terpenting tata cahayanya. Dari sanalah terbentuk *mood and tone* yang sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Kemudian aspek *range tone* atau biasa disebut *gradations of tone*. Penting untuk menggunakan beberapa tingkat kecerahan cahaya agar dapat menampilkan suasana yang lebih dinamis dan emosional. Dari beberapa variasi dan kombinasi tingkatan cahaya tersebut, akan terbentuk ruang kedalaman (*depth*) dan dimensi tertentu melalui gradasi *tone*. Yang ketiga, penting juga untuk dapat mengendalikan warna dan keseimbangan warna dalam scene. Misalnya dalam keadaan harus menggunakan cahaya yang di luar kontrol *DoP*. Lampu neon kantor atau Cahaya matahari, kedua contoh tersebut akan memerlukan *greycard* untuk konfigurasi *white balance*. Mengatur apa saja warna yang ada dalam suasana *shot* sehingga harus dirancang secara bijak dan cermat. Perlu ada keseimbangan dari antar warna yang digunakan agar tidak tabrakan atau justru tidak timbul kontras yang cukup.

Selanjutnya adalah kedalaman dan dimensi yang terlihat terpisah dalam sebuah *shot*. Dimensi kedalaman ini dibagi menjadi tiga lapisan utama (*foreground, midground, background*). Menentukan elemen-elemen tertentu yang akan terlihat

dalam *shot* untuk menciptakan ruang dimensi dan rasa emosional penonton seperti berada di realitas film. Kelima, bentuk tiga dimensi subjek yang bisa terasa dan dilihat penonton melalui tata pencahayaan. Perhatian terhadap bentuk dan *volume* pada subjek. Yang menghidupkan subjek sebagai daya tarik emosional. Yang keenam adalah terkait pemisahan subjek agar bisa menonjol dari latar belakang. Cahaya yang digunakan seperti *rim/hair light* dapat memastikan subjek utama terlihat jelas melalui pemisahan gelap terang cahaya dalam *shot*. Dengan begitu tata cahaya ini juga berguna untuk menambah kontras dalam menekankan emosi (Brown, 2018).

Aspek ketujuh, perlu ada tekstur pada objek atau permukaan visual dari *shot* tersebut. Misalnya dengan menambahkan dimensi sensorial seperti perubahan cahaya yang berkedip, atau cahaya yang melalui kisi-kisi jendela. Teknik ini akan menambah kekayaan visual dalam *shot*. Poin yang terakhir adalah *exposure*. Penting untuk menyesuaikan *exposure shot* ke titik yang tepat. Bukan sekedar cahayanya terlalu terang ataupun terlalu gelap. Lebih penting untuk fokus kontrol cahaya terhadap suasana dan tingkat kecerahan keseluruhan *shot*. Meskipun sudah mengatur semua teknik, semuanya akan sia-sia jika salah mengukur *exposure* dalam *shot* (Brown, 2018).

Cahaya juga berkaitan dengan warna, kedua hal ini bukan sekedar alat. Kedua elemen inilah yang menjadi kunci utama dari keterampilan seorang sinematografer. Menata pencahayaan dan merancang warna merupakan salah satu tugas utama dan terbesar seorang sinematografer dalam proses kerjanya. Tata cahaya dan warna memiliki daya tarik khusus dalam film, bahkan bisa dibandingkan setara dengan seni-seni dunia seperti musik dan tari. Kemampuan keduanya dapat menyentuh emosi secara lebih mendalam, dan kekuatan unik pada level perasaan penontonnya (Brown, 2016)

Ada jenis *lighting* yang dibagi menjadi *high key* dan *low key*. *High key* merupakan adegan yang penerangannya cukup terang pada segala sisi dan memiliki

sedikit sekali bayangan. Sebaliknya *low key* merupakan jenis tata cahaya yang cenderung banyak bayangan dan gelap. Untuk *High key* penggunaannya lebih digunakan untuk iklan, film komedi, dan konten-konten serius. *Low key* lebih sering digunakan untuk adegan romantis, sedih, misteri atau kadang bisa juga kemewahan (Brown, 2018). Penerangan atau tata cahaya antara gelap dan terang ini berkaitan dengan penggunaannya dalam film untuk menyampaikan pesan. Menurut Bordwell (2024) Cahaya atau bagian terang bisa menjadi alat untuk menekankan perhatian pada suatu hal dalam *frame*. Sedangkan bayangan atau sisi yang lebih gelap bisa menjadi penekanan terhadap ketegangan dalam adegan.

Dramatisasi sebuah adegan terkait teknis pemilihan untuk perancangan tata cahaya dengan jenis ataupun konsep tertentu. Dramatisasi ini ditujukan untuk menekankan suasana tertentu dalam sebuah adegan. Penggunaan tata cahaya berperan besar sebagai alat untuk menciptakan suasana yang dramatis dalam film. Suasana yang tercipta dari tata cahaya yang gelap akan menimbulkan perasaan dan kesan sedih, menakutkan, menegangkan. Sedangkan suasana akan berbanding terbalik jika tata cahaya tersebut diubah menjadi terang (*high key, low key*). Penggabungan dan kombinasi teknik sinematografi pencahayaan inilah yang begitu berpengaruh mendukung suasana dalam film sesuai rancangan sutradara atau sinematografer (Lau, 2023; Miller & Park, 2019).

3. METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini penulis akan menggunakan kualitatif sebagai metode penelitian ini, dan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Cresswell et al. (2018) kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian yang menggunakan teks ataupun gambar, sehingga tidak bergantung/berdasarkan pada angka tertentu. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk menganalisa dan memahami secara mendalam mengenai penggunaan tata cahaya dalam film sebagai subjek penelitian. Melalui pendekatan ini, peneliti akan mengkaji kembali film tersebut. Penelitian