

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi pada teknik pencahayaan *chiaroscuro* dalam scene 11 yang merupakan puncak ketegangan dalam film “(Un)wanted”.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh teknik pencahayaan *chiaroscuro* untuk mendukung ketegangan terhadap kehadiran tokoh hantu bernama Sinta dalam film “(Un)wanted”.

2. STUDI LITERATUR

Berikut teori-teori yang akan digunakan dalam penulisan.

2.1. *Lighting*

Dalam pembuatan sebuah film, sebuah gambar ditangkap bukan untuk sekedar terlihat dengan jelas. Gambar tersebut harus memiliki sebuah pesan dan dampak visual kepada penonton. Maka dari itu, Cahaya dimanipulasi untuk mempertegas pesan yang ingin disampaikan. Hal ini mempengaruhi penonton kemana mereka harus fokus, menciptakan ketegangan, menyembunyikan sesuatu, sampai tujuan estetika tertentu seperti menciptakan tekstur atau kilauan (Bordwell et al., 2020).

2.1.1. *Chiaroscuro*

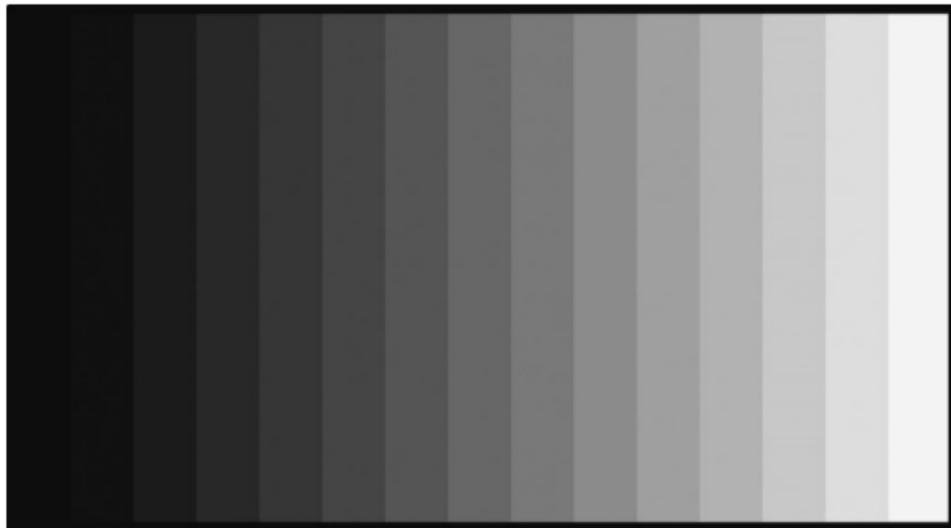
Teknik pencahayaan yang berkaitan dengan tingkat rasio kontras yang tinggi antara area gelap terang. Teknik ini digunakan untuk menampilkan atau menyembunyikan sesuatu dalam sebuah *frame* (Bowen, 2017).

Chiaroscuro termasuk kedalam pencahayaan *low key*. Namun, lebih tepatnya lagi adalah *low key* yang di mana *shadow* atau warna hitam tidak sepenuhnya hitam. Detail dalam *shadow* tetap harus dipertahankan dan memiliki informasi seperti dalam lukisan renaissans. Untuk menciptakan *chiaroscuro*, *ambience* harus memiliki intensitas yang lebih redup sehingga

mendapat separasi antara subjek, namun harus tetap dipertahankan jangan sampai sepenuhnya hitam (Landau, 2014)

2.1.2. *Contrast*

Contrast adalah perbandingan antara gelap terang dalam sebuah gambar. Di tengah – tengah terang dan gelap ini ada yang disebut dengan area abu yang merupakan area yang memiliki *contrast* seimbang. Jika sebuah gambar memiliki *contrast* yang tinggi berarti ada perbandingan terang dan gelap yang sangat tinggi sehingga hampir tidak ada area abu. Sedangkan *contrast* rendah adalah kondisi dimana area abu mendominasi. Hal tersebut cenderung mengakibatkan gambar terlihat *flat* (Bowen, 2017).



Gambar 2.1 Skala abu-abu dari hitam sampai putih

(Sumber: Bowen, 2017)

Contrast dapat menciptakan atensi untuk menonjolkan suatu bagian dalam *frame* agar mata penonton tertuju. Hal ini disebut sebagai *tonal contrast*. Sebagai contoh, adalah sesosok siluet yang berdiri diujung gang dapat terlihat jelas dan menjadi pusat atensi penonton (Brine, 2020). *Contrast* yang tinggi disebut *low key* sedangkan rendah disebut *high key*.

2.1.2.1. *Low key lighting*

Pencahayaan *low key* memiliki kontras tinggi, tajam, dan mencolok. Hal ini sangat berguna untuk menciptakan kesan yang lebih dramatis dan menegangkan. Adanya interaksi *low key* dengan set dan subjek akan menciptakan area terang gelap yang berguna untuk memberi *depth*. Umumnya pencahayaan *low key* menggunakan satu atau beberapa sumber pencahayaan yang keras dan terarah (Bowen, 2017).



Gambar 2.2 Contoh pencahayaan *lowkey* yang memperlihatkan

area gelap dan terang yang kuat

(Sumber: Bowen, 2017)

Pencahayaan *low key* tidak serta merta diartikan sebagai pencahayaan yang selalu sepenuhnya redup. *Low key* berarti ada rentang yang jauh antara gelap dan terang sehingga hanya sedikit area yang memiliki titik tengah. Pencahayaan ini bersifat dramatis dan seringkali digunakan dalam film misteri, horror, dan fiksi ilmiah. Tidak menutup kemungkinan untuk pencahayaan ini bisa digunakan

dalam genre lainnya seperti gangster dan drama, tergantung kebutuhan adegan. Contohnya sebuah adegan eksterior malam hari. Pencahayaan redup untuk sekeliling lokasi namun akan ada lampu yang menyorot area wajah dari subjek. Akan ada kontras antara wajah subjek dengan area sekelilingnya. Setiap kita merasa takut akan kegelapan pada saat kecil. Hal ini menjadi sebuah perasaan universal yang bisa dirasakan setiap orang. Hal tersebut menjadikan adegan dengan pencahayaan *low key* jarang sekali menyenangkan dalam film (Landau, 2014).

Pencahayaan yang gelap dapat memberikan kesan hilangnya control terhadap sekitar dan mendorong pengalaman pasif, yang bisa terasa menyenangkan (pertemuan romantis yang dikaitkan dengan pengurangan kontrol secara sukarela) atau menakutkan (seperti dalam lingkungan horor dan pengurangan kontrol yang dipaksakan) tergantung konteks. Efek emosionalnya ditentukan oleh apakah kehilangan kontrol itu diinginkan atau tidak. Contohnya adalah pada pencahayaan dari belakang / *backlight*. Jenis pencahayaan ini membuat objek tampak datar dan tidak nyata, yang bisa menciptakan kesan negative seperti penjahat yang tampak menyeramkan karena tidak berwujud namun bisa juga memberi kesan positif seperti pahlawan yang tampak agung (Anderson et al., 2005)

2.1.3. *Quality of Lighting*

Quality of lighting yang dimaksud disini bukan sebuah ukuran bagus atau buruk sebuah pencahayaan, melainkan seberapa halus dan keras sebuah pencahayaan menerangi objek ataupun set. Biasa disebut dengan “*hard light*” dan “*soft light*” (Bowen, 2017).

2.1.3.1. Hard light

Cahaya paralel ini sangat terarah. Saat cahaya ditutupi oleh sebuah objek, maka akan muncul sebuah bayangan dengan pinggiran yang tegas. Namun, hal ini bukan mengartikan bahwa *hard light* memiliki intensitas cahaya yang lebih terang dibanding *soft light*. Hanya saja, penghantar cahaya ini lebih fokus. Hal ini menjadikan *hard light* lebih mudah diatur. Bisa sebagai pengisi set ataupun sebagai *kicker* jika ditaruh dibelakang subjek. *Hard light* juga dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang menakutkan, keras, dan misterius seperti dalam film horor atau *noir*. *Hard light* dapat diciptakan melalui beberapa sumber seperti matahari, lampu HMI, *Fresnel* (pengaturan tertutup), lampu LED, dan lampu *spotlight*. (Bowen, 2017)

2.1.3.2. Soft light

Cahaya ini bersifat menyebar. Pencahayaan ini cenderung menyebar merata dan tidak terarah pada satu titik. Berasal dari sumber yang sama seperti *hard light* namun mengalami penghalusan. Bayangan yang dihasilkan tidak tajam, cenderung pudar bahkan tidak berbentuk. Semua bentuk cahaya bisa dihaluskan dengan memberikan lembaran filter, kain silk, dan *diffuser*. Namun ada beberapa lampu yang memiliki karakter halus bawaan seperti *tube light* karena memiliki penghalus yang menempel sekaligus di lampunya (Bowen, 2017).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1.Deskripsi Karya

“(Un)wanted” merupakan sebuah karya film pendek bergenre drama – horor dengan durasi 10-15 menit. Bercerita tentang seorang anak kecil bernama Ashan