

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

yang kekurangan perhatian dan kasih sayang dari kedua orang tuanya. Meskipun menjadi yang terbaik di sekolah, kedua orang tua Ashan tetap cuek dan tidak menganggap dia ada. Hal tersebut menarik perhatian sesosok hantu yang suka menculik anak-anak bernama Sinta. Sinta memberi perhatian pada Ashan, sesuatu yang dia tidak pernah dapatkan dari kedua orang tuanya. Hal tersebut menjadikan Ashan perlahan masuk dalam perangkap Sinta.

Film ini ingin memberi peringatan kepada para penonton, bahwa kurangnya perhatian dan kasih sayang orang tua terhadap anak dapat berakibat buruk. Anak akan mudah jauh dalam hal buruk, yang dalam film ini digambarkan sebagai sosok hantu. Namun, dalam kehidupan nyata hantu tersebut dapat berwujud narkoba, kekerasan, kriminalitas, dan sebagainya. Maka dari itu, penting dari orang tua untuk menjaga dan memberi perhatian yang cukup.

3.2. Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang memberi cerminan sekaligus peringatan tentang akibat fatal yang dapat muncul dari kurangnya perhatian orang tua terhadap anak

Konsep Bentuk: *live action*

Konsep Penyajian Karya: Sinematografi dirancang untuk memperkuat cerita dan karakter. Pencahayaan yang gelap dengan kontras tinggi bertujuan memberikan kesan bahaya, kelim, dan tidak nyaman kepada penonton.

3.3. Tahapan Kerja

3.3.1. Pra produksi

Penulis melakukan *breakdown script* bersama sutradara untuk memperdalam peran sinematografi dalam menyampaikan cerita dan memperkuat karakter dalam film ini. Film ini mengangkat sebuah gagasan besar yang bertujuan untuk mencerminkan sekaligus memperingati tentang kurangnya orang tua dapat berakibat jatuhnya anak kedalam hal buruk. Dalam film ini, hal buruk tersebut digambarkan sebagai hantu bernama Sinta. Sinta merayu Ashan dengan hal – hal yang tidak bisa dia dapatkan

dari orang tuanya. Namun, hal tersebut hanya sebuah siasat untuk menarik Ashan kedalam kesesatan.

Dalam proses pengembangan konsep sinematografi, penulis mendapati film *Nosferatu* (2024) dapat menjadi dapat dijadikan referensi utama dalam gaya visual. *Nosferatu* (2024) adalah sebuah *remake* dari sebuah horor klasik berjudul *Nosferatu: A Symphony of Horror* (1922). Meskipun *remake*, *Nosferatu* (2024) tidak menghilangkan gaya pencahayaan *chiaroscuro* khas *german expressionism* yang juga digunakan di film pertamanya. Hal tersebut menjadi inspirasi bagi penulis untuk melakukan hal yang sama. Sebuah teknik yang sudah ada sejak ratusan tahun lalu, diaplikasikan dalam film modern dengan peralatan yang juga modern.

Sinta merupakan sosok hantu yang sering menculik anak – anak kesepian. Dalam film ini, Sinta tidak digambarkan sebagai tokoh hantu yang menakut-nakuti, melainkan memiliki sifat manipulatif. Dia menjebak korbannya dengan kata – kata manis. Adegan Sinta menjadi dramatis dan intens namun memberikan kesan tidak nyaman kepada penonton. Maka dari itu, penulis dan sutradara sepakat bahwa penggunaan *chiaroscuro*, tonaliti dingin, dan kontras yang tinggi dapat memberikan rasa tidak nyaman kepada penonton sehingga menimbulkan perasaan siaga akan bahaya.

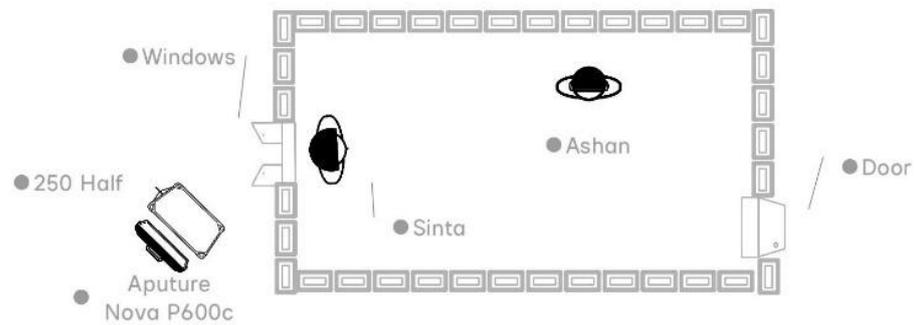
Penulis merancang *deck* yang menggambarkan gaya pencahayaan dan karakteristik cahaya yang ingin diciptakan. *Deck* ini penulis sampaikan kepada sutradara, *gaffer*, dan *colorist*.



Gambar 3.1 *deck lighting scene 11*

(Sumber: dokumen pribadi, 2024)

Sesaat sutradara sudah menyetujui *deck* tersebut, penulis segera memberikannya juga kepada *gaffer* dan *colorist* untuk berdiskusi. Penulis melakukan tiga kali rapat dengan *gaffer*. Pertama adalah sebuah *brief* singkat lewat pesan daring. Pertemuan kedua adalah saat *recce*. Penulis memberi Gambaran *shot* yang akan diambil, serta berdiskusi mengenai teknis penempatan lampu. Penulis dan *gaffer* merancang *lighting diagram* sebagai simulasi penempatan lampu untuk mencapai visual yang diinginkan. Pemilihan lampu menggunakan Aputure Nova P600C didasari pada sempitnya lokasi set yang akan digunakan. Nova dapat memberikan *highlight* terobosan yang bertekstur namun juga menyebarkan cahaya dengan lebih merata untuk kebutuhan *ambience*.



Gambar 3.2 *lighting diagram scene 11*

(Sumber: Penulis, 2024)

Pertemuan ketiga adalah *zoom meeting*. Disini kami membahas finalisasi konsep, teknis lampu, finalisasi *budget*, dan pemilihan alat. Sementara untuk *colorist*, kami hanya melakukan sebuah pertemuan santai untuk membahas teknis penggunaan lensa, *expose* gambar yang ditangkap oleh kamera, serta penggunaan *white balance*.

3.3.2. Produksi

Produksi dilaksanakan selama dua hari. Untuk mencapai visual yang sudah dirancang pada saat pra-produksi, penulis harus memperhatikan beberapa detail selama produksi. Penulis berkomunikasi dengan *gaffer* untuk penggunaan *white balance* di lampu. Penulis meminta agar lampu menggunakan temperatur cahaya yang sedikit kebiruan di 6000K. Sementara untuk kamera menggunakan temperatur 3700K. Hal tersebut bertujuan untuk mencapai tonaliti yang mirip dengan referensi dari film *Nosferatu* (2024).

Untuk kebutuhan *framing*, penulis berkomunikasi dengan *gaffer* untuk penempatan lampu. Saat *framing* sudah ditentukan, *gaffer* segera menyesuaikan posisi lampu agar tidak tertangkap di kamera. Setelah digeser, maka akan ada juga penyesuaian dari arah datangnya cahaya.

Setelah ada kesepakatan antara DOP dan sutradara, maka *gaffer* akan mengunci posisi lampu.

Lensa yang digunakan penulis merupakan sebuah lensa foto tua. Karakteristik lensa ini cocok dengan konsep yang diinginkan, namun memiliki beberapa kekurangan. Lensa foto cenderung tidak memiliki *exposure* yang sama di setiap lensanya. Misalnya lensa 24mm dan 50mm akan memiliki *exposure* berbeda meskipun digunakan dengan *setting* kamera dan *aperture* yang sama. Selain itu, masing – masing lensa juga memiliki *aperture* yang berbeda. Seperti lensa 20mm yang memiliki bukaan terbesar di F2.8 sementara lensa 50mm dapat terbuka di F1.4. Hal – hal tersebut mengharuskan penulis berkomunikasi dengan *gaffer* mengenai intensitas lampu agar setiap pergantian lensa, tidak terjadi perubahan *exposure* yang terlalu banyak.

Selain dengan *gaffer*, perihal pencahayaan penulis juga harus berkoordinasi dengan *art director*. Penggunaan *smoke* ada dibawah tanggung jawab *art director*. Setiap *take* akan dilakukan, penulis dan *art director* saling memastikan bahwa *smoke* yang digunakan tidak terlalu tebal ataupun tipis. Selain *smoke*, penulis juga berkoordinasi kepada *art director* mengenai penggunaan vitrase. Vitrase berguna untuk menghaluskan cahaya dan memberi tekstur pada area jatuhnya cahaya. Kendalanya adalah hanya ada satu vitrase yang dapat digunakan sehingga harus di lepas-pasang setiap perpindahan *set*.

Pada hari pertama, pencahayaan untuk set kamar Ashan belum bisa mencapai apa yang sudah direncanakan. Posisi lampu yang belum tepat dan *smoke* yang terlalu tebal menjadikan pencahayaan tidak memiliki tekstur dan terlihat *flat* di Sebagian besar area. Namun, pada hari kedua, saat pengambilan gambar untuk *scene 11*, pencahayaan sudah jauh lebih sesuai dengan yang direncanakan. Penulis berkomunikasi dengan *gaffer* agar pencahayaan lebih Posisi lampu sedikit diubah untuk mendapatkan tekstur dari jendela dan vitrase. Selain itu, *filter* yang digunakan juga diganti

menjadi lebih tipis yang sebelumnya menggunakan *filter 250* menjadi *filter 251* agar cahaya sedikit lebih keras. Penulis juga berkomunikasi dengan *art director* untuk menggunakan *smoke* dengan intensitas lebih sedikit. Selain mengurangi intensitas, dilakukan juga pemerataan *smoke* agar menyebar lebih merata.

4. ANALISIS

4.1. Hasil Karya

Film “(Un)wanted” bercerita tentang seorang anak kecil bernama Ashan yang kekurangan perhatian dari kedua orang tuanya. Hal tersebut menjadikan dirinya sebagai sasaran bagi sesosok hantu penculik anak-anak bernama Sinta. Sinta mengetahui bahwa Ashan sangat menginginkan perhatian dari orang tuanya. Maka dari itu dia memberikan perhatian kepada Ashan, sesuatu yang dia tidak pernah dia dapatkan. Namun, itu semua hanyalah sebuah siasat untuk menculik Ashan. Penonton dapat merasakan bahwa Sinta memiliki niat jahat kepada Ashan. Disini sinematografi memiliki peran dalam memperkuat penceritaan dengan separasi warna dan pencahayaan. Kehadiran karakter Sinta ditandai oleh pencahayaan *chiaroscuro* yang dikombinasikan dengan tonaliti yang lebih dingin.

Dalam bab ini, penulis akan menjabarkan bagaimana konsep yang sudah dirancang, diimplementasikan dalam karya. Pembahasan akan terfokus dalam *scene 11* yang merupakan klimaks dari film. Dalam *scene* ini Ashan yang sedang dalam keadaan kecewa besar dengan kedua orang tuanya dapat lebih mudah terayu dengan kata-kata manis dari Sinta. Hal yang ditakutkan akhirnya terjadi, yaitu Sinta dapat menculik Ashan.

4.2. Analisis Karya

4.2.1. Scene 11 shot 1 dan 2

Shot 1 merupakan *master shot* dimana semua adegan dalam *scene 11* dapat tertangkap. Ashan yang sedang dalam keadaan kecewa dan bersedih didatangi oleh Sinta.