

2. STUDI LITERATUR

Studi literatur yang akan dibahas berfokus pada bagaimana konsep visual, emosi, dan elemen lainnya dirancang dan berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam sebuah film. Landasan teori penciptaan yang akan digunakan untuk menjelaskan pendekatan dalam menggambarkan emosi mengacu pada teori-teori yang relevan dengan topik. Hal ini akan menjadi dasar dalam menggambarkan amarah dalam film *Rumangsa*.

2.1. KONSEP VISUAL

Konsep visual adalah sebuah kumpulan elemen dasar dari penciptaan visual yang berisi: ruang, mengarah kepada ruangan fisik yang muncul di depan kamera, ruang yang terlihat di layar, atau juga ukuran serta bentuk layar (Block, 2021). Garis dan bentuk, garis muncul dari kontras tonal dan membuat sebuah bentuk. Kedua hal ini membantu mengontrol ruang (Block, 2021).

Warna juga salah satu elemen dasar dalam komponen visual. Warna sendiri bisa menciptakan efek emosional dari audiens. Salah satu fungsi konsep visual ini digunakan untuk mendukung narasi cerita. Hal ini mempengaruhi bagaimana penonton terikat dengan cerita ataupun visual yang diberikan secara emosional (Block, 2021). *Filmmaker* harus bisa memahami pilihan mereka dalam merancang dan mengendalikan pemilihan komponen pada perancangan konsep visual. Seperti pemilihan warna yang berbeda dapat mengkomunikasikan suasana hati dan juga emosi yang berbeda kepada penonton. Selain warna, pemilihan tonal dan intensitas cahaya dalam penggunaan *lighting* akan mengkomunikasikan suasana hati, emosi, dan juga ide yang bisa berbeda-beda ke setiap *audiens* (Block, 2021).

2.2. LIGHTING

Lighting dalam penciptaan sebuah konsep visual tidak hanya menjadi sebuah penerangan yang memungkinkan kita melihat objek dalam sebuah adegan, tetapi *lighting* juga merupakan sebuah peran artistik yang penting untuk menciptakan sebuah komposisi visual (Bordwell et al., 2023). *Lighting* mengatur sebuah

kontras antara area gelap dan terang dalam *frame*, hal ini mampu membentuk sebuah suasana, menonjolkan tekstur, serta memberikan sebuah arahan pada penonton tentang detail penting seperti gestur maupun objek. Contohnya, penggunaan lampu *fill light* untuk mengisi sisi gelap yang diberikan *key light* bisa memberikan sebuah dimensi pada karakter (Bordwell et al., 2023).

2.3. PRACTICAL LIGHT

Practical light adalah setiap properti di lokasi syuting yang berfungsi sebagai sumber cahaya secara normal, misalnya lampu meja yang berfungsi sebagai sumber cahaya dalam adegan. Dalam adegan malam, lampu praktis menjadi titik motivasi alami. Cahaya yang dihasilkan oleh lampu praktis dapat ditingkatkan dengan mengganti lampu pijar standar dengan lampu foto berdaya tinggi, sehingga meningkatkan suhu warna dan intensitas cahaya lampu. Cahaya dari sumber *practical light* ini tidak cukup terang untuk berfungsi sebagai cahaya utama, tetapi dapat mengisi area latar belakang dan meningkatkan *fill light* secara keseluruhan (Ferncase, 2013).

Fungsi dari *practical light* adalah untuk memberikan kontribusi pada proses penciptaan suasana dalam desain pencahayaan. *Practical light* bisa berfungsi sebagai sumber cahaya utama yang bisa menerangi sebuah adegan, tetapi dapat digunakan juga sebagai elemen dekoratif yang bisa menyempurnakan pencahayaan dengan cara yang spesifik. Setiap jenis *practical light* bisa memberikan efek atmosfer yang berbeda (Millerson, 2013). Selain itu, *practical light* bisa mempengaruhi persepsi dan emosi terhadap sebuah adegan, salah satunya caranya adalah dengan menambah atau mengurangi intensitas atau kejelasan visual pada sekitar objek yang diterangi (Millerson, 2013).

2.4. TEMPO

Tempo didefinisikan dalam musik secara umum sebagai kecepatan atau frekuensi denyut ritmis yang dirasakan dalam musik, diukur dalam satuan bpm, dan menjadi fondasi temporal bagi ekspresi musikal serta persepsi keterhubungan antar elemen musik (Gratton, 2016). Tempo dalam film tidak hanya sebatas pemotongan atau

cutting dalam proses editing tetapi juga oleh berbagai aspek sinematik lain. Beberapa aspek tersebut seperti komposisi gambar, pergerakan kamera, akting, musik, suara, warna, dan juga pencahayaan (Karahen, 2023). Perubahan intensitas pencahayaan, dan pemilihan warna tertentu dapat mempengaruhi suasana adegan dan secara tidak langsung membentuk persepsi tempo untuk penonton. Dalam adegan dengan tempo lambat pencahayaan diatur dengan lebih lembut atau mendukung suasana. sedangkan tempo cepat cenderung lebih kontras dan dinamis sejalan dengan pemotongan gambar yang cepat.

Pencahayaan memiliki fungsi dalam pembentukan konstruksi tempo yang mempengaruhi cara penonton merasakan alur cerita (Karahen, 2023). Tempo cepat sering diasosiasikan dengan emosi dan stimulasi tinggi seperti sebuah semangat atau emosi yang tinggi, sedangkan tempo lambat dikaitkan dengan emosi yang lebih tenang seperti kesedihan atau ketenangan (Yang et al., 2025)

2.5. LIGHTING TONAL



Gambar 2.1 Skala Abu-abu
(Sumber: Block Visual Story Telling, 2021)

Tonal warna adalah salah satu bagian dari komponen visual. Tonal mengarah kepada kecerahan sebuah objek (Block, 2021). Kisaran urutan warna dari hitam ke putih bisa dilihat pada skala abu-abu (*grey scale*). Mengontrol kecerahan objek sangatlah penting untuk mengambil gambar dalam format hitam-putih maupun berwarna. Bahkan dalam pengambilan gambar berwarna pun, perhatian kita dapat teralihkan oleh tonal dalam pencahayaan (Block, 2021).

Kontrol terhadap tonal dapat membantu mengarahkan penonton ke area tertentu dalam sebuah *shot*. Jika tidak ada pergerakan dalam satu pengambilan gambar, penonton akan cenderung untuk melihat ke objek yang lebih terang (Block, 2021).

2.5.1. SEPERTIGA ATAS (UPPER THIRD OF THE GRAYSCALE)



Gambar 2.2 Sepertiga Atas (*Upper Third of the Greyscale*)
(Sumber: Block Visual Story Telling, 2021)

Urutan kecerahan pada gambar di atas dibatasi dengan sepertiga bagian atas dari skala abu-abu. Objek lebih terlihat terang akibat pencahayaan (Block, 2021). Sepertiga atas dari skala abu-abu merupakan area yang didominasi oleh tonal yang terang atau *highlight*. Dalam wilayah ini, objek-objek visual akan tampak terang walaupun objek tersebut memiliki warna yang gelap. Hal ini disebabkan oleh pencahayaan yang diarahkan untuk melihat efek terang dalam sebuah *frame* (Block, 2021).

2.5.2. SEPERTIGA TENGAH (MIDDLE THIRD OF THE GRAYSCALE)



Gambar 2.3 Sepertiga Tengah (*Middle Third of the Greyscale*)
(Sumber: Block Visual Story Telling, 2021)

Sepertiga tengah mencakup nada-nada menengah atau *midtones* yang memberikan kesan netral secara visual. Pada gambar tersebut, keseluruhan komposisi

didominasi oleh *midtones* dan umumnya bisa menghasilkan gambar yang netral, dan tidak terlalu mencolok secara emosional (Block, 2021).



Gambar 2.4 Sepertiga Bawah (*Lower Third of the Greyscale*)
(Sumber: Block Visual Story Telling, 2021)

2.5.3. SEPERTIGA BAWAH (LOWER THIRD OF THE GRAYSCALE)

Rentang tonal pada gambar tersebut hampir seluruhnya berada di sepertiga bawah skala abu-abu. Objek yang sebenarnya terang tampak gelap karena berada dalam bayangan, dan pencahayaan yang membuat tonal ke sepertiga bawah skala abu-abu (Block, 2021).

Sepertiga bawah mengacu pada nada-nada gelap atau bayangan yang pekat. Hal ini cenderung mendominasi dalam komposisi visual tertentu. Objek yang bisa masuk dalam wilayah ini akan tampak lebih gelap. Secara visual dan emosional, dapat memberikan kesan yang misterius dan *mood* yang suram (Block, 2021).

Kisaran tonal dalam sebuah *frame* juga bisa mempengaruhi suasana hati dan emosi penonton, dan juga bisa meningkatkan atau mengurangi intensitas visual secara keseluruhan (Block, 2021).

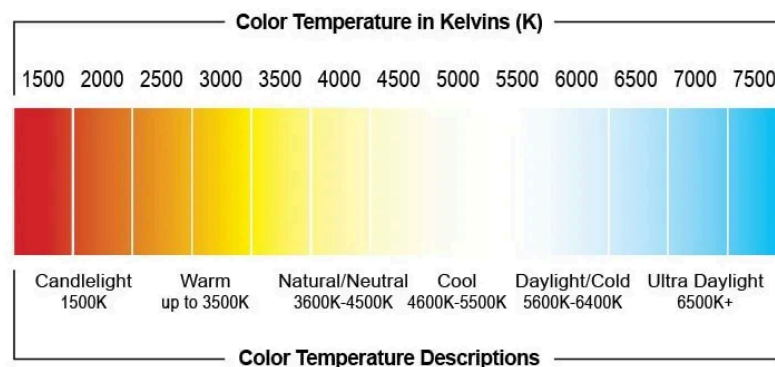
Dalam tesisnya yang berjudul *Lights, Camera, Emotion!*, Poland meneliti dampak tiga gaya pencahayaan film—*high key*, *low key*, dan *available light*—terhadap respons emosional penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencahayaan *low key* menyebabkan perasaan misteri, ketegangan, dan intrik, sementara *high key* lebih meningkatkan perasaan kebahagiaan dan keceriaan (Poland, 2015).



Gambar 2.5 Film Repulsion (1965)
(Sumber: Block Visual Story Telling, 2021)

Skema tonal untuk film ini sejajar dengan kehancuran emosional karakter utama. Terlihat dari gambar yang sebelumnya lebih terang menjadi lebih gelap dengan memotong *lighting*, membuat ekspresinya dan emosinya lebih tertekan (Block, 2021). Dengan wajah tokoh dibiarkan gelap, dan latar belakang juga tidak diterangi, memberikan efek isolasi dan tekanan psikologis dalam adegan tersebut (Block, 2021).

2.6. COLOR TEMPERATURE



Gambar 2.6 Color Temperature pada Kelvins
(Sumber: RCLite, 2021)

Color temperature adalah temperatur dari sebuah *black-body radiator (BBR)* yang memancarkan cahaya dan rona warna serupa dengan sumber pencahayaan yang sedang diamati. *Color temperature* dinyatakan dalam satuan Kelvin (K). Semakin

kecil angka Kelvin, semakin hangat (*warm*), semakin besar angka Kelvin maka akan semakin dingin (*cool*). Fungsi *color temperature* memiliki berbagai kebutuhan yang dipakai untuk fotografi dan sinematografi (Shahidi, Jalali, & Hosseini, 2025).

2.7. WARM TONE & COOL TONE

Warna cahaya hangat (*warm-white*) memiliki temperatur warna berkisar antara 2700 K hingga 3500 K, menghasilkan cahaya kekuningan (Shahidi, Jalali, & Hosseini, 2025). Warm tone adalah kumpulan warna-warna yang mencakup seperti warna merah, oranye, dan kuning, serta berbagai variasinya (Lisandro, 2023).

Penggunaan warna hangat dalam pencahayaan seringkali diasosiasikan dengan nuansa yang positif dan manusiawi, seperti kehangatan, keramahan, dan vitalitas. Warna-warna ini menciptakan suasana yang 'hidup' dan penuh energi, memberikan kesan bahwa ruang atau karakter yang disorot memiliki dimensi emosional yang sehat dan indikator simbolis dari keberadaan, kehidupan, atau momen emosional (Yousry Matbouly, 2020).

Berbeda dengan warm tone, warna cahaya putih dingin (*cool-white*) memiliki temperatur warna berkisar antara 4500 K hingga 7500 K, menghasilkan cahaya putih kebiruan (Shahidi, Jalali, & Hosseini, 2025). Cool tone adalah kumpulan warna yang mencakup warna-warna seperti hijau, biru, dan ungu serta variasi dari warna tersebut. Warna-warna ini lebih lembut daripada warm tone. Warna-warna dingin ini sering melambangkan kesedihan (biru) (Lisandro, 2023).

Hubungan antara warna dan emosi amarah dalam film *Les Misérables* berdasarkan pengamatan, warna cool tone seperti biru dan ungu masih ikut berkontribusi dalam membangun persepsi marah terutama dalam tonal yang gelap (Kim, 2015).

2.8. TEORI AMARAH

Emosi, menurut *American Psychological Association (APA)*, merupakan sebuah pola reaksi yang kompleks dan sangat melibatkan elemen pengalaman, perilaku, dan fisiologis, di mana setiap individu mencoba untuk menyelesaikan masalah atau peristiwa yang dianggap krusial secara pribadi (Hashim & Alexiou, 2022). Emosi merupakan sebuah respons biologis, subyektif, dan sosial yang terjadi pada seorang individu. Marah, sebagai salah satu emosi dasar, adalah reaksi emosional terhadap kejadian eksternal atau internal yang dianggap sebagai suatu hal yang melanggar, mengancam, atau tidak adil. Marah sendiri sangat bervariasi dari tingkat frustrasi yang ringan hingga kemarahan yang sangat besar, dan sering terkait dengan respons *fight or flight* yang adaptif (Hashim & Alexiou, 2022).

Emosi terbentuk dari berbagai faktor yang melibatkan komponen biologis, psikologis, dan sosial. Dari sisi biologi, emosi bisa dipengaruhi oleh respons neurologis, seperti aktivitas amigdala dan korteks prefrontal otak (Hashim & Alexiou, 2022). Dari faktor psikologis, seperti persepsi, pengalaman masa lalu, dan juga kepribadian, bisa memiliki peranan yang besar dalam mengatur emosi (Hashim & Alexiou, 2022). Lingkungan sosial pun berpengaruh, contohnya adalah hubungan interpersonal bisa membentuk cara emosi yang dirasakan dan diekspresikan. Selain itu, faktor norma dan budaya pun berpengaruh pada hal ini (Hashim & Alexiou, 2022).

2.9. ESKALASI EMOSI AMARAH

Eskalasi emosi amarah adalah sebuah peningkatan bertahap dalam intensitas emosi negatif, yang bisa memicu sampai level amarah. Perubahan ditandai seperti perubahan perilaku, komunikasi, dan ekspresi fisik yang semakin intens (Pollack, 2024). Menurut Pollack, terdapat 4 fase emosi dari tenang sampai pada eskalasi yang semakin tinggi. Berikut adalah penjelasannya (Pollack, 2024):

2.9.1. TENANG (CALM)

Fase ini adalah sebuah tahap paling awal dalam siklus eskalasi amarah, di mana seseorang berada dalam kondisi stabil dan terkendali sepenuhnya. Individu dalam fase ini cenderung lebih kooperatif, dan mampu berinteraksi secara positif dengan orang lain. Salah satu perilaku yang terlihat adalah dari bahasa tubuh yang santai dan juga pola pernapasan yang normal (Pollack, 2024).

2.9.2. PEMICU (TRIGGER)

Fase yang kedua adalah adanya pemicu, di mana ditandai dengan transisi keadaan tenang menuju sebuah fase ketegangan. Pada fase ini, individu mengalami sebuah peristiwa tertentu yang bisa memicu proses eskalasi. Beberapa contoh pemicu bisa berupa konflik personal, pengabaian kebutuhan, perubahan lingkungan, ataupun perasaan tidak dihargai. Tanda perilaku yang terlihat bisa berupa ketegangan yang meningkat, perubahan bahasa tubuh, dan tanda-tanda stres dan frustrasi (Pollack, 2024).

2.9.3. ESKALASI (ESCALATION)

Dalam fase ini, individu mulai merasakan peningkatan emosi seperti frustrasi ataupun kesal. Beberapa tanda perilaku yang bisa terlihat adalah ketegangan fisik yang mengikat, seperti mengepalkan tangan, bicara lebih cepat, dan nada suara yang lebih tajam. Pemicu dari eskalasi juga sangat bervariasi, seperti perubahan lingkungan yang mengganggu ataupun tekanan pribadi (Pollack, 2024).

2.9.4. ESKALASI LEBIH TINGGI (HIGHER ESCALATION)

Fase ini merupakan sebuah peningkatan intensitas perilaku individu. Perilaku ini menjadi lebih terlihat, lebih sulit untuk dikendalikan jika dibiarkan tanpa ada yang mencoba menengahi. Tanda perilaku yang terlihat meningkat seperti agresi verbal, ancaman fisik, atau bahkan perilaku yang mengarah pada tindakan destruktif seperti berteriak ataupun menghancurkan barang. Fase ini sudah semakin dekat dengan titik krisis (Pollack, 2024)