# BAB III

# METODOLOGI

## 3.1. Gambaran Umum

Pada proyek tugas akhir ini, Penulis melakukan penelitian tentang perancangan *lighting* pada suasana *calm* dan *depressed* pada film animasi berjudul "*Sound of rain*". Film ini merupakan film animasi 3D yang memiliki pesan salah satunya bahwa hubungan antar keluarga itu penting daripada kekayaan, Maka itu kekayaan itu tidak selalu memberikan ketenangan dan kebahagiaan. Pada penelitian ini penulis akan melakukan pengamatan kepada pengaruh cahaya terhadap suasana *calm* dan *depressed*. Pengamatan tersebut berfokus pada teori *visual tension* dan *Color & Emotion* agar dapat mendapatkan pencahayaan pada karakter yang mendukung suasana *calm* dan *depressed* didalam film animasi 3D berjudul "*Sound of rain*"

### 3.1.1. Sinopsis

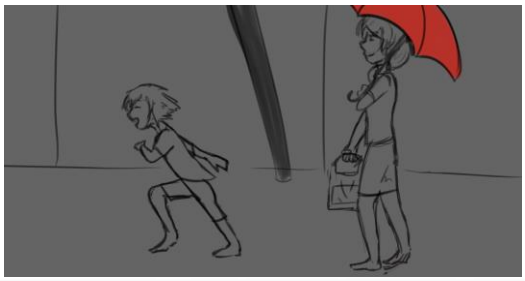
Seorang anak berumur 13 tahun yang bernama Eza memiliki pekerjaan sebagai ojek payung. Dia bekerja keras supaya dapat menafkahi keluarganya di stasiun kereta api kota tua. Namun dia bertemu dengan seorang ibu berumur 42 tahun yang bekerja sebagai pegawai kantoran bernama Mia.di sebuah halte bus. Karena situasinya saat itu sedang hujan maka akhirnya Mia menjadi pelanggan Eza. Setelah itu ada seorang anak perempuan yang *broken home* yang sedang berada di dalam rumahnya.

Anak yang berumur 17 tahun bernama Sandra itu sedang melihat ucapan ulang tahun dari temannya. Namun dia tidak menemukan ucapan dari ibu kandungnya bernama Mia. Pada alun alun di kota tua Mia dan Eza sedang berjalan menuju rumah sandra. Dimana Eza melakukan pekerjaanya yaitu melindungi Mia dari air hujan. Dimana Mia yang terlihat murung selama perjalanan pelan - pelan menjadi tenang dan tersenyum terhadap bocah kecil itu. Ketika Mia telah sampai di rumah anaknya bernama Sandra. Mia akhirnya mengetuk pintu dan menyapa Sandra dimana akhirnya Sandra terkejut. Mia langsung memberikan sebuah kotak yang ia genggam selama perjalanan. Namun karena Sandra tidak mampu menahan emosi yang ia pendam selama ini. Akhirnya Sandra menutup pintu rumahnya. Mia akhirnya terkejut akan penolakan dari anak yang ia cintai, mulai Mia berlari menangis pada saat hujan deras setelah menaruh kotak tersebut di depan rumah Sandra.

Eza melihat hal tersebut memutuskan memperbaiki hubungan antara Mia dan Sandra. Dimana ia menampar Sandra lalu memberikan kotak kado dari Mia. Ternyata kotak itu berisi kue ulang tahun untuk Sandra. Sandra melihat hal itu akhirnya tersadarkan bahwa dia dan ibunya masih saling menyayangi. Setelah itu dengan bantuan Eza dan payungnya, Sandra dan Eza berlari mengejar Mia. Dimana ketika mereka berdua bertemu kembali. Mereka berpelukan erat di tengah kehujanan. Lalu Eza tersenyum setelah melihat hubungan Mia dan Sandra itu kembali normal.

### 3.1.2. Konsep

Dalam menyusun konsep dalam film animasi ini, Penulis sebagai *lighting* artist harus mengerti akan suasana yang ingin didukung oleh *lighting*, Karena tujuan dasar *lighting* adalah membantu penceritaan. Pada *script* yang di jadikan acuan oleh penulis, adegan yang di inginkan oleh penulis cerita adalah sebuah adegan yang menggambarkan suasana *calm*. Secara detail, adegan ada pada *scene* 4, Tokoh Eza sebagai tukang ojek payung berusaha menenangkan Mia dan ingin mencerahkan suasana Mia. Penulis ingin menciptakan *lighting* yang mendukung suasana *calm* pada adegan tersebut. Oleh karena itu, penulis menggunakan teori yang sudah dikemukakan oleh Miller (2010) bahwa perasaan positif, yaitu kebahagiaan, damai, relaks, sukacita, ketenangan diri, rasa penuh harapan dan cinta kasih sayang, termasuk suasana *calm*. Beliau juga menjelaskan bahwa suasana *Calm* ini biasanya dikomunikasikan dengan cara pendekatan yang positif, Serta mampu mengubah suasana *anxiety* menjadi suasana *calm*.



EXT. KOTA TUA: JALAN RAYA - MALAM

Eza dan Mia sedang berjalan di jalan raya. Eza mencoba berusaha menenangkan dan mencerahkan suasana Mia. Eza mengambil daun berada di taman pinggir jalan tersebut. Ia menempel daun tersebut seperti terlihat kumis. Mia dan Eza tersenyum dengan tenang dan bahagia berjalan ke rumah Sandra. Mia dan Eza berada dalam suasana calm.

Gambar 3.1. *Storyboard* Adegan *Scene* 4 dan *Script* Adegan *Scene* 4

( Sumber : Dokumentasi Hidden Gem )

Pada *script* yang di jadikan acuan oleh penulis, adegan yang di inginkan oleh penulis cerita adalah sebuah adegan yang menggambarkan suasana depresi. Secara detail, adegan ada pada *scene* 6, dimana Sandra digambarkan berlaku kasar kepada ibunya. Kedatangan ibunya yang hampir tidak ada dalam hidupnya menyebabkan Sandra marah dan kecewa kepada ibunya, Dia berpikir bahwa ibunya datang dengan maksud lain, bukan karena rasa kasih sayang. Karena itulah Sandra menolak kedatangan ibunya. Rasa penyesalan terhadap aksinya menolak kedatangan sang ibu membuatnya merasa sedih dan bersalah dengan pemikirannya yang telah ia tampung selama ini. Hal ini sesuai dengan perkataan miller (2010) dan Kleinman (2012) juga menjelaskan bahwa perasaan negatif, yaitu rasa kesedihan, rasa bersalah yang kuat, perasan lelah dan kehilangan dalam diri seseorang termasuk dalam suasana depresi. Miller (2010) suasana ini dapat menyebabkan seseorang untuk memilih duduk dan merenung terhadap hal yang terjadi.

Miller (2010) juga menjelaskan bahwa suasana depresi ini juga berhubungan dengan suasana *anxiety* (kecemasan) dimana seseorang yang kurang mampu menghilangkan perasaan cemas membuat orang tersebut jatuh kedalam kondisi depresi. Hal ini menyebabkan pada adegan Sandra marah dan menutup pintu itu jatuh kedalam suasana *anxiety* sedangkan pada adegan Sandra telah menutup pintu, dimana dia sudah tidak mampu mengatasi *anxiety*. Hal ini membuat Sandra mulai masuk kedalam suasana depresi pada tingkat rendah. Sandra memiliki perasaan negatif yaitu kesedihan dan rasa bersalah yang kuat

serta perasaan lelah, Miller juga menjelaskan bahwa gejala depresi ringan berbeda dengan gejala depresi berat.

INT. RUMAH SANDRA - MALAM

Sandra bersandar pada pintu rumahnya. Lalu ia meringkuk, menutupi wajahnya dan menangis dibelakang pintu sambil menyesali akan tindakan dia lakukan kepada Mia. Sandra berada kembali dalam suasana depresi.

Sandra melirik ke arah dua bingkai foto.
Ke arah foto yang menggambarkan dirinya yang masih kecil dengan ayahnya dan Mia. Tiba-tiba terdengar ketukan pintu, Sandra terkejut berdiri membuka pintu tersebut.

Gambar 3.2. *Storyboard* Adegan *Scene* 6 dan *Script* Adegan *Scene* 6

( Sumber : Dokumentasi Hidden Gem )

### 3.1.3. Posisi Penulis

Dalam proyek film animasi 3D berjudul "*Sound of rain*", Penulis bertanggung jawab dalam *lighting*, dan *rendering*. Penelitian penulis berfokus pada proses produksi *lighting* dalam membangun suasana *calm* dan *depressed*. Hal ini dilakukan supaya hasil penelitian tersebut dapat memperkuat suasana dalam penceritaan di dalam film "*Sound of rain*".

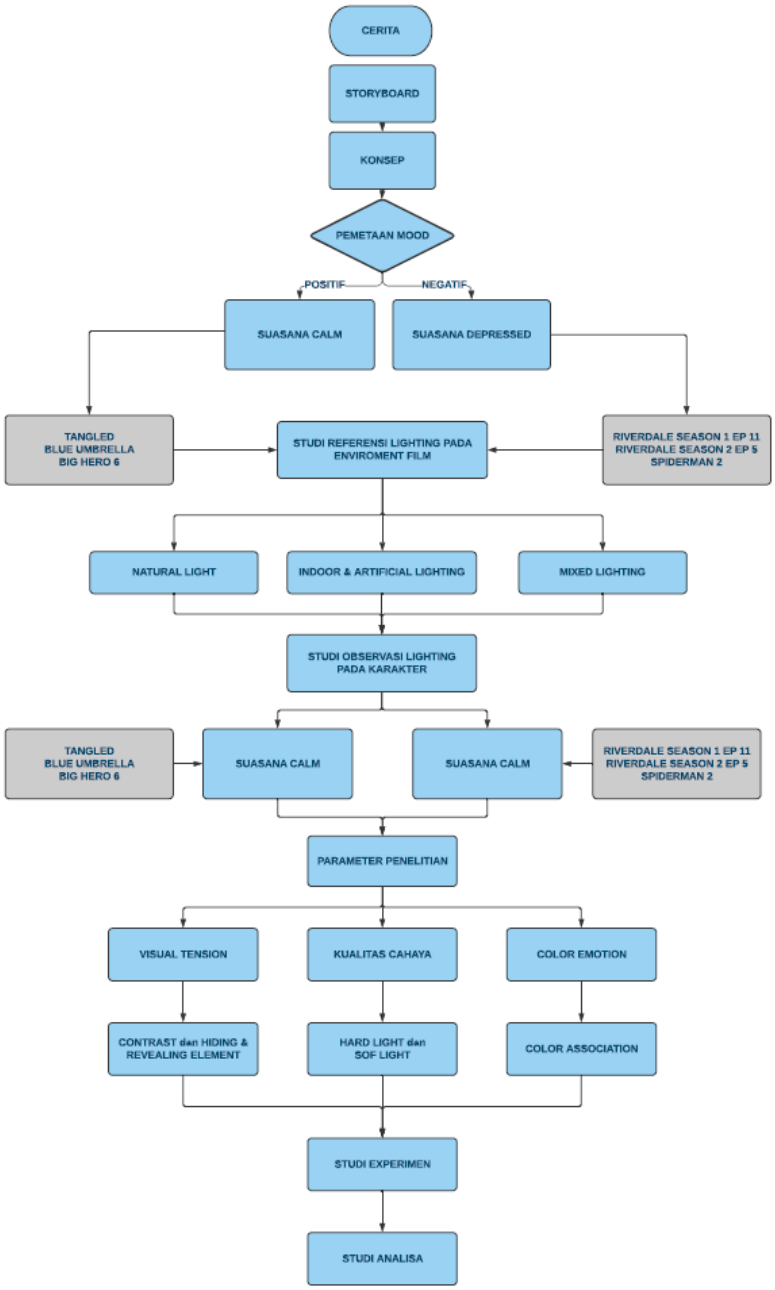
### 3.1.4. Peralatan

Penulis menggunakan peralatan perangkat lunak yaitu *Adobe Photoshop* dan *After Effect* untuk membantu *color grading* untuk membantu penciptaan *mood*.

### 3.1.5. Tahapan Kerja

Pada penelitian perancangan cahaya didalam film animasi 3D berjudul "*Sound of rain*" akan menggunakan Studi Observasi, dan Studi Eksperimen. Dimana pada tahapan Studi Observasi akan dipilih shot dari film yang mewakili adegan suasana *calm* dan suasana depresi.

Selama Studi Observasi dalam penelitian ini akan menggunakan *digital measurement* untuk menganalisa cahaya, yaitu *Pixel probe* dan *Histogram*. Hal ini perlu dilakukan karena seorang *lighting* artist itu tidak memiliki cara untuk menganalisa tingkat pencahayaan referensi film secara akurat berdasarkan teori Wissler (2013). Kepada studi eksperimen dimana pada tahapan ini penulis akan melakukan berbagai percobaan pada perancangan cahaya awal. Pada tahapan penelitian selanjutnya akan dilanjutkan kepada tahap eksperimen dimana ada dua jenis analisa yaitu analisa cahaya dan analisa warna.




Gambar 3.3. Tahapan kerja

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

## 3.2. Studi Referensi Film

Studi Observasi ini dilakukan sebagai langkah awal dalam memulai tahapan kerja penelitian. Hal ini dilakukan supaya penulis mendapatkan arah dalam memahami dan mempelajari perancangan cahaya pada suasana *calm* dan suasana *depressed*.

### 3.2.1. Referensi Film Pada Suasana *Calm*

1. *Blue Umbrella* (2013)

Referensi Adegan di Bawah ini  ini di ambil dari film *Blue Umbrella* (2013). karena termasuk sesuai dikategorikan dalam Suasana *calm*. Karena pada film ini menceritakan adegan dimana payung bewarna biru ini sedang menikmati keindahan lampu perkotaan dengan sukacita setelah itu, Payung biru ini menemukan cinta pertamanya yaitu payung bewarna merah. Miller (2010) bahwa perasaan positif, yaitu kebahagiaan, damai, relaks, sukacita, ketenangan diri, rasa penuh harapan dan cinta kasih sayang, termasuk suasana *calm*.

Gambar 3.4. Adegan Film *Blue Umbrella* Dimana Payung Biru Bertemu Payung Merah (*Blue Umbrella*, 2013)

Disini pencahayaan yang muncul pada *scene* ini adalah pencahayaan *mixed lighting* karena pencahayaan pada *scene* film ini memiliki pencahayaan *natural light* yaitu *night light* dan *artificial light* sesuai dengan teori dari Yot (2011). Sumber pencahayaan *artificial light* pada *scene* ini cukup banyak dan menerangi keseluruhan *scene* ini, seperti lampu jalan dan bangunan dan pencahayaan *natural light* yaitu *night light* yang saling mempengaruhi menerangi *scene* ini. Terutama *volume particle* di udara yang menciptakan kabut yang menyebabkan Cahaya pada jalanan, gedung dan *environment* lainnya semakin tersebar.

Beliau yang mengatakan bahwa karena adanya volume di udara. Maka pencahayaan selalu berinteraksi dengan *atmosphere* yang ada seperti *particle* yang memantul dan menyebarkan cahaya seperti debu, air dan polusi yang memberikan bentuk dan menciptakan sinar matahari dan kabut menjadi terlihat. Pada *scene* ini pada bagian yang dekat dengan karakter terdapat sinar *pencahayaan volumetric light* bewarna kuning sedangkan pada bagian agak belakang terlihat adanya *Volumetric Light* bewarna Ungu.

Arah cahaya utama pada *scene* ini menggunakan pencahayaan *lighting from above* yang terlihat pada sisi atas karakter tersebut. Cahaya utama berwarna putih tersebut digunakan untuk mengfokuskan mata penonton untuk menerangi Payung berwarna biru dan bewarna merah. Hal ini sesuai dengan salah satu teori tujuan cahaya Wissler (2013) yaitu *direct the eye*. dimana tujuan cahaya adalah menarik perhatian mata penonton. Karena sangat penting untuk seorang *lighting* artist untuk dapat mengarahkan mata penonton supaya dapat mencapaikan cerita dalam bentuk *visual*. Bahkan pencahayaan ini turut membantu menceritakan cerita

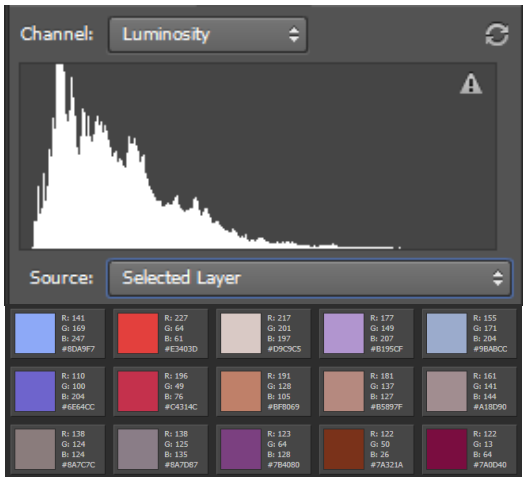
dimana dari antara semua payung hanya pencahayaan pada karakter payung biru dan payung merah yang menjadi semakin timbul dari lainnya.

Serta Sesuai dengan teori "*visual tension*" dimana bisa dilihat bahwa *lighting ratio* yang terlihat pada karakter memiliki tingkat perbandingan cahaya yang rendah yaitu *key* 73% dan *fill* 30% dimana akhirnya disederhanakan menjadi 2:1 . Beliau menjelaskan bahwa gambar yang memiliki perbandingan kontras rendah dapat memberikan kesan aman, tenang dan kebahagiaan bahkan kenyamanan sesuai dengan teori kontras dari Wissler (2013). Disini lampu bekerja sebagai sumber *key light* yang berasal dari atas dan *fill light* yang berasal dari samping. sedangkan pencahayaan dari langit pada malam hari memberikan *fill light* yang memiliki intensitas lebih rendah. Pada *scene* ini jika diperhatikan bisa dilihat bahwa kualitas cahaya yang digunakan adalah cahaya *soft light* dimana memberikan kesan yang tenang sesuai dengan perkataan Brown (2008)

Gambar 3.5. Perbandingan Cahaya Serta Versi Grayscale Melihat Arah Cahaya.
( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

*Histogram* pada *scene* ini menunjukan bahwa *value* berkumpul pada di daerah *darktones* dan *midtones*. Pada daerah *darktones* masih lebih tinggi dibandingkan daerah *midtone*. Tetapi Jika diperhatikan lebih dalam *value* pada daerah *Darktones* di *scene* ini tidak mencapai pada angka 0. Serta ditemukan bahwa *scene* ini kurang memiliki *value* yang berada di *highlight*. Juga pada *scene*

ini dia menggunakan warna *warm* dan *cool*. Dimana warna dingin seperti cyan, biru dan ungu dan warna hangat seperti merah, pink, dan orange. Serta memiliki *value* yang tinggi menyebabkan warna tersebut semakin *vibrant*. Hal ini sesuai dengan teori Day (2013) warna terang memberikan kesan *Vibrant* dan *Lively*.




Gambar 3.6 Gambar *Histogram* Dan Gambar *Pallete* Warna Pada Film *Blue Umbrella*
( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

2. *Big Hero 6* (2014)

Referensi Adegan di Bawah ini ini di ambil dari film *Big Hero 6* (2014). karena termasuk sesuai dikategorikan dalam Suasana *Calm*. Karena pada film ini menceritakan adegan dimana Hiro dan Tadashi sedang berjalan di taman dengan relaks. Karena Hiro berhasil memenangkan Kompetisi untuk dapat masuk ke perkuliahan dan Tadashi . Miller (2010) bahwa perasaan positif, yaitu kebahagiaan, damai, relaks, sukacita, ketenangan diri, rasa penuh harapan dan cinta kasih sayang, termasuk suasana *calm*.

Gambar 3.7. Adegan Bersantai Dengan Tenang Di Jembatan
*( Big Hero 6*, 2014)

Pencahayaan *mixed lighting* adalah pencahayaan yang muncul pada *scene* ini. meskipun pencahayaan ini didominasi dengan kuatnya cahaya *natural light* namun masih ada cahaya *artificial light*. Berdasarkan menurut Yot (2011) juga menjelaskan bahwa pencahayaan langit pada malam hari biasa lebih terang dari permukaan tanah. Namun hal ini menjadi pengecualian jika adanya pencahayaan *artificial light*. Pada bagian belakang belakang membuktikan bahwa adanya pencahayaan *artificial light* dimana pencahayaan *artificial light* lebih terang dari *background* langit yaitu gedung yang berada di belakang karakter. Cahaya *Artificial Light* tersebut juga menerangi bagian belakang karakter tersebut. Disini juga terdapat pencahayaan bulan yang menerangi karakter dan bagian *enviroment* tengah lapangan. Keberadaan cahaya bulan ini berasal dari cahaya biru yang tersebar dan menciptakan bayangan halus dimana hal ini sesuai dengan Wissler (2013).

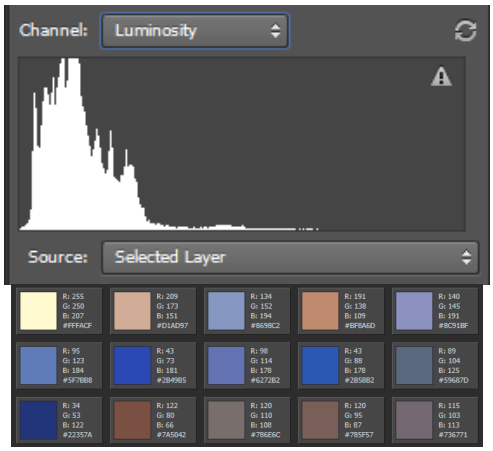
Arah Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan *side lighting* yang terlihat pada sisi Muka karakter tersebut. Serta pencahayaan dari sumber cahaya *natural light* yang mengelilingi karakter menciptakan cahaya *fill light* pada karakter serta pencahayaan *artificial* sebagai *rim light*. Disini juga terdapat cahaya halus yang berada di belakang karakter. Serta Sesuai dengan teori "*visual tension*" dimana bisa dilihat bahwa *lighting ratio* yang terlihat pada karakter memiliki tingkat perbandingan cahaya yang rendah yaitu *key* 58% dan *fill* 24% dimana akhirnya disederhanakan menjadi 2:1. Beliau menjelaskan bahwa gambar yang memiliki perbandingan kontras rendah dapat memberikan kesan aman, tenang dan kebahagiaan bahkan kenyamanan sesuai dengan teori kontras dari Wissler (2013). Pada *scene* ini jika diperhatikan bisa dilihat bahwa kualitas cahaya yang dgunakan adalah cahaya *soft light* dimana memberikan kesan yang tenang sesuai dengan perkataan Brown (2008).

Gambar 3.8. Perbandingan Cahaya Serta Versi Grayscale Melihat Arah Cahaya.

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Pada gambar *Histogram* ini menunjukan bahwa *value* berkumpul pada di daerah *darktones* dan *midtones*. Pada daerah *darktones* masih lebih tinggi dibandingkan daerah *midtones* dan *highlight*. Tetapi Jika diperhatikan lebih dalam *value* pada daerah *darktones* di *scene* ini tidak mencapai pada angka 0. Serta ditemukan bahwa *scene* ini tidak memiliki *value* yang berada di *highlight*.Juga

pada *scene* ini dia menggunakan warna hangat dan dingin. Dimana warna hangat seperti kuning dan orange, serta warna dingin seperti biru mendominasi pada *scene* ini.




Gambar 3.9 Gambar *Histogram* dan Gambar Pallete Warna pada film Big hero 6

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

3. *Tangled* (2010).

Referensi Adegan di Bawah ini  ini di ambil dari film *Tangled* (2010). karena termasuk sesuai dikategorikan dalam Suasana *Calm*. Karena pada film ini menceritakan adegan dimana Rapunzel dan Flynn sedang bernyanyi dengan tenang dan relaks. Ini merupakan *scene* dimana mereka saling jatuh cinta antara satu sama lain. Oleh karena itu *scene* ini termasuk suasana *calm* karena ada perasaan positif, kebahagiaan, dan cinta kasih saying Miller (2010) bahwa perasaan positif, yaitu kebahagiaan, damai, relaks, sukacita, ketenangan diri, rasa penuh harapan dan cinta kasih sayang, termasuk suasana *calm*.

Gambar 3.10. Adegan Bernyanyi dan Bersantai

*(Tangled, 2010)*

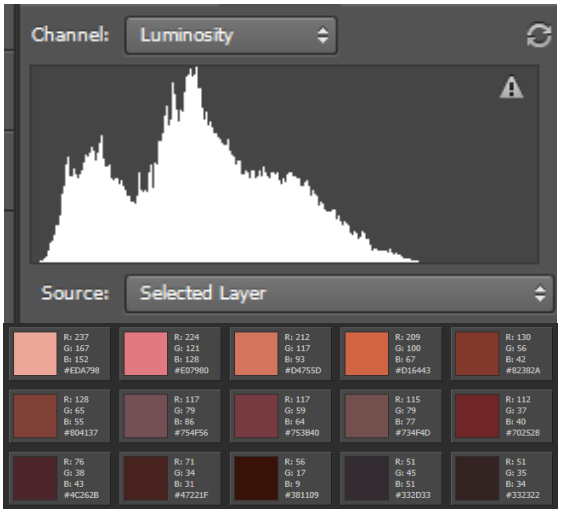
Pencahayaan yang muncul pada *scene* ini adalah pencahayaan *Mixed lighting* karena berdasarkan Menurut Yot (2011) dimana pencahayaan pada *scene* Film ini memiliki pencahayaan *natural light* yaitu *night light* dan *artificial light*. Hal ini dibuktian dengan adanya cahaya yang berasal dari langit pada malam hari yang menerangi karakter dan adanya cahaya lampion yang menjadi sumber cahaya *artificial light*. Serta disini juga terlihat adanya *volume light* yang berasal dari cahaya Lampion yang menjadi tersebar akibat adanya volume *particle* udara. Serta Karena adanya banyak cahaya Lampion yang tersebar mengelilingi karakter dan volume. Hal menyebabkan cahaya yang memiliki hue Jingga semakin tersebar serta sumber cahaya semakin besar karena lampion yang berada di sekitar sisi karakter dan menciptakan bayangan karakter semakin halus. Pada *scene* ini terlihat bahwa cahaya *artificial* yang berasal dari lampion itu yang mendominasi pada *scene* ini. Brown (2008) pernah menjelaskan bahwa jika semakin besar sumber cahaya maka semakin halus cahaya yang di hasilkan.

Arah pencahayaan yang digunakan adalah Pencahayaan *side lighting* yang terlihat pada sisi Muka karakter tersebut. Serta pencahayaan dari sumber cahaya *artificial* dan *natural light* yang mengelilingi karakter menciptakan cahaya *fill light* pada karakter. Disini juga terdapat cahaya *Rimlight* yang halus yang datang dari cahaya *artificial light*. Serta Sesuai dengan teori "*visual tension*" dimana bisa dilihat bahwa *lighting ratio* yang terlihat pada karakter memiliki tingkat perbandingan cahaya yang rendah yaitu *key* 40% dan *fill* 27% dimana akhirnya disederhanakan menjadi 2:1 Beliau menjelaskan bahwa gambar yang memiliki perbandingan kontras rendah dapat memberikan kesan aman, tenang dan kebahagiaan bahkan kenyamanan sesuai dengan teori kontras dari Wissler (2013). Pada *scene* ini jika diperhatikan bisa dilihat bahwa kualitas cahaya yang dgunakan adalah cahaya *soft light* dimana memberikan kesan yang tenang sesuai dengan perkataan Brown (2008).

Gambar 3.11. Perbandingan Cahaya Serta Versi *Grayscale* Untuk Melihat Arah Cahaya.

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Pada gambar *Histogram* ini menunjukan bahwa *value* berkumpul pada di daerah *darktones* dan *midtones*. Pada daerah *midtones* dan *darktones* masih lebih tinggi dibandingkan daerah *highlight*. Tetapi Jika diperhatikan lebih dalam *value* pada daerah *darktones* di *scene* ini tidak mencapai pada angka 0. Serta ditemukan bahwa *scene* ini tidak memiliki *value* yang berada di *highlight*.Juga pada *scene* ini dia menggunakan warna hangat. Dimana hangat *warm* seperti orange, merah dan pink yang *vibrant*. Hal ini sesuai dengan teori Day (2013) warna terang memberikan kesan *Vibrant* dan *Lively*.



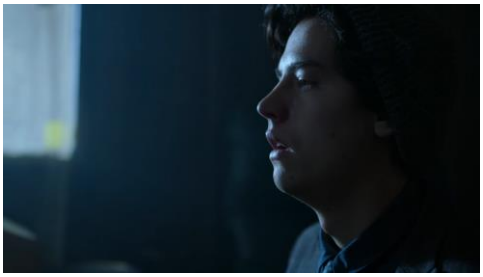

Gambar 3.12. Gambar *Histogram* dan Gambar *Pallete* Warna.

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

### 3.2.2. Referensi Film Pada Suasana *Depressed*

1. *Riverdale Season 1 Episode 11* (2017).

Referensi Adegan di Bawah ini  ini di ambil dari film *riverdale* (2017). karena termasuk sesuai dikategorikan dalam Suasana Depresi. Terutama kedepresian ini ditunjukan di episode sebelomnya dimana mengalami tekanan dalam keluarga broken home dan harus menghadapi kenyataan bahwa ayahnya terlibat sebagai tersangka dalam kasus pembunuhan, Serta merasa bersalah akan ketidakmampuannya untuk membantu ayahnya. miller (2010) dan Kleinman (2012) juga menjelaskan bahwa perasaan negatif, yaitu rasa kesedihan, rasa bersalah yang kuat, perasan lelah dan kehilangan dalam diri seseorang termasuk dalam suasana depresi

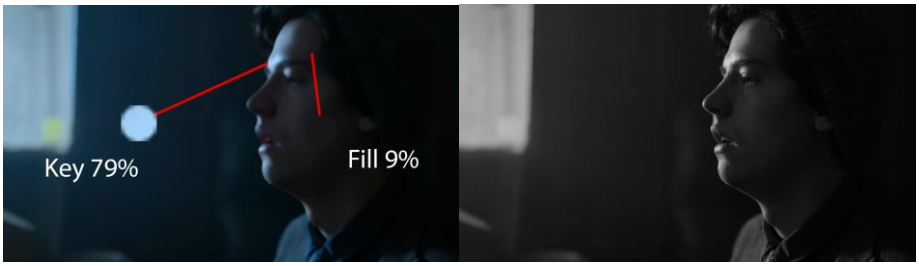


Gambar 3.13. Adegan Film Riverdale Dimana Jughead Mengalami Depresi.
( *Riverdale Season 1 Episode 11, 2017*)

Pada *scene* ini pencahayaan pada *scene* ini cahaya adalah *mixed lighting*. Meskipun cahaya yang muncul pada *scene* ini didominasi cahaya putih yang berasal dari pencahayaan *artificial light* dari lampu yang berada di luar yang memiliki hue biru tetapi tetap prinsip cahaya *natural light* juga masuk kepada *scene* ini karena cahaya langit pada malam hari itu ada meskipun kalah kuat

dengan lampu *artificial light*. Disini bias dilihat kain tipis menyebabkan cahaya pada jendela seperti tersebar halus. Juga terdapat *volume light* tipis yang membantu memberikan nuansa biru pada *scene* ini

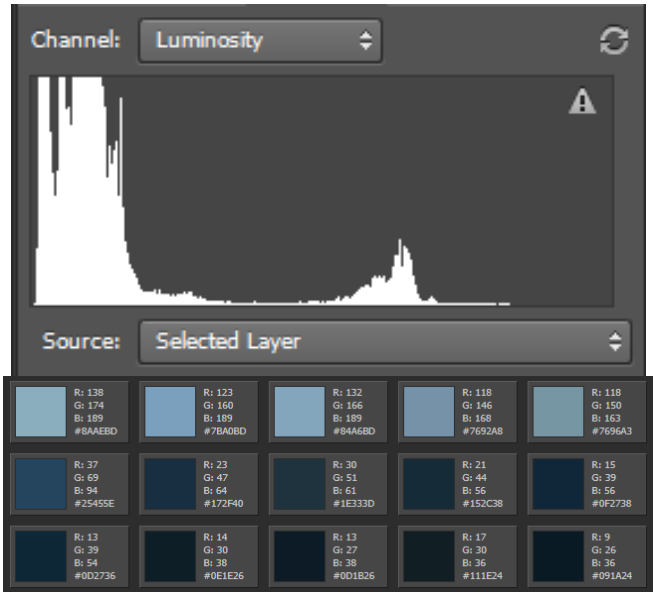
Arah pencahayaan cahaya utama yang digunakan pencahayaan back *lighting* yang terlihat menciptakan sisi garis cahaya pada muka karakter tersebut. Serta juga terlihat adanya cahaya *fill light* yang menerangi sisi gelap muka karakter tersebut. Pada *scene* ini dapat dilihat bahwa *lighting ratio* pada muka karakter adalah *key* 79% dan *fill* 9% dimana akhirnya disederhanakan menjadi 9:1. Dimana tingkat perbandingan cahaya pada muka karakter ini sangat tinggi. Wissler (2013) pernah menjelaskan bahwa *high – contrast* dapat digunakan untuk memberikan drama. Beliau juga menjelaskan bahwa Memilih bagian elemen yang disembunyikan dan ditampilkan kepada penonton dapat dijadikan salah satu alat untuk memperkuat penceritaan di dalam suatu *scene*. Pada *scene* ini dapat dilihat bahwa cahaya digunakan untuk menciptakan bayangan kuat terhadap *environment* dan sisi muka karakter Jughead. Hal ini membantu memperkuat ketegangan emosi yang besar ke dalam film ini.




Gambar 3.14. Perbandingan Cahaya Serta Versi *Grayscale* Untuk Melihat Arah Cahaya.

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Pada gambar *histogram* ini menunjukan bahwa *value* berkumpul pada di daerah *darktones* sangat tinggi meskipun masih ada *value* di daerah *midtones* sangat rendah. Pada daerah *highlight* memiliki *value* yang sangat rendah.Juga pada *scene* ini dia menggunakan warna dingin seperti biru dan cyan. Dimana ditemukan banyak warna dingin yang gelap yang mendominasi pada *scene* ini. Menurut Day (2013) Depresi memiliki warna *dull* dan *gloomy* karena memiliki *value* lebih gelap.




Gambar 3.15. Gambar *Histogram* Dan Gambar Pallete Warna.

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

2. *Riverdale Season 2 Episode 5* (2017).

Referensi Adegan di Bawah ini  ini di ambil dari film *riverdale* (2017). karena termasuk sesuai dikategorikan dalam Suasana Depresi. Karena Betty Cooper ini mengalami kedepresian dimana ia mengalami tekanan dimana anggota keluarganya dituduh sebagai pembunuh dan kesedihan kuat dimana ia dipaksa untuk merusak hubungan dengan keluarga dan orang disekitarnya oleh seorang pembunuh berantai. Pada *scene* ini ia sedang mengalami perasaan negatif, kesedihan yang kuat dan perasaaan bersalah. miller (2010) dan Kleinman (2012) juga menjelaskan bahwa perasaan negatif, yaitu rasa kesedihan, rasa bersalah yang kuat, perasan lelah dan kehilangan dalam diri seseorang termasuk dalam suasana depresi

Gambar 3.16. Adegan Film Dimana Betty Cooper Berada Dalam Kondisi Depresi.

*(Riverdale Season 2 Episode 5, 2017)*

Pada *scene* ini pencahayaan pada *scene* ini cahaya adalah *mixed lighting*. Meskipun cahaya yang muncul pada *scene* ini didominasi cahaya putih yang berasal dari pencahayaan *artificial light* dari lampu yang berada di luar yang memiliki hue cyan tetapi tetap prinsip cahaya *natural light* juga masuk kepada *scene* ini karena cahaya langit pada malam hari itu ada meskipun kalah kuat dengan lampu *artificial light*. Disini bias dilihat kain tipis menyebabkan cahaya pada jendela seperti tersebar halus. Juga terdapat *Volume Light* tipis yang membantu memberikan nuansa biru pada *scene* ini. Disini juga terdapat pencahayaan *artificial* warna kuning pucat.

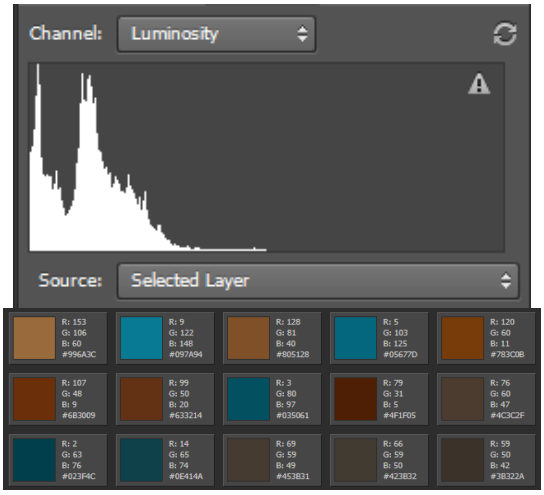
Arah *Key*light yang digunakan Pencahayaan *Side lighting* yang terlihat pada sisi muka karakter tersebut. Menurut Yot (2010) *Side lighting* biasa digunakan untuk membentuk Bayangan di hasilkan sangat kelihatan dan membentuk *contrast* yang sangat benar benar tinggi yang terlihat pada karakter betty cooper. *Side lighting* dapat menciptakan bayangan dramatis kepada suatu permukaan. Serta juga terlihat adanya cahaya *Backlighting* yang kuat yang bekerja sebagai *Rimlight* yang menerangi sisi gelap muka karakter tersebut. Juga terlihat sisi tergelap pada muka karakter sangat gelap namun masih sedikit terlihat karena masih ada *fill light* yang menerangi sisi gelap muka karakter tersebut.

Pada *scene* ini dapat dilihat bahwa *lighting ratio* pada muka karakter adalah *key* 14% dan *fill* 2% dimana akhirnya disederhanakan menjadi 7:1. Hal ini membuktikan bahwa tingkat perbandingan cahaya pada muka karakter ini sangat tinggi. Wissler (2013) pernah menjelaskan bahwa *high – contrast* dapat digunakan untuk memberikan drama.Pada *scene* ini dapat dilihat bahwa cahaya digunakan untuk menciptakan bayangan kuat terhadap *environment* dan sisi muka karakter Betty Cooper. Hal ini membantu memperkuat ketegangan emosi yang besar ke dalam film ini. Menurut Wissler (2013) menjelaskan bahwa Memilih bagian elemen yang disembunyikan dan ditampilkan kepada penonton dapat dijadikan salah satu alat untuk memperkuat penceritaan di dalam suatu *scene*.

Gambar 3.17. Perbandingan Cahaya Serta Versi *Grayscale* Untuk Melihat Arah Cahaya.

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Pada gambar *Histogram* ini menunjukan bahwa *value* berkumpul pada di daerah *Darktones* sangat tinggi. Juga tidak ada *value* berada di daerah *Midtones* dan *Highlight*.Juga pada *scene* ini dia menggunakan warna hangat dan dingin. Dimana warna hangat seperti kuning dan orange, serta warna dingin seperti biru dan cyan. Namun juga ditemukan didominasi dengan warna gelap. Menurut Day (2013) Depresi memiliki warna *Dull* dan *Gloomy* karena memiliki *Value* Lebih gelap.




Gambar 3.18. Gambar *Histogram* dan Gambar *Pallete* Warna.

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

3. *Spider-man 2* (2004)

Referensi Adegan di bawah ini di ambil dari film *Spider-man* 2 (2004). karena termasuk sesuai dikategorikan dalam Suasana *depressed*. Pada adegan ini dimana peter parker menahan tangisan air mata. Dimana ia tertekan akan keadaanya dimana wanita ia cintai akan menikah dengan orang lain serta dia kehilangan kekuatannya yang membantu dia menjadi *spiderman*. Pada *scene* ini dia merasa bersalah kepada janji dia kepada pamannya. Oleh karena itu *scene* ini termasuk depresi karena ia mengalami perasaan negatif, kesedihan kuat , perasaan bersalah. miller (2010) dan Kleinman (2012) pernah menjelaskan bahwa perasaan negatif, yaitu rasa kesedihan, rasa bersalah yang kuat, perasan lelah dan kehilangan dalam diri seseorang termasuk dalam suasana depresi

Gambar 3.19. Adegan *Spiderman* Depresi

(*Spider-man* 2, 2004)

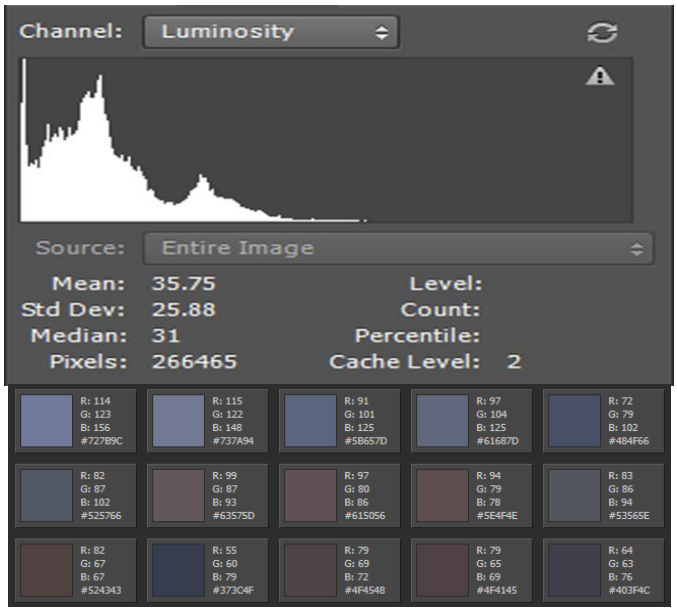
Pada *scene* ini pencahayaan pada *scene* ini cahaya adalah *mixed lighting*. Meskipun cahaya yang muncul pada *scene* ini didominasi cahaya putih yang berasal dari pencahayaan *artificial light* dari lampu yang berada di luar yang bewwarna putih tetapi tetap prinsip cahaya *natural light* juga masuk kepada *scene* ini karena cahaya langit pada malam hari itu ada meskipun kalah kuat dengan lampu *artificial light.*

Arah *key*light yang digunakan pencahayaan *side lighting* yang terlihat pada sisi muka karakter tersebut. Menurut Yot (2010) *side lighting* biasa digunakan untuk membentuk Bayangan di hasilkan sangat kelihatan dan membentuk *contrast* yang sangat benar benar tinggi yang terlihat pada karakter betty cooper. Juga terlihat sisi tergelap pada muka karakter sangat gelap namun masih sedikit terlihat karena masih ada *fill light* yang menerangi sisi gelap muka karakter tersebut. Pada *scene* ini dapat dilihat bahwa *lighting ratio* pada muka karakter adalah *key* 39% dan *fill* 6% dimana akhirnya disederhanakan menjadi 7:1. Dimana tingkat perbandingan cahaya pada muka karakter ini sangat tinggi. Wissler (2013) pernah menjelaskan bahwa *high – contrast* dapat digunakan untuk memberikan drama.

Gambar 3.20. *Lighting ratio* serta versi *grayscale* untuk membantu melihat arah cahaya.

( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Pada gambar *histogram* ini menunjukan bahwa *value* berkumpul pada di daerah *darktones* sangat tinggi. Juga ada *value* berada di daerah *Midtones* sangat rendah. Juga pada *scene* ini dia menggunakan warna dingin. Dimana warna dingin seperti biru dan ungu. Namun juga ditemukan bahwa warna pada *scene* ini cukup pucat. Menurut Day (2013) depresi memiliki warna *dull* dan *gloomy* karena memiliki *Value* Lebih gelap.




Gambar 3.21. *Histogram* dan *Template* Warna

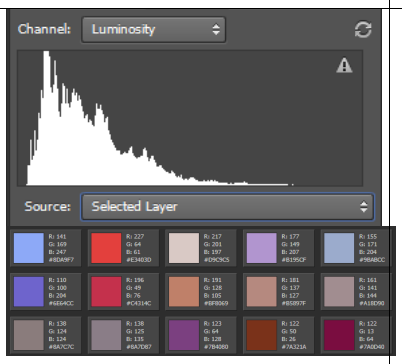
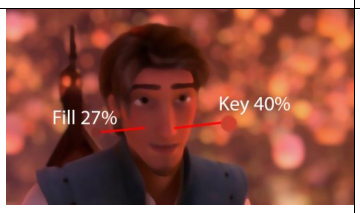
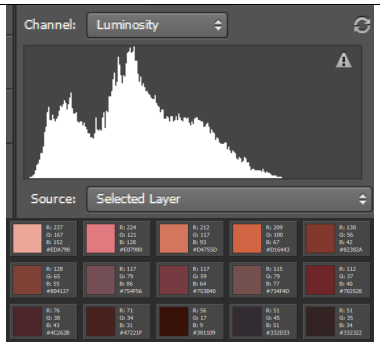
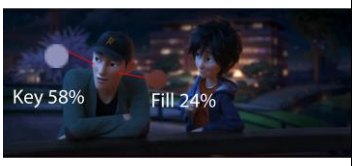
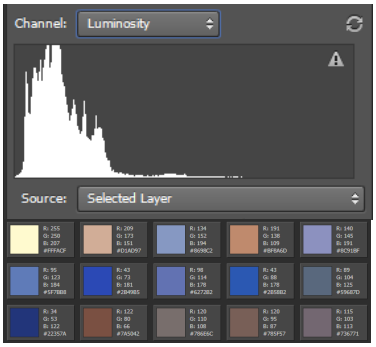
( Sumber : Dokumentasi Pribadi )

### 3.3. Tabel Hasil Pengamatan

Berikut ini adalah pejabaran hasil – hasil yang ditemukan dalam referensi *lighting* baik dari segi cahaya seperti : sumber cahaya, arah cahaya, kualitas cahaya, rasio cahaya, *histogram*. juga dari segi warna seperti : *pallete* warna.

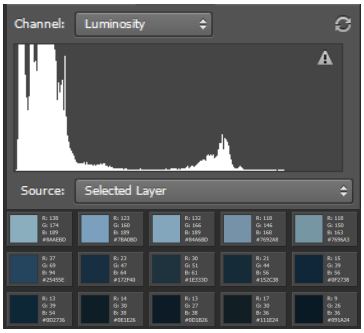
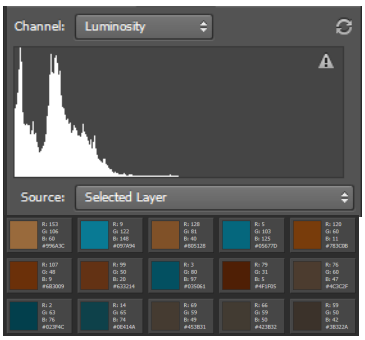
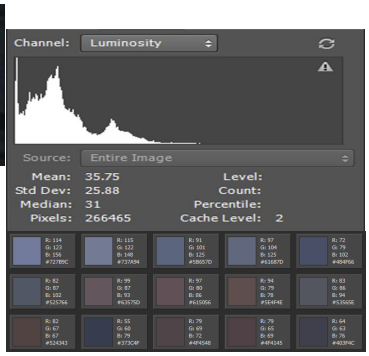
### *3.3.1.* Tabel Hasil Pengamatan Suasana *Calm*

Tabel 3.1. Hasil Pengamatan Suasana *Calm*

| No | Sumber Cahaya | *Lighting ratio* Adegan | *Histogram* & Pallete Warna | Arah Cahaya | Kualitas Cahaya |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | *Mixed lighting* | <br>*Lighting ratio* 2:1 |  | *Lighting from above* | *Soft light* |
| 2 | *Mixed lighting* |  <br>*Lighting ratio* 1:1 |  | *Side lighting* | *Soft light* |
| **3** | *Mixed Lighting* |  <br>*Lighting ratio* 2:1 |  | *Side lighting* | *Soft light* |

### 3.3.2. Tabel Hasil Pengamatan Suasana *Depressed*

Tabel 3.2. Hasil Pengamatan Suasana Depresed

| No | Sumber Cahaya | Adegan *Scene* | *Histogram* & Pallete Warna | Arah Cahaya | Jenis Kualitas Cahaya |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | *Mixed lighting* | <br>*Lighting ratio* 9:1 |  | *Back Lighting* | *Hard light* |
| 2 | *Mixed lighting* | <br>*Lighting ratio* 7:1 |  | *Side lighting* | *Soft light* |
| 3 | *Mixed Lightig* | <br>*Lighting ratio* 7:1 |  | *Side lighting* | *Hard light* |

### 3.3.3. Hasil Studi Pengamatan dari Referensi Film.

Berdasarkan dari hasil ditemukan pada *histogram* yang tujuannya adalah melihat tingkat intensitas *value* secara keseluruhan dalam gambar di temukan bahwa :

1. Berdasarkan dari referensi ditemukan bahwa *lighting* pada suasana depresi memiliki *scene* yang didominasi dengan bayangan kuat. Berbeda dengan suasana *calm* yang memiliki *scene* yang memiliki *scene* tidak terlalu didominasi bayangan.
2. *Lighting ratio* pada suasana *calm* memiliki tingkat perbandingan *value* yang rendah dimana secara langsung menghasilkan ketegangan *visual* yang rendah. Berbeda dengan *lighting ratio* pada suasana depresi yang memiliki tingkat perbandingan *value* yang tinggi dimana secara langsung menghasilkan ketegangan *visual* yang tinggi.
3. Biasanya warna yang digunakan suasana *calm* memiliki warna yang memiliki tingkat keterangan lebih tinggi dibandingkan suasana depresi. Dimana pada suasana depresi memiliki warna yang pucat dan gelap. Hal ini menyebabkan *lighting* pada suasana *calm* memiliki warna lebih *vibrant* dan hidup berbeda dengan *lighting* pada suasana depresi memiliki warna *dull* dan *gloomy* karena memiliki *value* lebih gelap. Hal ini sesuai dengan teori Day (2013) mengenai penggunaan *Value*

4. Berdasarkan *histogram* ditemukan bahwa *lighting* pada suasana *calm* memiliki *value* yang berada di daerah *midtones* dan *darktones* namun perlu diingat bahwa pada daerah *darktones* ditemukan bahwa *value* pada sisi tergelap tidak mencapai titik 0. Berbeda dengan suasana depresi yang berkumpul sangat kuat pada daerah *darktones*. Serta memiliki *value* berada di midtone lebih rendah secara keseluruhan di bandingkan suasana *calm*. Pada suasana depresi dan suasana *calm* sama sama jarang memiliki *value* yang berada pada area *Highlight* berdasarkan pada *histogram*.

### 3.4 Konsep *visual* dan eksperimen pencahayaan

Setelah mendapatkan data dari hasil observasi referensi dari film. Penulis melakukan sketsa kembali untuk mendapatkan konsep suasana *calm* dan suasana depresi. Wissler (2013) pernah menjelaskan bahwa didalam melakukan pencahayaan pada karakter didalam *full CG enviroment*. *Lighting artist* harus mengutamakan menerangi cahaya *enviroment* pertama kali sebagai *workflow*. Lalu lihat character kedalam *environment* untuk melihat bagaimana *look* karakter tanpa pencahayaan *lighting* yang special untuk character tersebut. Lalu menambahkan dan mengubahnya ketika dibutuhkan. Oleh karena itu disini penulis akan melakukan pencahayaan pada *scene* suasana *calm* dan depresi yang dibagi menjadi dua tahap yaitu Tahap Pertama, Pencahayaan *enviroment* dan Tahap Kedua, Pencahayaan pada *character*.

### *3.4.1* Konsep *Visual* Suasana *Calm*

Tabel 3.3. Hasil Pengamatan Konsep *visual* awal Suasana *Calm*

| No | Konsep *visual* suasana *calm* | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | | Konsep Kasar awal *Storyboard* suasana *calm*. |
| 2 | | Sketsa Perkiraan Sumber Cahaya dalam *scene* ini. Dimana Lampu menjadi sumber cahaya *artificial* serta cahaya langit menjadi sumber pencahayaan natural yaitu *Night Light* |
| 3 | | Sketsa Arah datang pencahayaan serta fungsi setiap cahaya yang masuk kedalam *scene* tersebut. |

Tabel 3.4. Hasil Konsep *Visual* Final  Pengamatan Suasana *Calm*

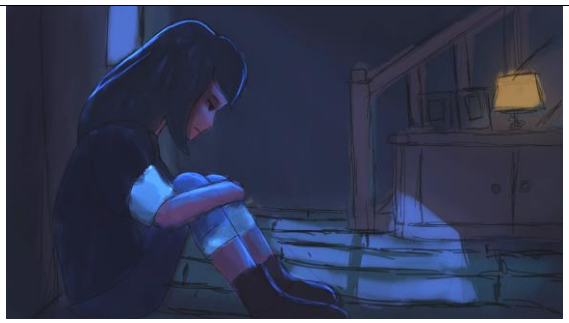
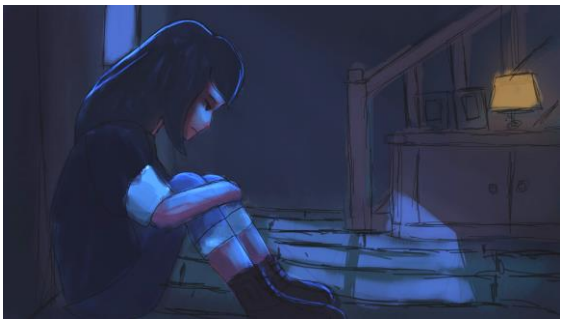
| No | Hasil Konsep Final Suasana *Calm* | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | | Alternatif 1:<br>Konsep *visual* warna cahaya pada karakter lebih bewarna biru dan cyan. |
| 2 | | Alternatif 2:<br>Konsep *visual* warna cahaya pada karakter lebih ke putih dengan saturasi rendah. |
| 3 | | Alternatif 3:<br>Konsep *visual* warna cahaya pada karakter lebih ke kuning menuju orange |
| Keterangan Tambahan :<br>Penulis menggunakan film “*Blue Umbrella*”” untuk pencahayaan *artificial environment*  pada perkotaan tersebut. Dimana pencahayaan *artificial* tersebut memiliki *Volumetric Light* yang cukup kuat yang memiliki warna yang *vibrant* karena memiliki *value* tinggi. Serta penggunaan warna biru untuk memberikan cahaya layaknya pada malam hari. | | |

### 3.4.2 Konsep *Visual* Suasana Depresi

Tabel 3.5. Hasil Pengamatan Konsep *visual* awal Suasana *Depressed*

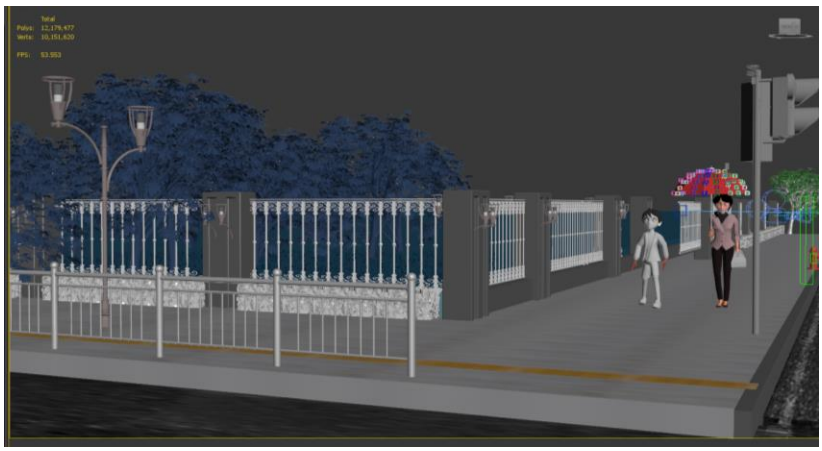
| No | Konsep *visual* suasana depresi | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | | Konsep Kasar awal *Storyboard* suasana *calm* |
| 2 | | sketsa perkiraan sumber cahaya dalam *scene* ini adalah *mixed lighting*. dimana lampu menjadi sumber cahaya *artificial* serta cahaya langit menjadi sumber pencahayaan natural yaitu *night light* yang masuk melalui jendela. |
| 3 | | Sketsa Arah datang pencahayaan serta fungsi setiap cahaya yang masuk kedalam *scene* tersebut. |

Tabel 3.6. Hasil Konsep *Visual* Final  Pengamatan Suasana *Depressed*

| No | Hasil Konsep Final Suasana  Depresi | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 |  | Alternatif 1:<br>Konsep *visual* warna cahaya pada karakter lebih bewarna biru. |
| 2 | | Alternatif 2:<br>Konsep *visual* warna cahaya pada karakter lebih bewarna kuning gelap. |
| 3 |  | Alternatif 3:<br>Konsep *visual* warna cahaya pada karakter lebih bewarna biru. Namun dengan intensitas lebih kuat. |

### 3.4.3 Studi Experimen *Lighting* Pada *Enviroment* Suasana *Calm*

Penulis dalam studi Experimen ini mencoba memberikan cahaya untuk mendukung suasana *calm*. Dimana pencahayaan tersebut dengan memberikan cahaya pada *environment* terlebih dahulu sesuai dengan perkataan wissler (2013) yang sudah di jelaskan sebelumnya. Berikut ini adalah *layout* taman perkotaan yang direksi oleh *layout artist*.



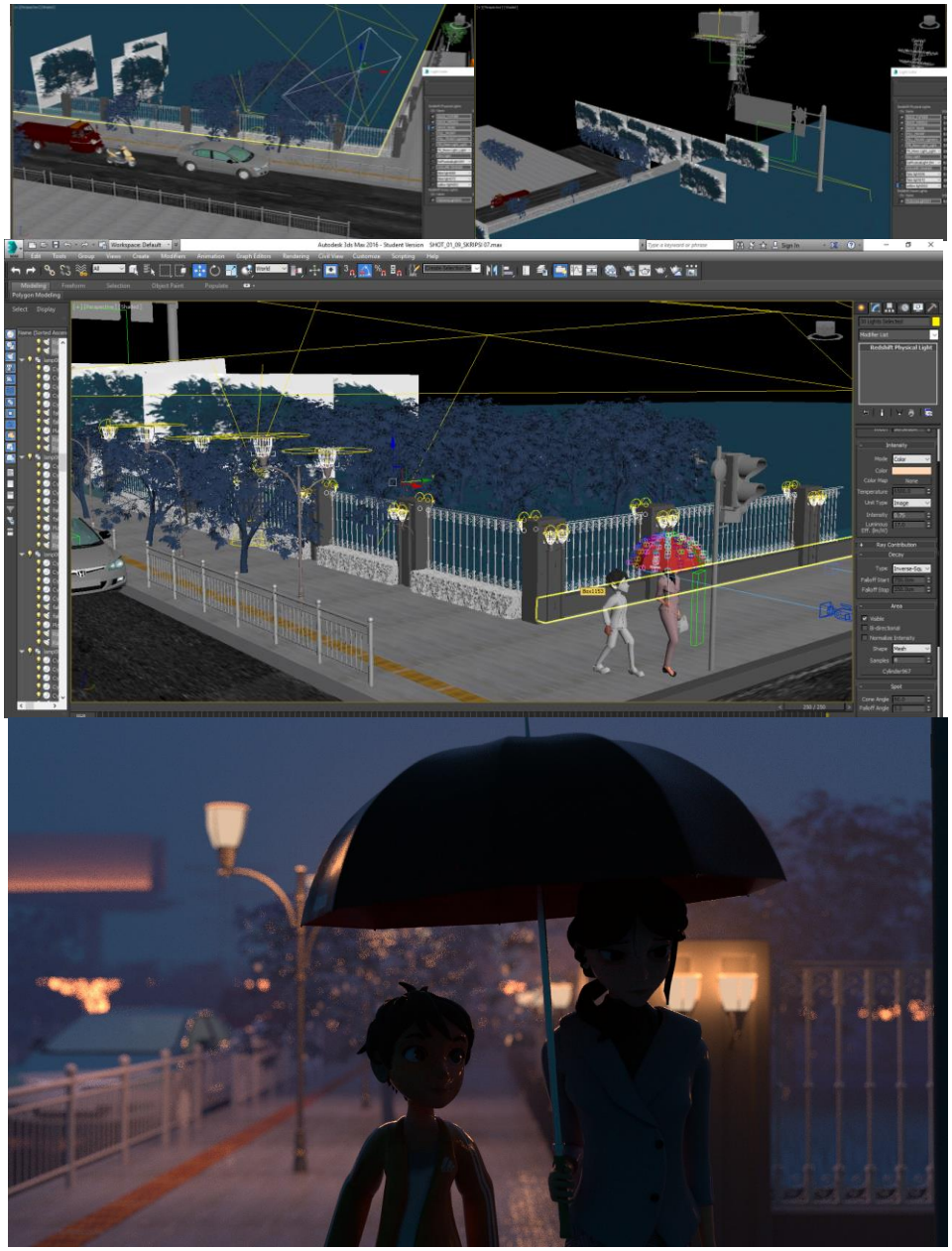
Gambar 3.22 *scene* 4 *shot* 1 (*Scene* Daerah Taman Perkotaan)

Penulis menggunakan *Ambient Light* dan *arealight* untuk menerangi *environment* dimana. Cahaya *area light* tersebut digunakan untuk menciptakan cahaya halus untuk menerangi area yang ingin di timbulkan dan mengontrol area jatuh cahaya *volumetric light* secara menyeluruh. Sesuai dengan perkataan Yot (2010) Biasanya yang perlu di ingat dari cahaya ini adalah cahaya langit pada malam hari biasa lebih terang dari tanah dimana cahaya pada malam hari itu lebih terang dari pada permukaan tanah namun terjadi pengecualian jika ada cahaya *artificial*. Serta pencahayaan langit pada malam hari memiliki cahaya langit yang tersebar ke segala arah

Gambar 3.23 Tata letak Pencahayaan, Hasil Pencahayaan *Domelight* dan *area light*.

Penulis akhirnya menambahkan cahaya tambahan kepada *environment* pada bagian mendekati karakter dan juga menambah cahaya *volume light* pada bagian belakang *environment*. Serta menambahkan lampu jalanan menggunakan *Mesh Light* supaya cahaya dihasilkan mirip dengan lampu. serta *area light* untuk memberikan *volumetric light* ke segala arah pada lampu tembok dan *area light disc* digunakan agar cahaya pada lampu jalanan dapat menerangi lantai dibawahnya. Penulis menambahkan *area light* pada daerah kejauhan.

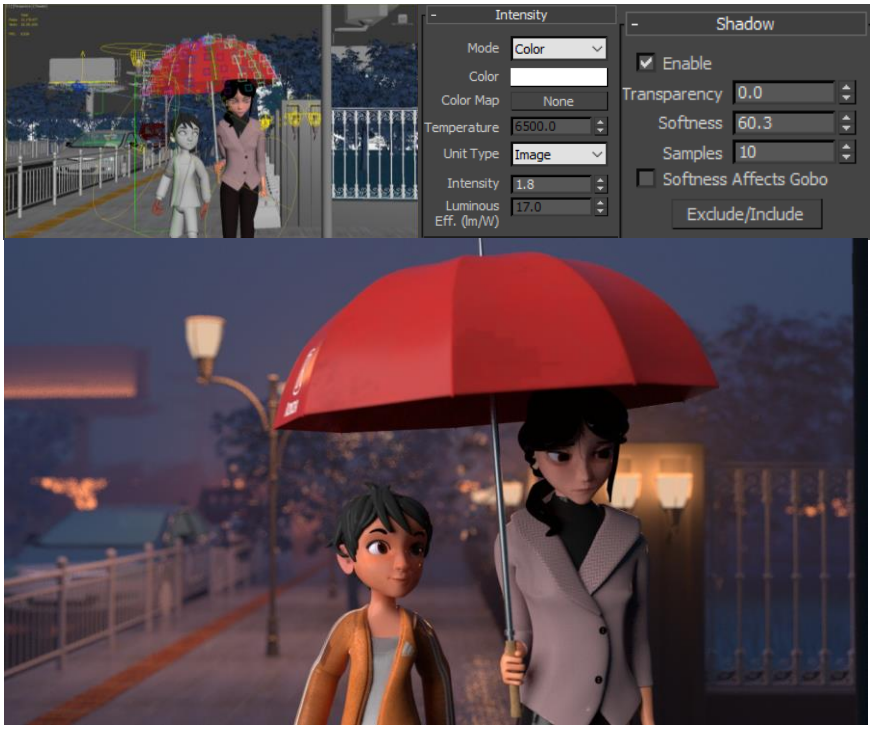
Penulis juga sengaja menerangi *environment* yang mendekati karakter lebih terang agar mata penonton dapat terfokus melihat karakter. Karena sesuai dengan Pendapat Birn (2014) salah satu teori tujuan cahaya yaitu "*directing the audience's eye*" menjelaskan bahwa perancangan cahaya dalam suatu film harus menerangkan dan mengarahkan bagian utama di dalam suatu cerita. Setelah itu penulis mulai mengerjakan pencahayaan pada karakter. Wissler (2013) memainkan variasi cahaya seperti tingkat keterangan cahaya dan warna di dalam daerah *foreground, midground* dan *background* dapat membantu memisahkan area dan menciptakan jarak kepada penonton



Gambar 3.34 Posisi Pencahayaan dan Hasil Pencahayaan *Enviroment*

### 3.4.4 Studi Experimen *Lighting* Suasana *Calm* Pada Karakter

Pada tahap ini, penulis menambahkan cahaya *Keylight,* Karena *keylight* merupakan cahaya paling utama dan bertanggung jawab akan seluruh *visual* look dan bagian yang di terangkan sesuai dengan katatikarn & Tanzillo (2017). Arah pencahayaan yang digunakan adalah *side lighting*. Tujuan penulis ingin memberikan efek 3D pada karakter Mia dan Eza supaya pencahayaan pada karakter agar lebih timbul. Yot (2010) pernah menjelaskan bahwa *Side lighting* biasa digunakan untuk memberikan bentuk dan tekstur juga memberikan efek 3D dari suatu objek. katatikarn & Tanzillo (2017) menjelaskan bahwa *directional lights* biasa digunakan untuk memancarkan sinar cahaya berdasarkan 1 arah cahaya. Juga menyinari keseluruhan CG *scene* berdasarkan arah cahaya yang di tentukan oleh *lighting artist*. Namun penulis menambahkan pengaturan *directional lights* agar hanya menyinari karakter dengan tujuan agar *lighting ratio* yaitu pada karakter tetap konsisten dan terjaga dalam seluruh *scene* dengan menggunakan *directional light*.



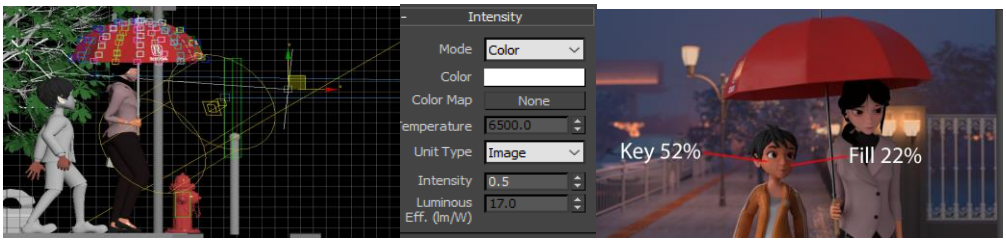

Gambar 3.35 Peletakan dan Pengaturan Cahaya Keylight dan Hasil Cahaya *Key Light*

Namun karena setelah dilakukan kembali metode *pixel probe* dimana ditemukan bahwa *lighting ratio* pada muka karakter adalah *key* 64% dan *fill* 14% dimana akhirnya disederhanakan menjadi 5:1. Hal ini menyebabkan penulis membutuhkan cahaya *fill light* untuk mengontrol dan menyempurnakan tingkat perbandingan cahaya tersebut. Karena penulis membutuhkan *lighting ratio* yang rendah untuk mendapatkan kesan aman, tenang dan kebahagiaan bahkan kenyamanan yang sudah dijelaskan wissler (2013). Beliau menjelaskan bahwa *fill light* juga dapat digunakan untuk mengontrol *contrast* dan *mood*. Menurut katatikarn & Tanzillo (2017) *fill light* dapat memberikan keterangan pada area gelap dari *key*light supaya dapat menyempurnakan cahaya *key*light.

Gambar 3.36 *Lighting ratio* pada karakter

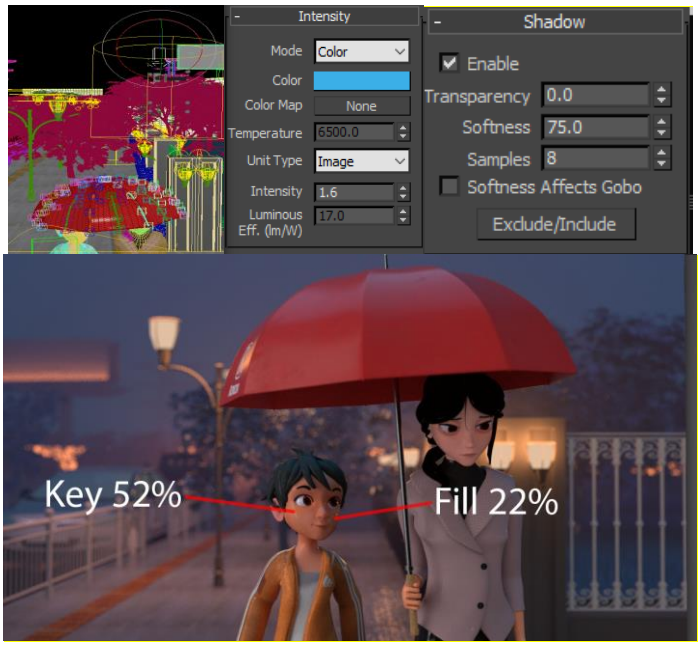
Penulis menggunakan arah pencahayaan *fill light* yang berasal dari Front Light. Menurut yot (2010) *front lighting* dapat memperhalus permukaan, bentuk dan tekstur. Serta juga cahaya *Front Lighting* yang lembut dapat mempermanis objek tertentu untuk alasan tertentu dengan memudarkan bayangan. Hal ini menjadi alasan penulis menggunakan *front lighting* supaya dapat memperhalus permukaan, bentuk dan tekstur pada karakter Mia dan Eza. Serta kesan *front lighting* yang lembut dapat mempermanis dengan memudarkan bayangan. Area lights digunakan sebagai *fill light* memiliki bentuk cahaya yang lebih halus, seperti yang sudah dijelaskan oleh katatikarn & Tanzillo (2017).

Penulis lalu memulai mengatur tingkat perbandingan cahaya dengan mengatur tingkat intensitas cahaya *fill light*. Hal ini penulis lakukan supaya mendapatkan tingkat perbandingan cahaya yang rendah, dimana sesuai dengan tingkat *lighting ratio* yang di butuhkan untuk mendapatkan kesan suasana calm. Penulis lalu kembali melakukan metode *pixel probe* diimana ditemukan bahwa *lighting ratio* pada muka karakter adalah *key* 52% dan *fill* 22% dimana akhirnya disederhanakan menjadi 2:1. Berdasarkan hasil yang didapat dari metode *pixel probe* bahwa *lighting ratio* pada karakter memiliki tingkat perbandingan cahaya yang rendah, dimana *lighting ratio* rendah tersebut mendukung secara tingkat ketegangan *visual* untuk mendukung suasana calm.




Gambar 3.36 Peletakan Cahaya *Fill Light* dan Tambahan Cahaya *Fill Light*

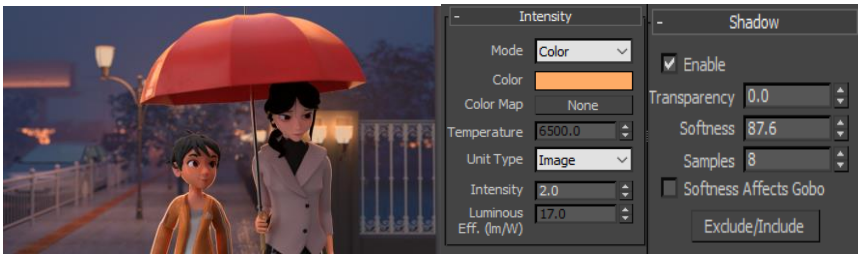
Penulis menemukan bahwa ternyata pencahayaan pada karakter masih kurang menyatu dengan pencahayaan *environment*. Hal ini perlu diperhatikan karena menurut Wissler (2013), *Lighting* memiliki peran yang besar dalam menggabungkan setiap elemen *digital* didalam suatu film. Karena memadukan elemen *digital* merupakan menggabungkan segala di dalam suatu film. Penulis melihat bahwa kurangnya cahaya pada bagian atas karakter yang menyebabkan pencahayaan karakter dengan environment kurang menyatu. Karena itu penulis menambahkan cahaya *directional light* berada di atas karakter. Cahaya tersebut bewarna biru agar menyatu dengan *background* langit.



Gambar 3.37 Peletakan Cahaya *Fill Light* dan Tambahan Cahaya *Fill Light*

Penulis melihat bahwa warna pencahayaan pada karakter masih kurang menyatu dengan *background* belakang, serta pencahayaan pada karakter masih kurang timbul dari *background* oleh karena itu agar dapat membantu karakter lebih timbul. Berdasarkan salah satu teori tujuan cahaya dari Wissler (2013) yakni *create visual interest*, menjelaskan bahwa *lighting* memiliki tujuan yang paling penting dan essensial di dalam suatu gambar yaitu terlihat bagus, Beliau menjelaskan bahwa beberapa tujuan *lighting* telah terpenuhi tetapi semua hal itu masih kurang dapat membantu dalam pembuatan kertetarikan *visual*. Karena hampir setiap kasus bahwa seorang artist mengatur definisi pencahayaan finalnya didasari oleh *visual interest*.

Pada *scene* ini karakter yang menjadi *visual* interest yang perlu lebih di timbulkan dan terlihat bagus, maka itu penulis menambahkan cahaya rim light. Menurut katatikarn & Tanzillo (2017). *Rim light* adalah cahaya yang ada untuk di gunakan untuk memisahkan subjek dari *background* dan memberikan kesan *outline*. Penulis menggunakan *directional light* memiliki tujuan untuk mendapatkan *rimlight* yang halus selalu berada tepat di belakang karakter. Disini penulis kembali menggunakan cahaya *directional* yang hanya menyinari karakter dan meningkatkan kehalusan agar menciptakan r*imlight* lebih halus.



Gambar 3.38 Peletakan Cahaya *Fill Light* dan Tambahan Cahaya *Fill Light*

Tabel 3.7. Hasil Explorasi Suasana *Calm* Mengikuti Konsep *Visual*

| No | Hasil Explorasi Suasana *calm* pada warna cahaya pada character |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |

### 3.4.5 Studi Experimen *Lighting* Pada *Enviroment* Suasana *Depressed*

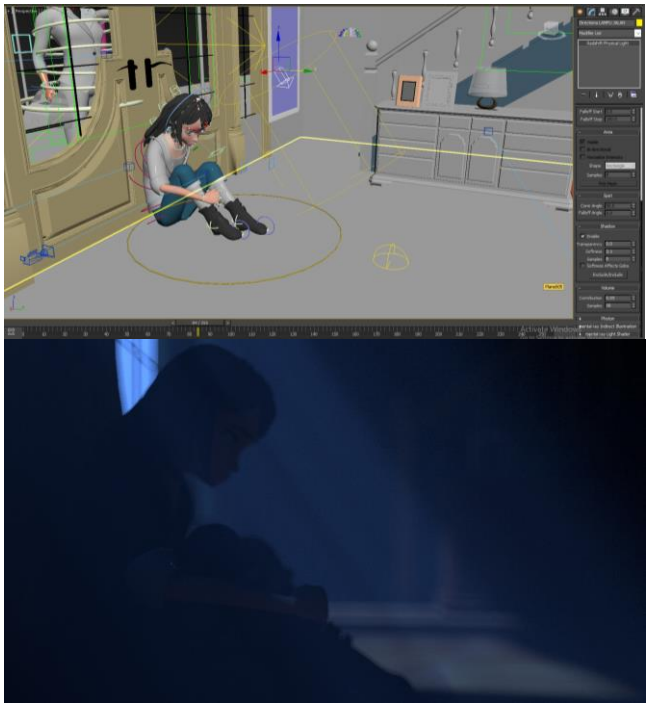
Penulis dalam studi Experimen ini mencoba memberikan cahaya untuk mendukung suasana *Depressed*, dimana pencahayaan tersebut dengan memberikan cahaya pada *environment* terlebih dahulu sesuai dengan perkataan wissler (2013) yang sudah di jelaskan sebelumnya. Berikut ini adalah *layout* taman perkotaan yang direksi oleh *Layout artist*.

Gambar 3.39 *scene* 6 shot 12 (*Scene* Sandra Depresi)

Penulis memberikan cahaya pada *environment* seperti cahaya *natural light* pada malam hari menggunakan *ambient light* dan *portal light*. Penulis menambahkan portal light agar cahaya dari langit bukan hanya menerangi bagian luar tetapi bisa lebih masuk kedalam ruangan secara halus. Dimana akhirnya cahaya langit pada malam hari mulai menerangi bagian dalam ruangan secara redup. Penulis Melakukan ini agar mensimulasikan pencahayaan pada malam hari dimana cahaya menyeluruh dari langit masuk ke ruangan. Berdasarkan Yot (2010) mengingatkan dari cahaya langit pada malam hari biasa lebih terang dari tanah dimana cahaya pada malam hari itu lebih terang dari pada permukaan tanah namun terjadi pengecualian jika ada cahaya *artificial*. Serta pencahayaan langit pada malam hari memiliki cahaya langit yang tersebar ke segala arah.

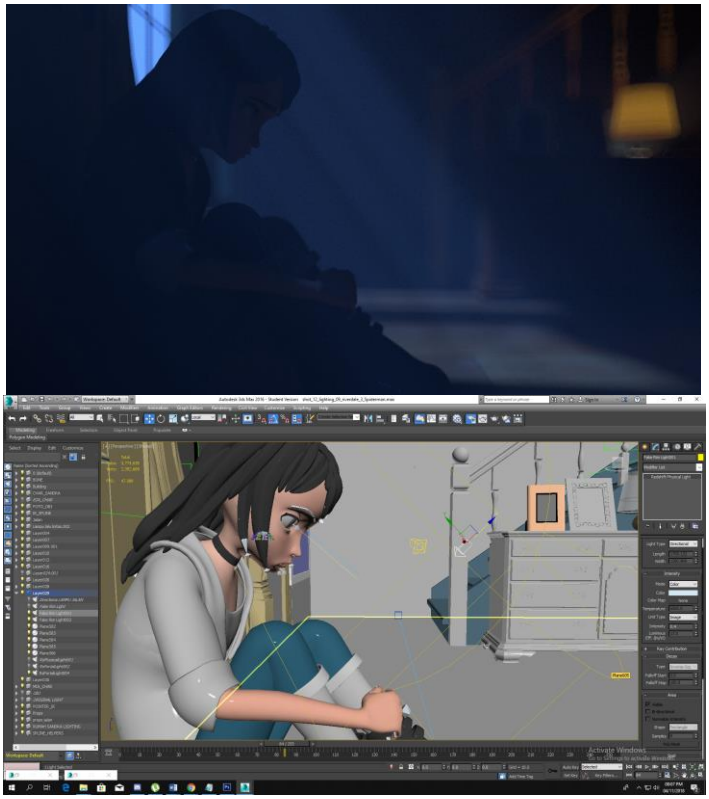
Gambar 3.40 Posisi *Portal Light*, Hasil Pencahayaan *Ambient Light*, Hasil pencahayaan *Ambient Light* yang di tambah *Portal Light*

Penulis lalu menambahkan lampu *artificial* dari lampu luar yang menerangi ruangan. Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan *directional light* juga cahayanya sedikit dibuat lebih halus sehingga garis pada jendela tidak terlalu kelihatan. Agar pencahayaan *scene* ini sesuai dengan sumber cahayanya yaitu pada jendela yang memiliki kaca film yang menyebarkan cahaya. Namun karena efek pencahayaan pada lantai dirasa masih kurang menunjukan setting pencahayaan pada malam hari akhirnya dibuat sedikit lebih biru.



Gambar 3.41 Proses tahapan kerja

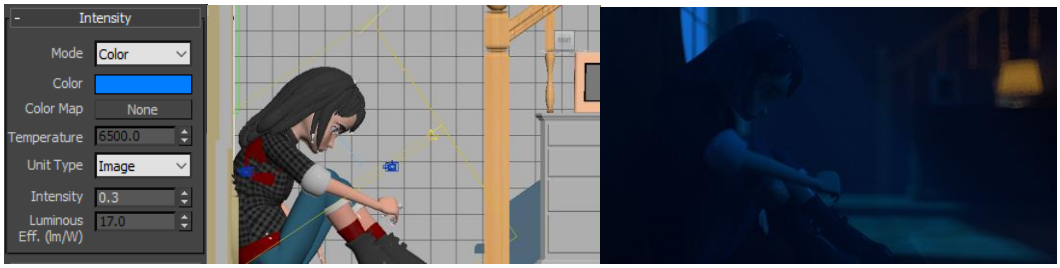
Menurut katatikarn & Tanzillo (2017) *utility light* adalah segala lampu tambahan yang hadir di dalam sebuah *scene*. seperti lampu handphone dan lampu senter. *utility light* biasa hanya sekedar memberikan cahaya untuk menggabungkan segala sumber pengeluaran cahaya dan objek di dalam sebuah *scene*.



Gambar 3.42 Proses tahapan kerja

### 3.4.6 Studi Experimen *Lighting* Suasana *Depressed* Pada Karakter

Pada tahap ini Penulis menambahkan cahaya *keylight* merupakan cahaya paling utama dari sebuah *scene*. Karena *key*light pada dasarnya memberikan dominasi dan tanggung jawab akan seluruh *visual look* dan bagian yang di terangkan sesuai dengan katatikarn & Tanzillo (2017). Arah pencahayaan yang digunakan adalah *lighting from above*. penulis bertujuan untuk memberikan kesan misterius dengan menciptakan bayangan dramatis yang menutupi area yang di tutupkan. Yot (2010) menjelaskan Jika *Lighting from above* tersebut itu halus, Maka dapat memberikan kesan misterius dengan menciptakan bayangan dramatis yang menutupi area yang di tutupkan. Cahaya ini jarang dipakai karena membuat perasaan tidak nyaman dan mengancam. . katatikarn & Tanzillo (2017) menjelaskan bahwa *directional lights* biasa digunakan untuk memancarkan sinar cahaya berdasarkan 1 arah cahaya. Penulis menambahkan pengaturan *directional lights* agar hanya menyinari karakter dengan tujuan agar *lighting ratio* yaitu pada karakter tetap konsisten dan terjaga dalam seluruh *scene* dengan menggunakan *directional light*.

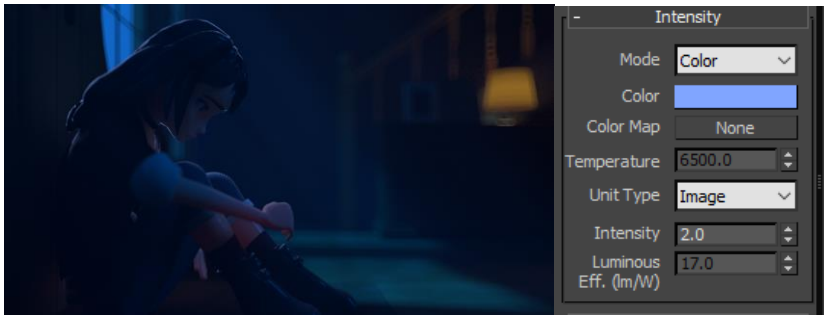



Gambar 3.43 Peletakan dan Pengaturan Cahaya *Keylight* dan Hasil Cahaya *Key Light.*

Namun karena setelah dilakukan kembali metode *pixel probe* dimana ditemukan bahwa *lighting ratio* pada muka karakter adalah *key* 12% dan *fill* 4% dimana akhirnya disederhanakan menjadi 3:1. *Lighting ratio* tersebut memiliki tingkat ketegangan *visual* lebih tinggi di bandingkan suasana *calm*, dimana tingkat perbandingan cahaya 3x lebih terang daripada sisi bayangan *Scene* ini sudah mulai sesuai dan mendukung suasana depresi. Berdasarkan perkataan lanier (2018) Jika karakter itu sedih, gunakan cahaya bewarna dingin dan redup seperti warna biru. Penempatan cahaya juga bisa mempengaruhi hasil. Menempatkan lampu utama agar mata dibayangi akan memperkuat perasaan sedih atau kesuraman

Gambar 3.45 Peletakan dan Pengaturan Cahaya *Keylight* dan Hasil Cahaya *Key Light*

Namun penulis melihat bahwa keberadaan karakter masih belom terlihat jelas, Maka diperlukan adanya cahaya *rimlight* untuk dapat membantu memisahkan karakter dari *background*. Menurut katatikarn & Tanzillo (2017) *rim light* adalah cahaya yang ada untuk di gunakan untuk memisahkan subjek dari background dan memberikan kesan *outline*. Penulis menggunakan directional light memiliki tujuan untuk mendapatkan *rimlight* yang mengarah satu arah dan berada di belakang karakter.




Gambar 3.46 Peletakan dan Pengaturan Cahaya *Keylight* dan Hasil Cahaya *Key Ligh.t*

Tabel 3.8. Hasil Explorasi Suasana *Depressed* Mengikuti Konsep *Visual*

| No | Hasil Explorasi Suasana *Depressed* pada warna cahaya pada character |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |