

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Dasar Pencahayaan

Menurut Holben (2011) tiga titik pencahayaan yaitu *key light*, *fill light*, dan *kicker* merupakan dasar yang kuat untuk memahami konsep pencahayaan dalam beberapa situasi. Aspek yang menarik adalah bahwa kita sendiri tidak dapat melihat cahaya itu. Foton dan sinar cahaya tidak dapat dilihat oleh mata manusia. Kita hanya dapat melihat efek cahaya setelah berinteraksi dengan objek di dunia kita. Cahaya berinteraksi dalam tiga cara yaitu ketika cahaya ini dipantulkan, dibiaskan, atau diserap oleh suatu objek (hlm. 17-18).

Brown (2016) mengatakan bahwa pencahayaan memiliki permutasi dan variasi yang hampir tak terbatas. Tidak ada cara khusus untuk mendapatkan pencahayaan yang “benar” untuk mencahayakan sebuah adegan. Maka dari itu tidak ada yang namanya “daftar teknik pencahayaan yang benar”. Kita harus bertanya kepada diri sendiri mengenai “apa yang kita harapkan dari pencahayaan yang bagus?,” maka dari itu kita memiliki peluang untuk mengevaluasi ketika kita sedang menggunakan pencahayaan dan ketika pencahayaan itu gagal. Dalam aspek pembuatan film, selalu ada pengecualian dalam segala hal (hlm. 260).

Pada masa sekarang ini, kamera sangat sensitif dengan cahaya. Masalahnya terkadang kita tidak mengerti mengapa gambar kita terlihat terlalu terang atau terlihat sangat kontras. Kunci nyata untuk pencahayaan yang baik tidak hanya untuk

mensimulasikan realitas, tetapi juga untuk menyampaikan suasana hati dengan penontonnya melalui visual yang kita buat. (Jackman, 2010, hlm. 2).

2.1.1. Teknik Pencahayaan Dasar

Pencahayaan merupakan bahasan subjek yang luas dan kompleks sehingga kita hanya dapat meninjau beberapa konsep dasar untuk memahami teknik pencahayaan. Ada berbagai macam cara untuk mencahayakan sebuah adegan. Keragaman gaya dan teknik inilah yang menyebabkan kita mempelajari berbagai macam pengalaman baru. Beberapa prinsip dasar pencahayaan antara lain:

1. Hindari pencahayaan depan yang datar;
2. Menggunakan teknik seperti *backlight*, *kickers*, dan *background/set lights* untuk membuat gambar tiga dimensi;
3. Kita harus menyadari adanya bayangan dan menggunakannya untuk membuat *chiaroscuro*, kedalaman, memberi bentuk pada sebuah adegan, dan menentukan suasana hati;
4. Gunakan pencahayaan dan eksposur untuk memiliki berbagai variasi dalam melakukan pencahayaan sebuah adegan;
5. Sebisa mungkin memberi pencahayaan dari atas panggung;
6. Bila perlu, tambahkan tekstur pada lampu dengan menggunakan *gobos*, *cookies*, dan berbagai cara lainnya (Brown, 2016, hlm. 116).

Jackman (2010) berbicara tentang bagaimana pencahayaan memberikan isyarat halus ke otak mengenai tekstur dan kedalaman. Hal ini sangat penting karena televisi atau film tidak memiliki tiga dimensi melainkan hanyalah tinggi dan lebar.

Ilusi kedalaman dan dimensi diciptakan oleh pencahayaan artistik. Apabila kita memiliki mata yang terlatih yang berasal dari pengalaman kita maka untuk selanjutnya kita dapat mengatur pencahayaan dengan lebih efektif dan cepat (hlm. 91).

2.2. *Three Point Lighting*

Menurut Hall (2015) ketika memfilmkan seseorang bagaimanapun juga kita harus memiliki kendali atas pencahayaan sehingga tidak hanya menerangi mereka tetapi kita perlu menambahkan kedalaman dan mencetak gambar sehingga fitur mereka terlihat jelas. Karena kamera hanya memiliki satu mata yaitu lensa sehingga menghasilkan gambar yang datar dan tidak memiliki kedalaman, kita bisa mencapai kedalaman ini melalui teknik yang dikenal sebagai *Three Point Lighting* (pencahayaan tiga titik). Seperti namanya, dalam pencahayaan tiga titik, tiga lampu ditempatkan di posisi berbeda (poin) untuk menghasilkan kedalaman yaitu *key light*, *fill light*, dan *backlight*. Sebelum kita berpikir untuk memasang kamera dan pencahayaan, kita harus melihat dengan jelas pada subjek dan lokasi tempat mereka diposisikan. Setiap bentuk wajah berbeda, seperti gaya rambut, warna rambut, warna kulit, kondisi kulit dan juga hal lain seperti hidung, mata, telinga, gigi, dan mulut (hlm. 52-55).

Menurut Napoli dan Gloman (2006) pencahayaan tiga titik terdiri dari tiga lampu: *key light*, *fill light*, dan *backlight*. Pencahayaan ini merupakan bagaimana orang telah menerapkan pencahayaan selama berabad-abad. Dengan tiga poin pencahayaan, orang atau objek memiliki kedalaman ruang. Konsep yang sama

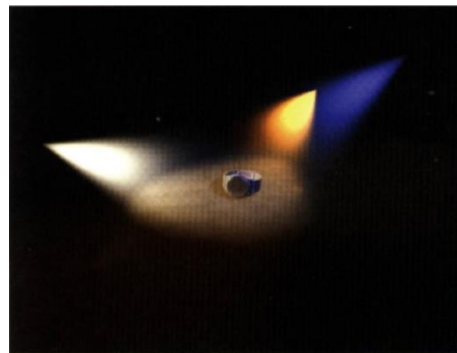
berlaku pada *set*. Dengan menggunakan pencahayaan dan menciptakan kedalaman dalam ruang tiga dimensi kita, objek menonjol dari latar belakang dan terlihat tiga dimensi (hlm. 322).

Three point lighting merupakan formula dasar untuk menciptakan berbagai variasi pencahayaan. *Key light* atau lampu utama biasanya diletakan di samping dekat dengan kamera. Lampu ini biasa diletakan lebih tinggi dari subjek namun tidak terlalu tinggi dan diarahkan kepada wajah subjek. *Fill light* biasanya diletakan pada ketinggian yang sama dengan *key light* namun diletakan di samping jauh dari kamera untuk menerangi area bayangan pada subjek. Sedangkan *backlight* merupakan cahaya yang digunakan untuk memisahkan subjek dari latar belakang. *Backlight* diletakan di belakang dan lebih tinggi dari subjek yang diarahkan pada belakang kepala dan bahu subjek (Jackman, 2010, hlm. 96-97).

Mencahayai *background* bisa menjadi masalah dalam pencahayaan tiga titik. Untuk memfokuskan perhatian penonton, cahaya pada latar belakang harus lebih gelap dibandingkan subjeknya. Jadi apabila kita ingin mengontrol *key light* atau cahaya utama ini sebaiknya cahaya ini tidak boleh mengenai latar belakang (Jackman, 2010, hlm. 98).

Menurut Ablan (2010) *three point lighting* melibatkan lampu utama yang disebut *key light* yang merupakan sumber cahaya utama. *Key light* biasanya diatur warna putih halus atau warna kuning. Biasanya, diletakan 40° dari sumbu subjek kamera (titik asal) dan diletakan di ketinggian 30° sampai 40° . Lampu kedua disebut *fill light* dan biasanya diletakan dekat dengan lawan arah penempatan *key*

light. Tujuan utama *fill light* yaitu untuk menghaluskan bayangan yang diciptakan oleh *key light*. Intensitas atau kecerahan cahayanya biasanya 40% atau lebih kecil dari intensitas *key light*. Lampu ketiga disebut *backlight* yang juga sering disebut *hair light*. Lampu belakang ini memisahkan karakter atau subjek dari latar belakangnya. Warnanya tergantung *gaffer* atau *animator* dan bisa berwarna apa saja (hlm 71).



Gambar 2.1 Contoh penerapan *three point lighting*
(*Digital Cinematography and Directing*, Ablan, 2010)

2.2.1. Key Light

Hall (2015) mengatakan bahwa lampu ini merupakan lampu terpenting dari antara lampu lainnya. *Key Light* merupakan sumber penerangan utama dan lampu inilah yang akan memberikan detail, kedalaman, dan bentuk pada subjek. Tidak ada posisi yang benar untuk lampu ini karena banyak pertimbangan di sekitar subjek. Ada beberapa aturan sederhana yaitu karena sistem visual kita menggunakan cahaya yang datang dari atas (matahari) maka *key light* harus ditempatkan lebih tinggi dari subjek (hlm. 55-59).



Gambar 2.2 Pencahayaan hanya dengan menggunakan *key light*
(*Understanding Cinematography*, Hall, 2015)

2.2.2. Fill Light

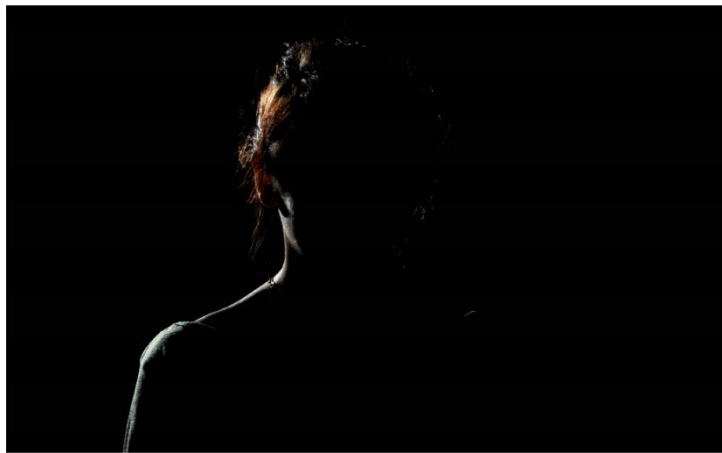
Hall (2015) mengatakan bahwa cahaya ini digunakan untuk mengisi bayangan yang disebabkan oleh lampu utama ketika rasio kontras antara keduanya (*highlight* dan *shadow*). Ini akan menjadi cahaya yang lebih lembut daripada lampu utama dan itu akan ditempatkan di sisi berlawanan dari kamera dan cahaya ini tidak menghasilkan bayangan kedua di wajah (hlm. 59).



Gambar 2.3 Pencahayaan hanya dengan menggunakan *fill light*
(*Understanding Cinematography*, Hall, 2015)

2.2.3. Backlight

Backlight merupakan cahaya yang datang dari belakang subjek dengan tujuan utamanya memberikan efek untuk memisahkan subjek dari *background* dengan memberikan pinggiran cahaya halus yang membantu menciptakan efek tiga dimensi. Lampu ini tidak boleh diletakan tepat di belakang objek melainkan biasanya diletakan berlawanan dengan lampu utama (Hall, 2015, hlm. 59-60).



Gambar 2.4 Pencahayaan hanya dengan menggunakan *backlight*
(*Understanding Cinematography*, Hall, 2015)

2.3. Stage Lighting

Pencahayaan tidak hanya menerangi *set* tetapi juga memungkinkan kita untuk menciptakan suasana hati, waktu, *setting*, dan lingkungan yang ingin dibuat. Tujuan pencahayaan bukan untuk menyalakan lampu agar penonton bisa melihat aksinya tetapi pencahayaan panggung diletakan secara sadar dan hati-hati untuk menentukan waktu hari, apakah itu lokasi interior atau eksterior, dan juga *mood* nya. Langkah pertama agar kita dapat memahami cara menerapkannya yaitu dengan memahami

konsep dan bagaimana cara kerja sistem pencahayaan. Dasar untuk memahami pencahayaan yaitu *three point lighting* (Napoli and Gloman, 2006, hlm. 321).

Pencahayaan mungkin merupakan elemen yang paling kuat dari elemen desain teater. Sederhananya, pencahayaan mengungkapkan apa yang perlu dan tidak perlu kita lihat. Intensitas cahaya ini menentukan seberapa baik suatu objek terlihat, arah cahaya menentukan bagaimana objek tersebut dilihat, dan warnanya itu sendiri dapat mengontrol warna objek. Cahaya memiliki pengaruh yang kuat pada adegan dan kostum maka dari itu desainer cahaya harus menjadi kolaborator yang baik dengan sesama desainer dan juga sutradara. Kontras memiliki pengaruh besar dalam visibilitas yaitu kontras intensitas, kontras warna, dan kontras arah. Pencahayaan yang baik menghubungkan aspek visual dari panggung dan mendukung dramatis dari produksi. Desainer pencahayaan juga harus peduli dengan mengungkapkan bentuk tiga dimensi, pergerakan aktor, suasana dalam adegan, dan komposisi gambar panggung (Wolf dan Block, 2013, hlm. 308).

Pencahayaan digunakan untuk mengungkapkan sebuah objek atau sebuah pengaturan letak dalam adegan. Visibilitas merupakan hal yang sangat penting. Visibilitas dapat menciptakan ruang yang terang atau untuk memilih apa yang penonton akan lihat, selain itu juga pencahayaan digunakan untuk menciptakan efek dramatis. Pencahayaan dapat membantu dalam membangun sebuah adegan dalam menunjukkan waktu, hari, musim, dan lokasi geografis. Hal ini membaur dengan *set* lokasi, kostum, dan suara untuk menciptakan dunia permainan. Studi cahaya yang diterapkan pada pencahayaan panggung melibatkan empat sifat cahaya yaitu intensitas, distribusi, warna, dan gerakan (Benedetto, 2012, hlm. 129).

Wolf dan Block (2013) kewajiban dasar dari desain panggung adalah memberikan makna kepada pemain yang sedang melakukan adegan di panggung untuk dapat mengartikan peran secara logis melalui manipulasi cahaya dalam berbagai aspek yaitu intensitas, warna, distribusi dan gerakan. Desainer pencahayaan membantu menciptakan lingkungan untuk bermain dengan mencapai visibilitas yang diinginkan, memberikan komposisi, bentuk untuk menciptakan suasana hati dan memperkuat tema (hlm. 318).

Menurut Shelley (2009) Dalam pengaturan teatrikal, sistem utama cahaya biasa dibangun untuk menerangi para aktor. Sistem ini umumnya disebut area cahaya atau cahaya pemain. Pencahayaan ini sering diidentifikasi oleh arah relatif terhadap seseorang yang berdiri di atas panggung, menghadap penonton (hlm. 8)

Rosenthal mengatakan bahwa perhatian dasar dalam pencahayaan teater adalah menunjukkan tujuan dramatis untuk beberapa saat. Jarak pandang, atau jenis cahaya, dimana kita melihat aktor dan panggung, tempat, harus memiliki logika. Logikanya didasarkan pada kesatuan dari semua ini dengan ide bahwa kita seperti berada di tempat kejadian (dari Benedetto, 2012, hlm. 129).

2.3.1. Intensitas Cahaya

Wolf dan Block (2013) mengatakan sifat cahaya yang pertama dan paling jelas adalah intensitas atau kecerahannya. Intensitas cahaya dipengaruhi juga oleh warna dan distribusi cahaya. Seluruh komposisi gambar panggung tergantung pada intensitas cahaya. Selain itu, intensitas cahaya sangat mempengaruhi suasana hati

dan suasana adegan. Intensitas cahaya dapat divariasikan dengan menggunakan *dimmer* untuk mengatur intensitas yang dibutuhkan (hlm. 313).

2.3.2. Distribusi Cahaya

Wolf dan Block (2013) mengatakan bahwa kita sering melihat cahaya dipantulkan ke berbagai permukaan. Bagaimana cahaya ini didistribusikan ke permukaan ini tergantung arah dan kualitas sumber cahaya yang dimana hal ini dikontrol oleh desainer pencahayaan (hlm. 313).

Visibilitas sebuah objek tergantung pada arah dari cahaya yang mengenainya. Cahaya mampu mengenai objek dari depan maupun belakang, atau dari satu sisi dan lainnya. Selain itu juga dapat berasal dari berbagai ketinggian. Untuk menentukan arah yang jelas dari sumber cahaya, seseorang harus menentukan arahnya (depan, belakang, samping). Perubahan arah atau sudut pencahayaan ini dapat merubah persepsi ukuran dan bentuk. *Highlight* dan *shadow* merupakan indikator terbaik untuk arah dan sudut. Penonton teater merasa paling nyaman apabila arah datang cahaya berasal dari atas dan depan pemain (Wolf dan Block, 2013, hlm. 313).



Gambar 2.5 Distribusi cahaya datar
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)



Gambar 2.6 Distribusi cahaya bertekstur
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)

Kualitas dan tekstur bergantung pada intensitas dan difusi sumber cahaya. Cahaya yang sangat menyebar cenderung memiliki sinar yang halus dan datar, sedangkan cahaya yang kurang menyebar memiliki sinar yang koheren dan paralel. Cahaya yang disebar dianggap sebagai cahaya lembut dan memiliki intensitas rendah. Lebih banyak cahaya yang koheren membuat cahaya lebih keras dan kuat untuk membentuk sisi yang lebih keras (Wolf dan Block, 2013, hlm. 313).



Gambar 2.7 Tekstur dalam cahaya
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)



Gambar 2.8 Tekstur dalam cahaya
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)



Gambar 2.9 Penggunaan cahaya

(Fundamentals of Theatrical Design – A Guide to Basics of Scenic, Costume, and Lighting Design, Brewster dan Shafer, 2011)

2.3.2.1. Front Light

Penonton dapat melihat aktor dengan baik apabila diberi lampu depan, namun lampu ini disarankan tidak langsung menembak dari arah depan pemain karena akan menimbulkan efek yang kurang menarik dan meratakan wajah. Arah lampu dapat terlihat menarik apabila disorot dari 45° dari arah depan aktor (Wolf dan Block, 2013, hlm. 330).



Gambar 2.10 *Lighting the actor: Low-Angle Front*. Sorotan lampu dari depan pemain akan menimbulkan efek pencahayaan datar.
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)



Gambar 2.11 *Lighting the actor: Front-light stage left only at a 45-degree angle*.
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)

2.3.2.2. *Follow Spot*

Menurut Wolf dan Block (2013) Lampu *follow spot* ini umumnya diletakan pada ketinggian sudut 45° sebagai lampu yang dapat mengikuti pergerakan pemain dengan intensitas cahaya yang rendah (hlm. 332).

2.3.2.3. *Backlight*

Backlight merupakan cahaya yang datang melalui belakang aktor untuk menciptakan dimensi. Cahaya ini juga digunakan untuk memisahkan aktor dari latar belakang. Selain itu, desainer kostum juga dapat memilih warna tanpa takut terjadinya penyatuan warna dengan latar belakang (Wolf dan Block, 2013, hlm 333).

2.3.2.4. Side Light

Hal terpenting yang terdapat pada atribut pencahayaan dari samping yaitu penyingkapan sebuah bentuk. Pencahayaan samping memberi fleksibilitas untuk mendefinisikan bentuk dalam kombinasi dengan pencahayaan depan (Wolf dan Block, 2013, hlm. 334-336).

2.3.2.5. Overhead Side Light

Menurut Shelley (2009) *overhead side light* atau lampu yang berada di pinggir panggung atas ini mungkin merupakan satu-satunya sistem yang dapat mencegah suatu area terlihat “datar”. Dalam banyak situasi, lampu ini sering dikatakan seperti sistem lain dari area lampu depan, dengan sepasang instrumen, dari setiap sudut memfokuskan kepada satu titik fokus (hlm. 10).

2.3.2.6. Boom Side Light

Booming side light ini dikreditkan oleh seorang wanita bernama Jean Rosenthal. Sistem *boom sidelight* ini terdiri dari serangkaian instrumen yaitu satu yang terdapat di setiap pembukaan yang dipasang pada ketinggian yang sesuai dilengkapi dengan warna yang senada. *Boom side light* yang baik umumnya dilihat sebagai cahaya samping yang menutupi seluruh kedalaman ruang pertunjukan dan menyinari sisi tubuh para pemain (Shelley, 2009, hlm. 10).

2.3.3. Warna

Menurut Wolf dan Block (2013) sifat cahaya yang lainnya adalah kemampuannya untuk mengirim dan mengungkapkan warna. Elemen yang kuat di semua bidang desain teater, warna dapat dianggap sebagai yang paling efektif dan dramatis. Penggunaan cahaya berwarna biasanya digunakan untuk meningkatkan *mood*

adegan dalam teater. Desainer pencahayaan dapat menggunakan warna dengan cara yang realistis secara teatrikal untuk menyampaikan waktu, kondisi atmosfer, maupun untuk mengubah tampilan produksi. Cahaya berwarna umumnya diciptakan melalui penggunaan filter. Modifikasi warna dan pencampuran aditif cahaya merupakan dua konsep warna yang mendasar sebagai kualitas cahaya yang dimana semua desainer harus mengerti akan hal ini (hlm. 314).

2.3.4. Gerakan

Menurut Wolf dan Block (2013) gerakan fisik dari lampu menciptakan dampak visual yang kuat. Penonton sudah terbiasa dengan pergerakan *follow spot* sebagai pergerakan yang mengambil dan mengontrol fokus penonton. Pergerakan juga dapat mengubah komposisi (hlm. 315).



Gambar 2.12 Gerakan
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)



Gambar 2.13 Gerakan

(Scene Design and Stage Lighting, Wolf dan Block, 2013)

2.3.5. Visibilitas Selektif

Aktor harus dapat dilihat agar dapat didengar. Pencahayaan teater yang baik harus dapat memandu mata audiens dengan membentuk fokus penonton. Meskipun visibilitas tentu bergantung pada intensitas, kontras juga memainkan peran penting dalam mencapai visibilitas panggung yang baik (Wolf dan Block, hlm. 318, 2013).



Gambar 2.14 Visibilitas selektif
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)



Gambar 2.15 Visibilitas selektif
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)

Menurut Brewster dan Shafer (2011) Visibilitas merupakan hal paling mendasar dan mungkin paling penting dalam fungsi lampu panggung. Ini mengacu kepada kemampuan kita untuk dapat melihat karakter dan tindakannya di atas panggung. Kemampuan untuk melihat ekspresi wajah dan gerakan bibir dan mulut membantu dalam kemampuan mendengar dan memahami apa yang dikatakan di

atas panggung. Jika penonton tidak dapat melihat aktor, kemampuan mereka untuk mendengar aktor juga akan berkurang. Jika penonton merasa sulit dalam melihat apa yang terjadi di panggung, maka perhatian dan minat mereka dalam pertunjukan juga akan berkurang (hlm. 192).

2.3.6. Komposisi

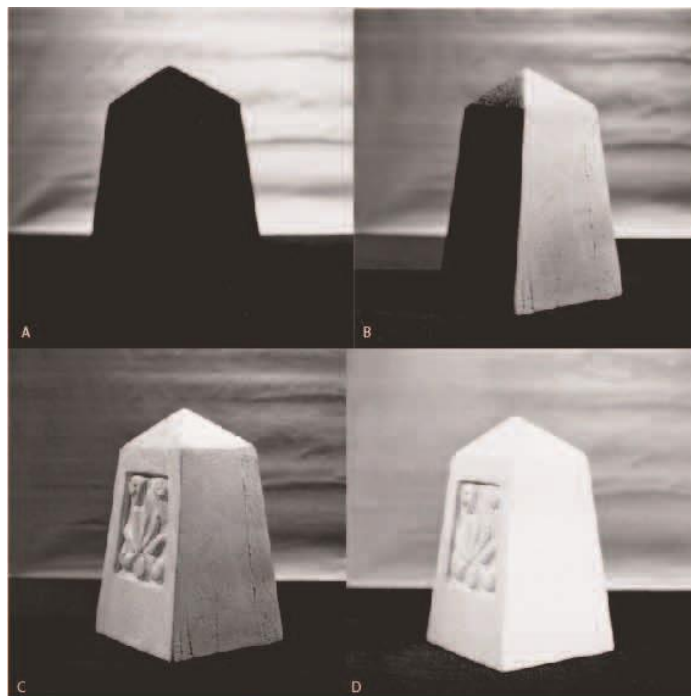
Cahaya memiliki kualitas tambahan fluiditas yang luar biasa, komposisi panggung dapat diubah dengan mudah. Studi tentang seni dapat mengungkapkan banyak mengenai komposisi. Misalnya, melemparkan bayangan dan sorotan secara signifikan memengaruhi komposisi *Morning Sun* Edward Hopper (Gambar 2.12) (Wolf dan Block, hlm. 318, 2013).



Gambar 2.16 Komposisi
(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)

2.3.7. Bentuk

Wolf dan Block (2013) mengatakan bahwa dalam gambar 2.17 menggambarkan bahwa suatu bentuk dapat diungkapkan dalam berbagai cara. Penampilan bentuk-bentuk indah seperti yang diungkapkan oleh cahaya dapat sangat bervariasi dengan gerakan sederhana beberapa *dimmer*.



- Objek diberi cahaya dari belakang saja akan terlihat siluet.
- Dengan penambahan lampu depan, objek dapat terlihat dalam bentuk tiga dimensi.
- Dengan penambahan arah cahaya lain, detail objek menjadi terlihat.
- Detail dan bentuk bias menjadi kurang terlihat bila terlalu banyak cahaya.

Gambar 2.17 Bentuk

(*Scene Design and Stage Lighting*, Wolf dan Block, 2013)

2.3.8. Mood

Menurut Wolf dan Block (2013) *Mood* dapat diperoleh ketika sudah membaca skrip, meneliti, dan berbicara dengan tim kolaboratif lalu setelah itu desainer pencahayaan mulai mendapatkan rasa yang ingin disampaikan saat pemain bermain di panggung. Cahaya terang dapat mendukung suasana komedi dan bahagia. Terkadang pencahayaan dapat menimpa aspek lain dalam teater, termasuk visibilitas. Pengurangan cahaya dan visibilitas dapat dilakukan untuk menambahkan suasana hati dalam adegan namun semua itu harus dilakukan secara sadar dan diputuskan oleh desainer dan juga sutradara (hlm. 321).

Suasana hati adalah respons emosional yang dapat diberikan oleh pencahayaan. Pencahayaan panggung adalah alat yang sangat kuat dalam membangun suasana hati. Itu bisa menciptakan perasaan sejahtera atau rasa tegang (Brewster dan Shafer, 2011, hlm. 193).

2.3.9. Fokus Selektif

Fokus selektif merupakan aspek pencahayaan panggung yang sangat penting karena sangat memengaruhi komposisi keseluruhan panggung. Desainer pencahayaan merupakan kegiatan seseorang melukis panggung dengan cahaya. Fokus selektif tercipta ketika desainer pencahayaan menciptakan titik fokus visual dalam komposisi untuk mengarahkan penonton ke aksi tertentu (Brewster dan Shafer, 2011, hlm. 193).