



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Teori yang dipaparkan pada tulisan ini akan menjelaskan kaitan antara teknik tata cahaya *chiaroscuro* pada emosi dan memori karakter Naya mengenai memori masa kecil bersama ayahnya. Tata cahaya *chiaroscuro* secara spesifik digunakan untuk menggambarkan emosi marah yang dirasakan karakter Naya terhadap memori masa kecilnya. Untuk menjelaskan hal ini dasar teori yang dibutuhkan antara lain adalah memori, emosi, dan tata cahaya *chiaroscuro*.

Penjelasan teori dimulai dari memori sebagai penyebab munculnya emosi. Kemudian akan dijelaskan teori tentang emosi yang dirasakan karakter Naya, yaitu emosi marah. Lalu bahasan mengenai tata cahaya *chiaroscuro* sebagai tata cahaya yang dipilih untuk menggambarkan emosi karakter Naya.

2.1. Memori

Werning & Cheng (2017) mengatakan bahwa memori adalah informasi yang tersimpan dari masa lalu dan terbawa ke masa depan. Informasi yang tersimpan dari masa lalu dapat digunakan di masa depan dengan cara mengingatnya. (hlm. 7).

Dalam film *Memoir of Kanaya*, karakter Naya mengingat memori masa kecilnya saat ayah melakukan tindakan pelecehan seksual pada dirinya. Karakter Naya berada dalam keadaan dipaksa untuk mengingat dan menceritakan hal-hal yang dia ingat dari masa kecilnya, yaitu saat mama menyuruh Naya berbicara di



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

depan para tamu untuk menceritakan keindahan masa kecil Naya bersama ayahnya.

De Sousa (2017) mengatakan bahwa emosi memberi makna pada sebuah memori, sedangkan memori merupakan sumber terciptanya emosi. Emosi tidak akan muncul tanpa adanya memori. Memori tidak memiliki arti tanpa campur tangan emosi di dalamnya (hlm. 163). Emosi marah yang dialami Naya memberikan arti lebih pada memorinya. Memori yang dimaksud adalah masa kecil Naya bersama ayahnya. Sedangkan memori masa kecil Naya menjadi penyebab munculnya emosi marah pada dirinya.

2.2. Emosi

Kensinger (2009) menjelaskan bahwa emosi merupakan istilah yang digunakan untuk mengartikan suatu jenis perasaan. Wujud perasaan dari emosi merupakan perasaan subjektif dan reaksi psikologis yang terjadi di dalam diri manusia. Perasaan terhadap emosi di dalam diri seseorang dapat diukur melalui tingkat kenyamanan dan ketenangan seseorang terhadap emosi. Melalui ukuran perasaan terhadap emosi, efeknya akan berbeda-beda tergantung pada jenis emosi yang dirasakan seseorang (hlm. 6-7). Jenis emosi pada karakter Naya adalah kemarahan, maka bahasan emosi yang akan penulis bahas adalah kemarahan.

Lemerise dan Dodge (2017) menjelaskan bahwa kemarahan memiliki kecenderungan untuk menguasai hal-hal yang berkaitan dengan pertahanan diri dan perilaku seseorang. Pada dasarnya kemarahan memiliki tujuan untuk menguasai seseorang dalam mencapai suatu tujuan, lalu secara bersamaan orang

tersebut juga cenderung akan menahan diri terhadap perilaku yang dihasilkan oleh kemarahan itu sendiri (hlm.730). Karakter Naya menahan kemarahan yang ia rasakan saat mengingat memori bersama ayahnya selagi berbicara di depan. Naya ingin melampiaskan kemarahan pada ayahnya, namun Naya malah menahan kemarahan itu agar tidak meluap di hadapan orang banyak.

Plutchik (1991) menjelaskan bahwa kemarahan dapat terjadi ketika situasi yang sedang dihadapi mempunyai hambatan untuk mencapai tujuan dan biasanya timbul seiring dengan stimulasi sensorik ataupun fisiologis (hlm.79). Pada cerita di film ini Naya memiliki keinginan untuk membicarakan hal ini dengan Ayah namun tidak bisa karena Ayah sudah tiada, hal ini kemudian menjadi sebuah hambatan yang membuat Naya merasakan emosi marah.

Emosi marah dirasakan karakter Naya ketika mengingat memori masa lalunya. Pengalaman karakter Naya memiliki unsur emosi, sehingga pengalaman tersebut menjadi sebuah pengalaman yang emosional. Emosi timbul ketika mengingat memori, kemudian memori menjadi emosional ketika ada campuran emosi di dalamnya. Selanjutnya penulis akan menjelaskan lebih lanjut tentang keterkaitan antara emosi dan memori.

2.3. Emosi Terhadap Memori

Kensinger dan Schacter (2008) mengatakan bahwa hasil penelitian mengenai perilaku seseorang merupakan indikator pengalaman emosional orang tersebut. Pengalaman emosional yang tersimpan di dalam diri seseorang akan berpengaruh pada ingatan orang tersebut terhadap memorinya. Terdapat tiga hal yang dapat memengaruhi emosi seseorang saat mengingat sebuah memori, yaitu seberapa

banyak informasi yang diingat, kejelasan informasi diingat, dan hal-hal detail yang diingat dari sebuah peristiwa (hlm. 602). Tiga faktor yang memengaruhi emosi seseorang ketika mengingat memorinya akan dijelaskan satu demi satu.

Banyaknya informasi yang diingat seseorang dari sebuah peristiwa dapat memengaruhi emosi seseorang ketika mengingat sebuah peristiwa, dalam hal ini yang dimaksud adalah memori. Kensinger dan Schacter (2008) menjelaskan bahwa manusia cenderung untuk mengingat peristiwa yang emosional dibanding sebaliknya. Terdapat hal yang membedakan peristiwa emosional dan yang tidak emosional, disebut sebagai *stimuli*. *Stimuli* merupakan istilah untuk menyatakan informasi yang memengaruhi emosi seseorang ketika mengingat sebuah peristiwa. Peristiwa emosional ditunjukkan dengan *stimuli* yang positif ataupun negatif, sedangkan peristiwa yang tidak emosional ditunjukkan dengan *stimuli* yang netral. *Stimuli* mencakup verbal maupun visual (hlm.604).

Tidak hanya kuantitas *stimuli* yang dapat memengaruhi sisi emosional ketika mengingat sebuah peristiwa, tetapi juga kualitas dari *stimuli* itu sendiri. Kensinger dan Schacter (2008) mengatakan bahwa kejelasan sebuah ingatan berbanding lurus dengan efek emosional yang muncul pada seorang manusia. Seringkali efek emosional yang muncul ketika mengingat sebuah peristiwa akan berkembang seiring dengan semakin jelasnya ingatan pada informasi di dalam memori (hlm. 604-605).

Selain kuantitas dan kualitas ingatan pada informasi di dalam sebuah peristiwa, terdapat ingatan pada hal-hal detail pada saat sebuah peristiwa terjadi yang dapat memengaruhi sisi emosional seseorang. Hal-hal detail yang biasa diingat dari sebuah peristiwa adalah objek yang memiliki arti emosional tertentu.

Kensinger dan Schacter (2008) menjelaskan bahwa manusia cenderung mengingat hal-hal detail yang emosional bila dibandingkan dengan hal-hal yang netral atau tidak memiliki nilai emosional. Hal-hal detail dengan nilai emosional tertentu dapat menjadi pegangan untuk mengungkap suatu ingatan seseorang (hlm. 607). Faktor-faktor yang telah dijelaskan dapat memengaruhi emosi ketika mengungkap memori. Penulis memilih memvisualisasikan keterlibatan emosi terhadap memori melalui tata cahaya.

2.4. Tata Cahaya

Thompson dan Bowen (2013) mengatakan bahwa tata cahaya memiliki kedalaman perihal penceritaan secara visual. Tata cahaya mampu menyoroti bagian yang penting dalam sebuah visual. Tata cahaya juga memiliki kemampuan untuk menggambarkan emosi. Tata cahaya mampu menggambarkan emosi sedih, marah, dan emosi lainnya (hlm. 74).

Brown (2016) menegaskan bahwa tata cahaya memiliki kemampuan untuk memengaruhi penonton secara khusus dari sisi emosional. Penonton melihat visual yang dihasilkan oleh tata cahaya, kemudian secara langsung menginterpretasikan emosi yang didapat dari visual yang mereka lihat tersebut. Kemampuan tata cahaya membuatnya menjadi salah satu cara untuk bercerita secara visual (hlm. 69).

2.5. *Chiaroscuro*

Dalam bukunya, Brown (2016) mengatakan bahwa *chiaroscuro* adalah gradasi dari terang dan gelap. Brown mengartikan *chiaroscuro* dari makna kata *chiara* dan *scuro*, yang dalam bahasa Italia memiliki makna terang dan gelap. (hlm. 44). Pada dasarnya, *chiaroscuro* merupakan salah satu teknik dalam seni lukis. Dalam tulisan ini, penulis akan mengadaptasi teknik *chiaroscuro* ke dalam media film. Melalui penjelasan singkat dari Brown bisa dikatakan bahwa *chiaroscuro* memiliki hubungan yang erat dengan salah satu elemen visual dalam film, yaitu kontras cahaya (terang-gelap).

Thompson dan Bowen (2013) menjelaskan kontras cahaya dalam konteks sinematografi. Thompson dan Bowen menjelaskan bahwa kontras adalah ukuran jarak antara terang dan gelap dalam sebuah *frame*. Kontras tinggi adalah ketika sebuah gambar memiliki area yang sangat terang dan area yang sangat gelap. Sebaliknya, kontras rendah adalah ketika sebuah gambar memiliki pencahayaan merata pada keseluruhan areanya. Kontras tinggi menghasilkan gambar dengan garis tepi yang terdefinisikan jelas antara terang dan gelap, sedangkan kontras rendah membuat batas area gelap dan terang menjadi tidak begitu terdefinisikan (hlm. 84). Ketika diaplikasikan, kontras cahaya memiliki berbagai macam makna dan kegunaan dalam visual.

Block (2008) mengatakan bahwa semakin tinggi jarak kontras cahaya maka intensitas visual pun akan semakin tinggi. Intensitas visual merupakan ukuran terhadap reaksi emosional yang ingin dipaparkan kepada penonton. Reaksi emosional yang muncul pada penonton adalah hasil dari intensitas visual yang ditampilkan, dalam hal ini melalui kontras (hlm. 11).

Film *Memoir of Kanaya* memiliki intensitas yang lebih tinggi pada beberapa adegan khusus dibandingkan dengan adegan lainnya. Adegan masa lalu karakter Naya memiliki intensitas yang lebih tinggi dari adegan di masa sekarang. Adegan masa lalu adalah visualisasi dari emosi marah karakter Naya ketika mengingat masa lalunya. Penulis akan mengaplikasikan *chiaroscuro* dengan kontras tinggi pada adegan-adegan dengan intensitas tinggi pada masa lalu karakter Naya.

Brown (2016) menegaskan bahwa kontras tinggi sebagai penambah intensitas visual diaplikasikan dengan jelas pada jenis film *noir*. Film *noir* kebanyakan bercerita seputar misteri, aksi kejahatan, juga hal-hal menegangkan. Topik-topik yang diceritakan dalam film *noir* memiliki intensitas yang tinggi (hlm. 69). Intensitas yang tinggi digambarkan melalui pencahayaan dengan kontras tinggi seperti pada gambar 2.1. sebagai contoh salah satu *shot* dari jenis film *noir*.



Gambar 2.1. *Shot* dari film *Mildred Pierce* (1945)

(Brown, 2016, hlm. 71)

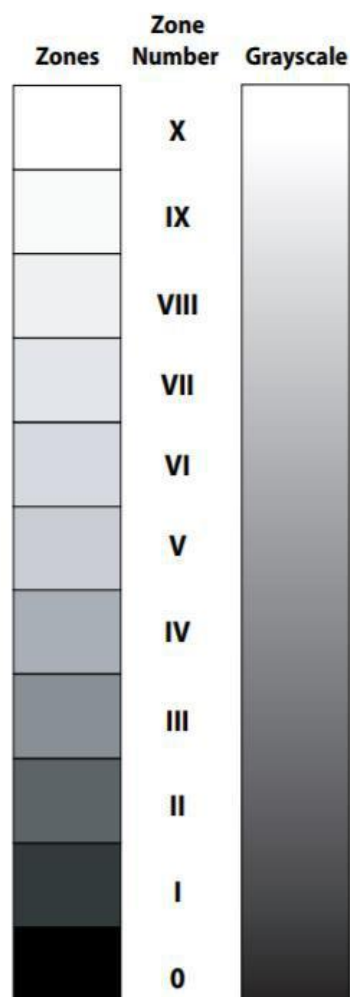
Bordwell & Thompson (2017) memberikan contoh gambar dengan kontras tinggi. Bisa dilihat pada gambar 2.2. yang merupakan salah satu *shot* dalam film *Mauvais* (1986). Sumber cahaya utama terpancar dari arah samping wajah karakter. Cahaya *fill light* dan *background light* tidak digunakan pada *shot* ini sehingga jarak kontras antara area yang paling terang dan area yang paling gelap memiliki jarak jauh (hlm. 130).



Gambar 2.2. *Shot* dari film *Mauvais* (1986) karya Leos Carax

(Bordwell & Thompson, 2017, hlm. 130)

Brown (2016) mengatakan bahwa area terang dan area gelap diidentifikasi menggunakan *Zone System* yang dapat digunakan untuk mengukur jarak *f/stop* dalam sebuah *frame*. *Zone system* dibagi menjadi 11 bagian, dimulai dari zona 0 yang merupakan zona paling gelap sampai zona X yang merupakan zona paling terang. Pada Gambar 2.3. dijelaskan pembagian *Zone System* (hlm.200-201).



Gambar 2.3. Pembagian *Zone System*.

(Brown, 2016, hlm. 202)

Brown (2016) menjelaskan bahwa pembagian zona ini dibuat berdasarkan perbedaan satu *f/stop* pada setiap tingkatannya. Zona 0 berbeda satu *f/stop* dengan zona I, dan begitu seterusnya sampai zona X. Sebagai contoh, zona VI dan zona II memiliki jarak 4 *f/stop*. Zona VI dan zona V memiliki jarak 1 *f/stop*. Pembagian zona ini berguna sebagai parameter untuk mengetahui jarak *f/stop* pada sebuah visual. Gambar 2.4. dapat membantu untuk memahami bahwa dengan *Zone System* kita dapat mengetahui perbedaan jarak *f/stop* pada sebuah gambar. (hlm.201-204).



Gambar 2.4. Contoh pembagian zona pada sebuah gambar.

(Brown, 2016, hlm. 204)