

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film adalah gambar hidup yang juga sering disebut *movie*. Film juga sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata *kinematik* atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gambar bergerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gambar bergerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus yang biasa kita sebut dengan kamera. Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermitten movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi mediamedia yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Film di temukan pada akhir abad ke-19 dan terus berkembang hingga saat ini merupakan “Perkembangan Lebih Jauh” dari teknologi Fotografi maupun Videografi. Perjalanan film terus mengalami perkembangan besar bersamaan dengan perkembangan atau kemajuan-kemajuan teknologi pendukungnya. Pada awalnya hanya dikenal film Hitam-Putih dan tanpa suara atau yang sering disebut “Film Bisu”. Perubahan dalam industri perfilman jelas Nampak pada teknologi yang

digunakan. Jika pada awalnya film berupa gambar hitam-putih, Durasi kurang dari 1 menit, tanpa rekaman suara(bisu), kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem penglihatan mata manusia, Berwarna dan segala macam efek-efek yang membuat film menjadi lebih dramatis dan terlihat lebih nyata. Film dapat juga dinikmati dengan kualitas yang baik, mulai dari warna *mood* yang terdapat didalam suatu film yang ditonton, tata letak artistik yang lebih tertata rapi dan enak dilihat, gambar framing yang sangat tepat sehingga penonton melihat dengan mata seperti memasuki kisah yang ada dalam film tersebut.

Dalam dunia perfilman ada beberapa jobdesk atau peran masing-masing dari setiap divisi, seperti peran Sutradara, Sutradara mempunyai tugas mengarahkan sebuah skenario menjadi sebuah film, sutradara juga bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif pembuatan film, baik interpretatif maupun teknis. Ada juga peran *Director Of Photography* (DOP), DOP adalah pemimpin dari segi Visual, Tugasnya mengubah dari naskah menjadi sebuah Visual. Seorang DOP dituntut untuk paham luar dan dalam soal teknis kamera, Framing, termasuk juga *Lighting*. *Gaffer* adalah orang yang bertanggung jawab atau kepala departemen pencahayaan, biasanya *Gaffer* akan berdiskusi dengan DOP tentang warna, jenis cahaya dan titik lampu yang akan diletakan. *Gaffer* juga harus paham dengan jenis lampu apa yang dipakai dengan sesuai kebutuhan naskah. Setelah itu *Gaffer* akan mengaplikasikan apa yang diinginkan sutradara dan DOP inginkan, mencitakan warna dan *mood* yang sesuai dengan kebutuhan didalam naskah.

Lighting atau pencahayaan adalah proses mengatur cahaya yang dilakukan oleh seorang penata cahaya atau yang sering disebut *Gaffer* atau *Lighting-man*. *Lighting-Man* bertujuan menghasilkan pencahayaan yang berkualitas baik sehingga sangat berpengaruh dalam suatu film yang dihasilkan. Dalam suatu gambar yang ada dalam film itu merupakan pemanipulasian dari cahaya, karna tanpa adanya cahaya benda tidak akan terlihat wujudnya. Terlihatnya suasa dan dimensi gelap terang dalam gambar juga karna adanya cahaya.

Dalam suatu film Cahaya juga sangat berpengaruh dalam membangun suasana atau mood dalam film yang dibuatnya. Tanpa adanya pencahayaan, maka film yang akan dibuat tidak menarik. Karna hampir sebagian kekuatan difilm ada pada Pencahayaan yang dibuat, termasuk Cahaya Matahari. Bukan hanya ditujuk untuk sebagai penerangan saja, namun pencahayaan memiliki kekuatan atau kuasa lebih dalam sebuah film. Pemilihan gelap terang cahaya dalam suatu frame akan membuat sebuah komposisi yang dapat menarik perhatian khusus dari penonton dalam sebuah peristiwa.

Dari naskah film Manusia Tidak Manusia berpesan soal kerusakan ekosistem alam yang disebabkan oleh ulah manusia itu sendiri. Ketika ekosistem alam sudah mulai rusak perlahan-lahan dan tidak berjalan dengan baik, maka akan terjadi ketidak seimbangan dari ekosistem alam, Dalam film “Manusia Tidak Manusia”, *gaffer* akan menciptakan cahaya yang sesuai dengan kebutuhan naskah dan keinginan dari Sutradara dan DOP. kebutuhan *lighting* sangat diperlukan dan bisa dibilang lumayan sulit, karna *gaffer* ingin menciptakan warna dan *mood* dengan teknis seadanya. Dengan peralatan lampu yang minim *gaffer* harus bisa menciptakan cahayanya namun tidak mengganggu hasil dari film dengan durasi kurang lebih 15 menit.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proses pembuatan film yang berjudul “MANUSIA TIDAK MANUSIA” adalah:

- a) Bagaimana cara agar *Gaffer (lighting-man)* mampu menciptakan cahaya yang diperlukan dalam naskah Manusia tidak Manusia.
- b) Bagaimana hubungan *Gaffer* dengan Sutradara dalam menciptakan cahaya dan *mood* sesuai dengan keinginan sutradara?

1.3. Tujuan

- a) Memenuhi kewajiban melakukan Karya Kreatif sebagai persyaratan dalam menyelesaikan kuliah dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.md) program studi penyiaran di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- b) Untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama melakukan perkuliahan didalam maupun di luar kampus.
- c) Menambah karya seni dalam bentuk film sebagai bahan untuk pada saat melakukan lamaran pekerjaan.
- d) Menambah pengalaman kerja dan menambah teman baru saat melakukan produksi.
- e) Menambah wawasan dan pengalaman dalam produksi.
- f) Mencari ilmu baru yang belum pernah didapat diproduksi sebelumnya.
- g) Membanggakan keluarga, kampus, dan teman seperjuangan dengan berhasilnya film yang diproduksi.

1.4. Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif

Pelaksanaan pembuatan film MANUSIA TIDAK MANUSIA terhitung dari praproduksi sampai produksi memakan waktu kurang lebih 5 bulan, dimulai dari 03 Maret 2021 hingga 31 juni 2021. Tempat pelaksanaan pembuatan film Di Desa Bugel, Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulonprogo.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk menyusun laporan Tugas Akhir agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data:

a) Wawancara

Proses pra produksi pada karya film *Manusia Tidak Manusia* ini kami mencari beberapa saran dari orang-orang yang juga berkecimpung di dunia perfilman. Salah satunya yaitu mas Pius Rino Pungkiawan salah satu Dosen ISI Yogyakarta dan pernah menjadi dosen di Stikom Yogyakarta. Kami mendapatkan beberapa saran dan diskusi tentang film *Manusia Tidak Manusia*

b) Observasi

- Dalam Pembuatan film *Manusia Tidak Manusia* kami mencoba mencari informasi mengenai sampah Plastik dan beberapa akibat yang ditimbulkan dari berita dan referensi dalam film dokumenter tentang singgungan sampah plastik.
- Praktek Produksi Teknik pengumpulan data dimana *Gaffer* mengamati, melihat dan terlibat dari produksi film sebelumnya.
- Dokumentasi data digunakan *Gaffer* dalam mengambil referensi dan masyarakat kedalam bentuk visual. *Gaffer* mencoba mencari beberapa karya yang sesuai dengan skenario yang telah dikembangkan dan dipelajari, kemudian mengaplikasikan atau mewujudkan dalam bentuk film yang diproduksinya.

c) Studi Pustaka

Metode kepustakaan merupakan suatu metode pengumpulan data yang berpedoman pada buku, referensi, jurnal, majalah, artikel, koran atau internet yang berhubungan dan berkaitan langsung dengan materi penulisan tugas akhir. Dengan metode ini, peneliti memperoleh teori dari para ahli dan dapat memanfaatkan semua informasi yang relevan untuk tugas akhir. Peneliti melakukan

pencarian dan pengumpulan data dengan cara membaca buku sistem informasi

d) Refrensi.

Dengan melakukan observasi terhadap beberapa film demi memperkuat gagasan Tata Cahaya dan *Mood* dalam film “MANUSIA TIDAK MANUSIA” seperti film *Perempuan Tanah Jahanam*, *Pengabdi Setan*. Dalam kedua film ini penulis mendapatkan refrensi untuk *Looks* cahaya.

BAB 2

PENEGASAN JUDUL

2.1. Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan tugas akhir karya kreatif, Penulis telah melaksanakan produksi Film Fiksi yang berjudul "Manusia Tidak Manusia". Berdasarkan latar belakang, penulis telah menentukan judul laporan yaitu : "Peran *Lighting-man* membangun suasana dramatis menggunakan *lighting effect* dalam film "Manusia Tidak Manusia" . Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian. Pembatasan penelitian tersebut sebagai berikut :

2.1.1. Peran

Peran menurut *terminology* adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh yang berkedudukan dimasyarakat. Dalam bahasa inggris peran disebut "*role*" yang definisinya adalah "*person's task or duty in undertaking*". Artinya "tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan". Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan peranan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang dalam suatu peristiwa." Syamsir, Torang (2014 : 86).

Dengan demikian penulis mempunyai peran tanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya dalam memenuhi kewajiban melakukan Karya Kreatif sebagai persyaratan dalam menyelesaikan kuliah dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.md) program studi penyiaran di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

2.1.2. Lighting

Cahaya merupakan radiasi gelombang yang bersumber dari cahaya buatan (*lighting*) atau cahaya alami (matahari) dan sebagian kecil yang mampu dilihat dari mata manusia (*visible of light*), cahaya putih ini memiliki panjang gelombang, frekuensi, dan getaran-getaran yang berbeda-beda apabila memasuki mata, maka akan terjadi yang disebut sensasi warna .”Sulasmi Darmaprawira W.A (dalam Arya Tangkas, S.PT., M.I.Kom. 2020 : 04)

Cahaya adalah sumber utama untuk menghasilkan gambar televisi serta penentu keselarasan, suasana, keindahan, pertunjukan musik, dan merupakan andil dalam mempengaruhi imajinasi penonton untuk mendapatkan kesan tertentu, hal tersebut berbanding lurus dengan kemampuan penglihatan, bertambahnya ukuran visual atau suatu objek menambah kemampuan penglihatan, makin lama waktu yang digunakan melihat suatu objek makin jelas penglihatan, makin tinggi nilai kontras makin jelas penglihatan, makin gelap objek dengan latar belakang terang menaikkan kemampuan penglihatan.” Arya Tangkas, S.PT., M.I.Kom. (2020 : 04/05).

Karena layar televisi memberikan kesan datar (*flat*), maka diupayakan penata cahaya mampu mempengaruhi penafsiran penonton, dikarenakan penata cahaya yang baik mampu mempengaruhi emosi penonton, misal sedih, marah, dan senang. Pencahayaan ke suatu objek (artis/benda) akan dapat menciptakan gambar dan menjelaskan bentuk objek tadi dengan terang dan indah. Penata cahaya bukan semata-mata agar kamera dapat merekam gambar, tetapi memiliki andil besar agar penonton mampu mendapat kesan tertentu.”Gerald Milson (dalam Arya Tangkas, S.PT., M.I.Kom. 2020 : 02).

Kualitas cahaya pada awalnya (Televisi monochrome) tergantung pada sifat dasar sumbernya yang menyebabkan cahaya tersebut dinyatakan keras, tajam (*hard/spotlight*) atau lembut (*softlight*), akan tetapi setelah kamera warna ditemukan kualitas cahaya juga ditentukan oleh *color temperature*.”Arya Tangkas, S.PT., M.I.Kom. (2020 : 5)

Selain sifat cahaya, suhu warna cahaya (*color temperature*) juga ikut menentukan kualitas cahaya dalam menghasilkan gambar televisi, perbedaan kualitas cahaya yang timbul terlihat pada warna dan bayangan keras atau lembut, hal tersebut dipengaruhi oleh jarak antara objek dengan sumber dan ukuran dari sumber cahaya yang digunakan.”Richard K. Fencase (dalam Arya Tangkas, S.PT., M.I.Kom. 2020 : 5)

Color Temperature dari cahaya sangat penting untuk televisi berwarna. *Color Temperature* ini dari percobaan Mr. Black, dengan percobaannya sebagai berikut:

Sebuah bola kaca yang bagian luar dan dalamnya diberi cat berwarna hitam, kemudian bola kaca itu diberi lubang, sehingga cahaya dapat masuk dari luar kedalam bola. Bola kaca tersebut dipanasi sampai mengeluarkan cahaya kemudian suhu dari bola kaca tersebut diukur dan menunjukkan 3.200 derajat Kelvin, dan nilai ini menjadi standar untuk lighting di dalam studio (*indoor*). Begitu juga 5.600 derajat Kelvin disebut *day-light* karena Mr. Black mengambil kesimpulan cahaya yang dikeluarkan setelah suhu bola mencapai 5.600 derajat Kelvin sama dengan cahaya pada siang hari (warna putih).”Richard K. Fencase (dalam Arya Tangkas, S.PT., M.I.Kom. 2020 : 6).

Sumber Cahaya dibagi menjadi dua, yaitu sumber cahaya alami (matahari) dan sumber cahaya buatan (*lighting* kawat pijar/*lighting* minyak). “Berbagai luminance dapat dipergunakan untuk pencahayaan televisi, dengan mempertimbangkan sumber – sumber cahaya yang dipergunakan dapat menekan biaya produksi, efisiensi, keluaran ukuran cahaya dan kualitas cahaya.”Gerald Millerson (dalam Arya Tangkas, S.PT., M.I.Kom. 2020 : 06)

Sumber cahaya dibagi menjadi 2, yaitu :

- a. Sumber Cahaya alami (Matahari)

Cahaya matahari menghasilkan cahaya putih yang terdiri dari sinar yang terdiri dari *soektrum elektromagnetik* sinar gama, sinar X (rontgen, ultra violet, cahaya yang dapat dilihat oleh mata manusia (*visible of light*), gelombang mikro, radio, sinar infra merah, serta energi radiasi spectrum yang digolongkan panjang gelombang berurutan.

Cahaya matahari yang dapat dilihat oleh mata manusia (*visible of light*) antara lain warna *violet, indigo, blue, green, yellow, orange,* dan *red*. Warna ini memiliki panjang gelombang 400-700 nanometer.”Richard K. Francese, Mfa, (dalam Arya Tangkas, S.PT., M.I.Kom. 2020 : 07)

b. Sumber Cahaya Buatan (*Lighting*)

Sumber cahaya buatan adalah satuan penerangan lengkap terdiri dari *lighting* beserta kelengkapannya untuk operasi kelistrikan, pengaturan distribusi cahaya, memposisikan, menghubungkan *lighting* dengan sumber tegangan.”Muhaimin (dalam Arya Tangkas, S.PT., M.I.Kom. 2020 : 08)

Secara umum, cahaya yang disebut *low-light* adalah cahaya yang sangat minim. Dengan terbentuknya cahaya minim akan membuat kesan “*look*” dan “*mood*” tercipta. Tetapi kadang seseorang salah mengartikan arti dari *low-light*, *low-light* yang dimaksud adalah *lighting-man* mengatur cahaya dengan warna dan intensitas yang tepat, lalu membuat suatu dimensi gelap terang, setelah itu barulah *low-light* tercipta dari bantuan saat proses editing *grading color*. Jadi *low-light* yang dimaksud bukan berarti kondisi yang minim cahaya, karna jika kondisi minim cahaya maka gambar yang ditangkat oleh kamera akan menjadi *noise* atau titik – titik hitam kecil yang sering disebut blur.

Low-light juga menciptakan arti dan pesan tersendiri yang disampaikan melalui cahaya, misalnya seperti :

a. Misterius

Low-light juga dapat menyampaikan pesan yang berhubungan dengan sesuatu yang misterius. Dengan diberinya dimensi terang gelap sehingga menjadikan suasana menjadi misterius, ditambah lagi dengan warna yang ditambahkan seperti kuning-oranye (*Warm*) sehingga akan menambah lagi kesan misteriusnya.

b. Horor

Cahaya *low-light* juga dapat menyampaikan pesan yang bersuasana horror, dengan diberinya efek – efek cahaya seperti *Blitz/Strobe* yaitu cahaya singkat atau cahaya yang berkedip – kedip. Sehingga kesan horror yang ditampilkan akan lebih terasa.

Cahaya *low-light* juga bisa diberikan dengan menggunakan warna *warm*, *Warm* adalah warna dari kehangatan, mulai dari kuning-hijau hingga orange dan merah. Warna-warna hangat membuat kita berpikir tentang api, sesuatu yang panas, dan darah. Mereka berkonotasi energi dan gairah. *Orange* dan *kuning* adalah warna fana. Kami melihat mereka sekilas di alam: di matahari terbenam, bunga, atau daun musim gugur.

Menurut *Januarius Andi Purba*, (2013 : 54-55) Prinsip – prinsip tata cahaya mempunyai 3 dasar (*Three Point of Light*), yaitu :

- a. *Key Light* (Cahaya utama) yaitu penyinaran terarah yang utama yang jatuh pada subjek menghasilkan bayangan kuat, memberikan tekanan pada segi yang menarik dari wajah artis dan membentuk dimensi pada kepala dan wajah. Lampu ini adalah lampu kunci yang digunakan sebagai sumber penerangan utama bisa pada kamera atau lepas dari kamera. Lampu utama yang ada pada kamera akan menyinari objek secara menara dengan bayangan minimal. Ideal pemasangan *key light* adalah pada sudut antara 30 derajat sampai 45 derajat secara vertical, secara horizontal 30 derajat sampai

dengan 45 derajat. Intensitas dari lampu ini lebih besar dari *fill light* dan lebih kecil dari *back light*.

- b. *Fill Light* adalah cahaya yang digunakan untuk melunakan bayangan yang dihasilkan oleh lampu *key light* ataupun lampu lainnya. Lampu ini diarahkan ke sisi objek yang berlawanan dari lampu utama. Intensitas *fill light* hendaknya lebih kecil dan lebih menyebar. Intensitas *fill light* yang sama kuat dengan *key light* akan mencari kuantitas cahaya yang sama pada kedua sisi dari objek sehingga menimbulkan efek datar tanpa dimensi dan kurang memberikan daya Tarik. Idealnya ditempatkan pada kedudukan antara 30 derajat s/d 54 derajat secara vertical, secara horizontal sudutnya 5 derajat s/d 30 derajat. Biasanya menggunakan jenis lampu *soft light* dengan arah yang tidak langsung. Hal ini memungkinkan memadukan ke dalam cahaya *soft light* dengan lembut pada pencahayaan *key light*.
- c. *Back light* adalah cahaya dari belakang subjek dengan arah kamera dan diatur hingga jatuh pada kepala dan bahu pada subjek, penyinaran ini membentuk garis tepi pada subject (*rim*) yang memisahkan pada latar belakang dan untuk menambah ketajaman yang nyata dengan memberikan kontras sehingga tampak kesan tiga dimensinya. Idealnya pemasangan *back light* dibelakang objek dengan sudut 0 derajat s/d 30 derajat, penyinaran sebesar 45 derajat s/d 60 derajat secara vertikal, secara horizontal sudutnya 0 derajat s/d 30 derajat.

Berikut ini jabatan dan tugas dalam pembuatan film bagian *lighting*:

- a. Gaffer

Gaffer adalah *chief lighting technical* (CLT). Ia bekerja langsung dengan *Dop* untuk menerapkan rencana pencahayaan dan membantu mencapai tampilan fotografis

film tersebut. Mereka mendiskusikan pendekatan Dop untuk setiap adegan dan menentukan persiapan dan peralatan pencahayaan apa yang diperlukan. Dop dan gaffer membahas cahaya biasanya, ketika berbicara tentang cahaya aktor, Dop menentukan penempatan setiap perlengkapan yang akan digunakan untuk encapai efek tertentu. Kadang-kadang (ketika latar belakang pencahayaan misalnya) Dop mungkin menyerahkan kepada *gaffer* untuk menerjemahkan ide-ide umum menjadi spesifik.”Harry C.Box (2003 : 02).

Setelah selesai berdiskusi, *gaffer* akan membuat kerangka konsep *lighting* sesuai dengan permintaan sutradara, Dop, dan tentunya naskah itu sendiri. *Gaffer* akan mengaplikasikan atau mewujudkan apa yang diinginkan oleh Sutradara dan Dop.

Biasanya, setelah *gaffer* mengeksekusi *lighting*, Dop akan “Mempermanis” sesuai selera, dengan beberapa penyesuaian. *Gaffer* harus memiliki mata yang sangat kuat untuk pencahayaan dan pengetahuan yang kuat tentang lampu mana yang digunakan untuk menciptakan efek yang diinginkan. Saat pencahayaan mulai menyatu, *gaffer* berfungsi sebagai sepasang mata kedua bagi sutradara fotografi, yang selalu waspada terhadap masalah cahaya yang tidak memadai, pencahayaan yang berlebihan, titik panas, bayangan jelek, dan sebagainya.”Harry C.Box (2003 : 03).

b. *Best Boy Electric : Asisten Gaffer*

Asisten gaffer adalah wakil *gaffer*. Dia bertanggung jawab atas personel dan peralatan alat untuk departemen kelistrikan, peran penting dalam kelancaraan kru pencahayaan. *The best boy* mengawasi *load-in* (memuat peralatan listrik dari *basecamp* ke lokasi sebelum hari pertama produksi), mengatur peralatan dan perlengkapan di

truk untuk memudahkan akses, memastikan tidak ada peralatan yang hilang disetiap lokasi, menjaga dari kerusakan, melakukan perbaikan, perawatan, dan mengawasi pemuatan setelah hari terakhir produksi.”Harry C. Box (2003 : 03)

c. *Key Grip*

Peralatan penerangan non-listrik ditangani oleh kru *lighting* yang berada di departemen *key grip*. Seperti bingkai *difusser*, kain *butterly*, papan *reflektor*, tali-temali, *dolly track*, *jimmy jib* dan sebagainya semuanya berada dalam lokasi. *Key grip* bertanggung jawab atas keamanan tali-temali dan sering kali dipanggil untuk mendukung peralatan penerangan.”Harry C. Box (2003 : 06)

d. *Best Boy (Grip)*

Best boy (grip) bertugas untuk membantu mengambil dan menyiapkan alat yang diperlukan untuk set. Seperti membutuhkan *dolly track*, *best boy grip* akan mengambil *dolly track* dari tempat pengumpulan alat-alat produksi dan dibawa ke lokasi set, lalu membantu mensetting.

2.1.3. Dramatis

Menurut para ahli, dramatis adalah sebuah situasi/kondisi tertentu yang dilebih-lebihkan dan seringkali tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (bersifat drama). Istilah dramatis telah banyak digunakan di dalam kehidupan kita sehari-hari, dimana kata ini akan dipakai untuk menggambarkan sebuah kejadian yang terlalu berlebihan dan tidak wajar dari biasanya, baik itu yang bersifat positif maupun negatif.

a. *Mood*

Manfaat warna dalam film mampu menciptakan *look* (nuansa) dan *mood* (suasana) serta memberikan bentuk tontonan baru terhadap masyarakat. *Pancer* dalam bahasa

Jawa mempunyai arti jiwa, yang mana jiwa adalah unsur kelima pembentuk manusia. Dalam filosofi Jawa manusia terlahir dari 5 unsur yaitu “*Kakang Kawah, Adhi Ari – Ari, Getih, Puser, Kang Limo Pancer*”. *Pancer* yang menjadi unsur terakhir inilah yang kemudian mampu menjadi jiwa dan terlahir sebagai manusia. Karya ini menitikberatkan pada teknis warnanya yang tidak konvensional untuk memunculkan pesan utama pada setiap proses hidup yang dialami manusia yaitu ingatan, perasaan, pikiran, dan kesadaran yang terjadi sepanjang hidup manusia Jawa. Film ini mencoba menjadi alternatif baru sebagai tontonan yang mengutamakan warna dan unsur visual sebagai pembawa pesan pada setiap adegannya. Dalam teknis videografi warna dapat diciptakan melalui pencahayaan, artistik, properti, dan kostum (tata busana).

b. Waktu

Terdapat beberapa aspek yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yaitu waktu. Waktu yang menjadi unsur naratif disini meliputi urutan waktu, waktu durasi, dan frekuensi. Karena itu waktu merupakan pola berjalannya cerita sebuah film, maka urutan waktu menjadi sangat penting untuk menentukan durasi, untuk menampilkan cerita, dan munculnya kembali suatu adegan yang sama dalam waktu yang berbeda yang disebut sebagai frekuensi waktu.

c. Tempat

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang atau tempat. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas.

2.1.4. Lighting Effect

Lighting effect adalah mode yang ada pada *control* lampu seperti efek petir, membuat kilatan petir yang meyakinkan bisa jadi sulit. Ini membutuhkan *blitz* yang sangat terang, sangat singkat, beberapa stop lebih terang dari pada *eksposure* yang digunakan untuk pencahayaan yang disetel. Untuk meyakinkan, itu harus berkedip sedikit dan bervariasi dari flash ke flash. Untuk arean kecil, daun jendela kadang digunakan didepan perlengkapan yang cukup besar. Namun, ini adalah teknik yang sedikit efektif bila digunakan di area yang luas.”Harry C. Box (2003 : 273)

a. Fungsi *Lighting Effect*

i. Penerangan

Penerangan inilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap objek yang ada diatas panggung. Istilah penerangan dalam tata cahaya/panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi juga memberi penerangan bagian tertentu dengan intensitas tertentu. Tidak semua area diatas panggung memiliki tingkat terang yang sama tetapi diatur dengan tujuan dan maksud tertentu.

ii. Membuat Tampilan Gambar Yang Artistik

Sinematografi merupakan sebuah seni, oleh sebab itu gambar yang ditampilkan dalam sebuah karya seni sinematografi harus memberikan kesan artistik. Pencahayaan dapat membantu melakukannya, Pencahayaan yang tepat dapat meningkatkan kualitas estetika suatu objek. Menonjolkan detail serta arsitektur tertentu dari suatu objek agar tampak dominan, sehingga terlihat lebih indah.

iii. Menciptakan Efek Khusus

Efek pencahayaan dalam sinematografi pada dasarnya meniru cahaya alam dan berdasarkan pengalaman tertentu. Dalam rangka mengikuti konsep film, untuk memperoleh efek tertentu seringkali dibutuhkan bantuan pencahayaan tertentu pula. Misalnya untuk menimbulkan efek bayangan tanpa objek yang melintas dalam sebuah film horror, atau efek silaunya sinar matahari, dan semacamnya.

iv. Pemilihan Bagian yang Dilihat Penonton

Pencahayaan dalam sinematografi dapat diatur sedemikian rupa, sehingga penonton dapat diarahkan untuk melihat bagian tertentu yang perlu dilihat atau tidak melihat bagian tertentu. Misalnya dengan memberikan efek terang, sehingga penonton dapat melihat suatu objek dengan jelas atau meminimalisir pencahayaan pada objek yang tidak ingin di ekspose. Apa yang dilihat penonton bisa diatur melalui intensitas penerangan, ukuran objek yang disorot, kontras suatu objek dengan latar belakang, serta jarak objek.

b. Peralatan

i Lighting Strikes



Gambar 2.1. Lighting Strikes!

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/2MqfCxGXN1FAPrzP7>)

Baru – baru ini, *Lighting Strikes* mengembangkan rangkaian perlengkapan petir yang dapat di program, yang dapat menerangi set dalam cahaya hingga 3 detik. Lampu tersedia dalam beberapa ukuran : 25K, 40K, 70K, 250K, 500K, dan 2mW (2 juta Watt). Beberapa kepala dapat dihubungkan ke *unit control* pusat dan ditembakkan secara bersamaan atau terpisah. Suhu warna adalah 5600 K, dan unit dapat direduksi hingga sekitar 20% output tanpa perubahan suhu warna.”Harry C. Box (2003 : 274).

ii Cyber Light



Gambar 2.2. Cyberlight

(Sumber : <https://images.app.goo.gl/ZD7wxAvfcuiXz7vBA>)

Lighting yang memainkan pertunjukan selalu menjadi tradisi di *rock-and-roll lighting* dan klub dansa. Lumener otomatis terancang mampu menciptakan efek menakjubkan di tangan desainer kreatif dan operator konsol yang terampil. Lusinan lampu yang dapat diprogram, dikoreografikan untuk membuat cahaya menjadi pola di udara. Lampu memiliki lusinan fitur. Pengoperasian sistem

pencahayaan seperti *vari-lite*, *intellabeen*, *Cyberlight*, dan *roboscam rumit*, biasanya membutuhkan keterampilan seorang spesialis. Namun tanpa terlalu banyak detail, kita bisa mendapatkan gambaran umum tentang apa yang mungkin dengan melihat satu perlengkapan sebagai contoh. *Cyberlight*, dirancang oleh *lightwave research*, menggunakan sumber HMI 1200 S (5600 K). Cahaya merambat melalui terowongan mekanisme yang kompleks, termasuk zoom bermotor, iris variabel, es variable (tepi lunak dan keras), peredupan dan pemadaman optik, sistem warna tiga tingkat (sistem pencampuran warna dikroik variabel tak terhingga, warna delapan posisi roda, koreksi warna), roda gobo berputar dua arah dengan kecepatan variabel (empat gobo), roda gobo tetap (delapan gobo) dan rana strobe kecepatan variabel. Fixture adalah 44 inci panjang dan berat 91 lb. cahaya juga dapat menghasilkan sejumlah efek optik, seperti prisma multi-gambar, warna *split*, proyeksi gambar kualitas foto dekat, kaca gelombang, dan efek warna mosaik. Cahaya keluar dari ujung perlengkapan dan mengenai cermin yang bergerak, yang digeser dan dimiringkan oleh motor microstepping resolusi tinggi yang mampu menyorot sinar dengan mulus 170° dan memiringkan 110° . Semua fitur dikendalikan dari jarak jauh menggunakan pengontrol pencahayaan LCD khusus atau konsol USITT DMX-512. Kabel control adalah XLR standar.”Harry C. Box (2003 : 268).

iii Aputure Nova P300C



Gambar 2.3. Aputure Nova P300C

(Sumber : <https://images.app.goo.gl/hcC51tMteMgzcPV29>)

Nova P300C adalah *soft light* LED 300W RGBWW, dan juga merupakan produk pertama di lini produk Panel LED Profesional Aputure “Nova”. P300C menggunakan LED putih hangat dan putih dingin, selain *chipset* RGB khas yang digunakan dalam lampu pencampuran warna. *Chipset* ini meningkatkan *Output*, akurasi warna kulit, dan varian nada dibandingkan dengan perlengkapan LED RGB atau RGBW lainnya, sehingga cocok untuk lingkungan pembuatan film apa pun. Menggabungkan kualitas warna bintang dengan output intens lebih dari 9.000lux pada 1 meter, rentang CCT 2.000K-10.000K, dan puncak *tungsten* SSI 85, nova adalah lampu paling serbaguna hingga saat ini.”(<https://www.aputure.com/products/nova-p300c/>)

2.1.5. Manusia Tidak Manusia

Dalam pembuatan film fiksi “Manusia Tidak Manusia” ini menceritakan tentang sebuah desa terpencil yang sangat makmur dengan keadaan alamnya dan penduduk desa bekerja sebagai nelayan untuk menghidupi kehidupannya sehari-hari. Lalu terjadinya kerusakan alam pada desa itu dan banyaknya datang sampah

plastiknya ke tepi pantai desa itu, dan terhambatnya pekerjaan sehari-hari mereka seperti menangkap ikan di lautan yang kian banyaknya sampah plastik di lautan mereka. Semakin tahun berganti keadaan desa itu semakin memburuknya desa tersebut. dan terjadilah krisis pangan di desa itu dan mengakibatkan banyaknya warga desa yang meninggal di desa tersebut. Akibat krisis pangan itu selaku kepala desa munculah sifat kanibali pada desa itu yang (memakan sesama) semakin lama di desa itu terbiasa dengan sifat kanibal di desa mereka.

Rio seorang mahasiswa sosiologi tingkat akhir. Rio pada tugas akhirnya melakukan penelitian terhadap keadaan sosial di suatu desa terpencil dekat dengan pantai. Rio bersama kedua temannya Adi dan Lia, mendatangi desa yang banyak warganya meninggal akibat kelaparan. Saat Rio, Adi, dan Lia sampai di desa, mereka melihat warga yang sangat kurus. Saat Rio pergi melihat ke pantai, Rio melihat pantai yang sangat banyak dipenuhi sampah, lalu Rio melihat seorang nelayan yang habis menjaring di laut dan tidak menghasilkan apa – apa, hanya sampah sampah plastik pada jaringnya. Rio kembali ke desa terlihat di desa sangat sepi dan tidak ada orang siapa - siapa dan kedua temen Rio juga hilang.

2.1.6. Ekstrasi

Pada laporan tugas akhir ini penulis menggunakan ekstrasi dari laporan tugas akhir (Muhammad Nurul Miftah Syahraya : 2019) yang berjudul (Peran Penata Cahaya dalam pertunjukan Musik Fastavagaza Djarum Music.Id di DC Pro) kesimpulan pada laporan tersebut adalah mengambil peran sebagai Penata Cahaya dalam pertunjukan music, yang mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar. Mulai dari 2 tahap yaitu Pra Poduksi hingga Produksi.

Pada laporan tugas akhir ini penulis menggunakan ekstrasi dari laporan tugas akhir (Tekad Adi Sembodo : 2008) yang berjudul (Teknik Tata Cahaya (*Lighting*)) Acara Koes Plus Kembali dan Taman Gabusan Di TVRI Stasiun Jogjakarta) kesimpulan pada laporan

tersebut adalah mengambil peran sebagai Teknik Tata Cahaya dalam acara Koes Plus Kembali dan taman gabusan.

5.2. Kendala produksi

Dalam produksi film “Manusia Tidak Manusia” ada beberapa kendala yang di alami yaitu :

- a. Saat di lokasi *setting* lapangan pada malam hari, konsep awal adalah *lighting-man* akan menggunakan lampu Lampion Tungsten 2K yang akan dipasang pada titik diatas para aktor dengan cara digantung menggunakan *webbing* (tali), namun tidak jadi karna kondisi cuaca angin yang sangat kencang.
- b. Saat *Shooting* di siang hari, lokasi berada di dekat tepian pantai, saat itu kondisi cuaca sangat terik, sehingga *shadow* pada wajah dan leher aktor tampak terlalu keras atau terang. Konsep awal adalah *lighting-man* menggunakan frame 4x4 lee filter 250 untuk mendiffius cahaya yang dipantulkan oleh matahari menjadi lebih tipis dan mengurangi bayangan *shadow*, tetapi tidak jadi karna kondisi cuaca.

Solusi yang dilakukan untuk menangani kendala diatas adalah :

- a. *Lighting-man* mengakali menggunakan tiang panjang dari frame 12x12 lalu ujungnya dicantolkan lampoin tungsten 2K yang sudah di ikat kawat dengan kencang. Setelah itu dipasang menggunakan *Hi-Boy* (tiang berkaki yang besar dan tingginya mencapai 18 meter) lalu di amankan menggunakan *webbing* (tali) agar tidak goyang pada saat tertiuup angin kencang. Walaupun titik penempatan lampu berubah dengan konsep awal setidaknya *lighting-man* sudah berusaha agar lampu berfungsi dengan semestinya.
- b. *Lighting-man* menggunakan Sterofoam putih yang besar untuk membantu menghilangkan shadow yang sangat keras sehingga wajah pada aktor tidak menjadi belang dan enak dilihat.

5.3 Saran

- a. *Lighting-man* harus mampu menjabarkan dan menterjemahkan konsep yang ada didalam naskah ke dalam bentuk perencanaan konsep tata cahaya, agar setiap *scene* dapat mempunyai kesan dramatisnya, dan alat- alat yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan dari naskah,
- b. Di dalam sebuah produksi film, *lighting-man* juga harus dapat menyusun pencahayaan dan nuansa yang melatar belakangi konsep sesuai dengan isi cerita untuk menghasilkan gambar sebaik mungkin, adapun dalam setiap pengambilan gambar harus berkoordinasi dengan *dop* mengenai warna yang diinginkan.
- c. *Lighting-man* juga harus memperhatikan karakteristik tata cahaya yang berkaitan dengan kamera, dan juga harus menjaga semua peralatan yang digunakan saat produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Syamsir, Torang. 2014. *Organisasi & Manajemen (Perilaku, Struktur, Budaya & Perubahan Organisasi)*. Bandung: Alfabeta
- Tangkas, Arya. 2020. *Lighting Studio Televisi, Outdoor, dan Pementasan*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Purba, Januarius Andi. 2013. *Shooting yang benar!*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- Box, Harry C. 2003. *Set Lighting Technician's Handbook*. Burlington: United States of America

DAFTAR REFERENSI

- Aputure Imaging Industries. 2008. *Nova P300C-Aputure*. Diakses pada tanggal 1 September 2021 pukul 23.00 WIB, dari <https://www.aputure.com/products/nova-p300c/>
- Muhammad Nurul Miftah Syahraya. 2019. *LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN Peran Penata Cahaya dalam pertunjukan Musik Fastavagaza Djarum Music.Id di DC Pro*. Diakses pada tanggal 2 September 2021 pukul 01.00 WIB, dari <https://repository.stikom Yogyakarta.ac.id/87/1/Muhammad%2520%Nurul%2520Miftah%2520S%2520%2528%25202014-BC-3784%2520%2529-dikonversi.pdf&ved>
- Sembodo, Tekad Adi. 2008. *Laporan Kuliah Kerja Media TEKNIK TATA CAHAYA (LIGHTING)*. Diakses pada tanggal 2 September 2021 pukul 02.00 WIB, dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/9555/MjlzMDY%3D/Teknik-tata-cahaya-lighting-acara-koes-plus-kembali-taman-gabusan-di-TVRI-stasiun-Jogjakarta-abstrak.pdf&ved>