

**PENERAPAN LOW KEY UNTUK MEMPERDALAM EMOSI DALAM
FILM “THLIPSIS”**

**Laporan Praktik Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi
Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang
Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film**



Oleh:

Narendra Satrio

21045539

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM) YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PENERAPAN *LOW KEY* UNTUK MEMPERDALAM EMOSI DALAM
FILM "THLIPSIS"**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film

Disusun Oleh:

Narendra Satrio

21045539

STIKOM
Disetujui Oleh:
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Risa Karmida M.A

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, pada:

Hari : Selasa

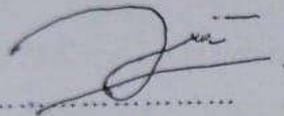
Tanggal : 2 September 2024

Jam : 13.00

Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

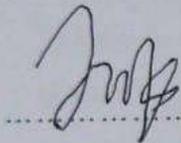
1. Risa Karmida, M.A

(Penguji I)



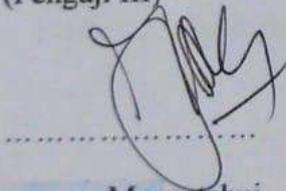
2. Tjandra S Buwana, M.A

(Penguji II)



3. Herry Abdul Hakim M, M.M

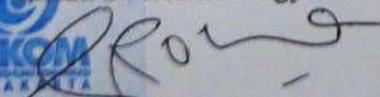
(Penguji III)



Mengetahui



Ketua STIKOM Yogyakarta

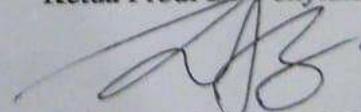


Karina Rima Melati, M.Hum

NIP.196012181987022001

Mengesahkan

Ketua Prodi D3 Penyiaran



Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom

NIK.071.202332.19

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama: Narendra Satrio

NIM: 21045539

Judul Laporan: Penerapan *Low Key* untuk membangun emosi dalam film "Thlipsis"

Dengan ini menyatakan bahwa:

- 1) Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya dan merupakan deskripsi atas latihan kerja secara profesional selama menempuh Praktik pembuatan karya kreatif dalam lembaga industri dengan bimbingan dosen pembimbing.
- 2) Karya ini bukan plagiasi karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya sebagai pendukung argumentasi yang saya buat. Saya mencantumkan sumber secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan kaki pada halaman tulisan.
- 3) Apabila di kemudian hari terbukti saya melakukan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang dapat dipercaya, maka saya bersedia untuk dicabut gelar atau hak sebagai Ahli Madya Komunikasi yang kemudian dipublikasi secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 20 Agustus 2024



Narendra Satrio

NIM 21045539

MOTTO

"Hidup selo aja fren, jangan kaku kaku amat lah"

***Narendra Satrio**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini.
2. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan, semangat, tenaga dan juga biaya dari awal kuliah sampai akhir nanti.
3. Seluruh tim produksi yang ikut membantu demi kelancaran dan terwujudnya Karya Kreatif ini
4. Saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan dan membantu menyusun laporan penulis.
5. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah membantu juga memberikan pelayanan terbaik bagi mahasiswa.
6. Terimakasih untuk diri saya sendiri

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Penerapan *Low Key* untuk memperdalam emosi”. Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM Yogyakarta).

Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Arya Tangkas, Heri Setiawan dan Risa Karmida yang sudah memberikan masukan pada laporan saya, sehingga menjadi laporan tugas akhir dengan hasil terbaik.
2. Kedua Orang Tua, Keluarga dan seluruh rekan-rekan yang selalu memberikan dukungan.
3. Teman - teman *Broadcasting* Film dan Radio TV 2021 yang dari awal perkuliahan hingga sekarang rela membagi ilmunya berproses bersama. Pengalaman bersama kalian akan menjadi proses berharga bagi penulis.
4. Team produksi film “Thlipsis” yang telah bekerja keras dalam terwujudnya karya kreatif ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Karya Kreatif ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati

Yogyakarta, 29 Agustus 2023

Narendra Satrio

NIM 21045539

Daftar Isi

PENERAPAN LOW KEY UNTUK MEMPERDALAM EMOSI DALAM FILM “THLIPSIS”	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	6
KATA PENGANTAR	7
Daftar Isi.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ii
BAB 1 PENDAHULUAN	6
Latar Belakang.....	6
Rumusan Masalah.....	8
Tujuan	8
Pembatasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
Waktu dan Lokasi Pembuatan Karya Kreatif	9
Metode Pengumpulan Data.....	9
Manfaat Penelitian	13
BAB II KERANGKA KONSEP	12
A.1 Penegasan Judul	12
B.2 Landasan Teori.....	13
2.1 Film	13
2.1 Emosi.....	14
2.3 Cahaya	17
BAB III Perancangan Konsep.....	28
3.1 Alasan Pembuatan Film Thlipsis	28
3.2 Latar Belakang Film Thlipsis	28
3.3 Sinopsis film Thlipsis	29
3.4 Lokasi dan Set Syuting	30
3.5 Profil Pembuat & Penulis Film.....	30
3.6 Profil Pemeran film Thlipsis.....	33

3.7 Rancangan Anggaran Biaya.....	34
3.8 Refrensi Visual	34
3.9 Floorplan Lampu.....	35
3.10 List Alat Lampu	38
BAB IV PEMBAHASAN.....	41
4.1 Persiapan Produksi.....	41
4.1.1 Persiapan Menata Cahaya	41
4.1.2 Pembentukan <i>Low Key</i>	42
4.2 Tahap Produksi	47
4.2.1 <i>Breakdown</i> Alat Lampu.....	47
4.2.2 <i>Breakdown</i> Photoboard dan hasil Still	57
4.2.3 Floorplan Lampu per Set.....	63
4.3Pasca Produksi	68
BAB V KESIMPULAN.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2Saran	72

Daftar Gambar

Gambar 1. Kantor Fadjar Gemilang	23
Gambar 2. Pasar Ngasem.....	23
Gambar 3: Vibinur Wulandari.....	24
Gambar 4: M. Iqbal Keane.....	25
Gambar 5: Narendra Satrio.....	25
Gambar 6: Yosef Bergas.....	26
Gambar 7: Dinar Roos.....	27
Gambar 8: Sienna.....	27
Gambar 9: Still film “The Stars”	29
Gambar 10: Still film Cross my heart and Hope to die.....	29
Gambar 11: Floorplan lampu kamar.....	30
Gambar 12: <i>Floorplan</i> lampu teras.....	30
Gambar 13: <i>Floorplan</i> lampu Ruang Tengah.....	31
Gambar 14: List alat Lampu.....	31
Gambar 15: List alat <i>support</i> lampu.....	32
Gambar 16: “The Supper at Emmaus” karya Carvaggio.....	34
Gambar 17: still “Happy Together” karya Wong Kar Wai.....	35
Gambar 18: Cardelini Clamp.....	36
Gambar 19: Cutterlight.....	36
Gambar 20: Karton Linen.....	37
Gambar 21: Kegiatan cek lokasi dan test <i>blocking</i>	43
Gambar 22: Foto lokasi pasar.....	43
Gambar 23: BTS syuting lokasi pasar.....	44
Gambar 24: Godox SL 150w.....	45

Gambar 25: Godox TL 60w.....	46
Gambar 26: Aputure 60x.....	48
Gambar 27: photoboard scene 1	55
Gambar 28: Still scene 1.....	55
Gambar 29: photoboard scene 2.....	55
Gambar 30: Still scene 2.....	55
Gambar 31: photoboard scene 3.....	56
Gambar 32: Still scene 3.....	56
Gambar 33: Photoboard scene 4.....	56
Gambar 34: Still scene 4.....	56
Gambar 35: Photoboard scene 5.....	56
Gambar 36: Still scene 5.....	56
Gambar 37: Photoboard scene 6.....	57
Gambar 38: Still scene 6.....	57
Gambar 39: Photoboard scene 7.....	57
Gambar 40: Still scene 7.....	57
Gambar 41: Photoboard scene 8.....	57
Gambar 42: Still scene 8.....	57
Gambar 43: Photoboard scene 9.....	58
Gambar 44: Still scene 9.....	58
Gambar 45: Photoboard scene 10.....	58
Gambar 46: Still scene 10.....	58
Gambar 47: Photoboard scene 11.....	59
Gambar 48: Still scene 11.....	59
Gambar 49: Photoboard scene 12.....	59

Gambar 50: Still scene 12.....	59
Gambar 51: <i>Floorplan</i> kamar.....	61
Gambar 52: <i>Floorplan</i> Ruang tengah.....	61
Gambar 53: <i>Floorplan</i> teras.....	63
Gambar 54: <i>floorplan</i> pasar.....	64
Gambar 55: <i>Gaffer</i> dan <i>Colorist</i>	65

Daftar Tabel

Tabel 1: Daftar alat lampu kamar.....	35
Tabel 2: Daftar alat lampu Teras.....	36
Tabel 3: Daftar alat lampu Ruang tengah.....	37

ABSTRAK

Membentuk pencahayaan redup untuk membangun emosi dalam film "Thlipsis" merupakan unsur utama yang ada dalam tulisan ini. Film "Thlipsis" merupakan film yang bercerita tentang hubungan antara Ibu dan Anak yang kurang harmonis. Pencahayaan redup dalam film "Thlipsis" menjadi representasi emosi sendu, dan suram di film ini. Membangun pencahayaan redup dalam film ini dibentuk dengan penempatan fokus pada area terang dan gelap serta sebaran cahaya yang keluar dari lampu. Penulis bekerja sama dengan Sutradara, Penata Gambar, Produser dan Penata Artistik untuk membangun suasana dan nuansa pada film ini.

Kata Kunci: Pencahayaan redup, Emosi, Film "Thlipsis"

ABSTRACT

Creating low key to build emotion in "Thlipsis" film becoming real core in this journal. "Thlipsis" film is a film to share about relation between mother and daughter who less harmonious. Low key lighting in "Thlipsis" film represent emotion of sadness and glommy. Creating low key in this film created to focus on highlight, shadow, and floating from lamp. Writer work with Director, DOP, Producer, and Art Director to create mood and tone.

Keywords: Low Key, Emotion, "Thlipsis" film

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Film dijadikan alat untuk menyampaikan sebuah keresahan dan memberikan pengalaman dan sudut pandang oleh si pembuat. Dalam *podcast* di chanel youtube Vindes, Joko Anwar berpendapat bahwa bukan tugas sebuah film untuk mendidik, tapi film seharusnya memberikan sebuah pengalaman dan sudut pandang. Dalam unsur unsur pembuatan film, salah satu komponen pendukungnya adalah cahaya, cahaya berperan untuk menerangi sebuah set dan membangun *mood* dalam film. Cahaya juga bisa menjadi sebuah penanda latar waktu dan tempat contohnya, seperti cahaya matahari pada siang hari, dan cahaya bulan di malam hari, berikut merupakan contoh dari cahaya sebagai penanda latar waktu. Cahaya sebagai penanda latar tempat contohnya adalah saat kita berada di pasar malam, maka cahaya di sekitar kita memiliki warna yang beragam, saat kita ada sedang jalan di gang sepi, maka cahayanya cenderung berasal dari lampu gantung yang memiliki satu warna dan cahaya bulan. (John Alton, 1995: 54)

Dalam pembuatan sebuah film, banyak sekali komponen-komponen pendukung seperti *mise en scene*. *Mise en scene* mengacu pada segala sesuatu yang muncul di hadapan kamera mencakup lokasi syuting, *property*, kostum, aktor, dan sinematografi. Banyak sekali platform-platform seperti Netflix, Vidio, Viu yang bekerja sama dengan *Production House* untuk memproduksi Film dan Series. Kemunculan festival film yang baru pun turut mendukung dan menambah semangat dari *Filmmaker* untuk terus berkarya dan memproduksi sebuah film. Kemajuan teknologi dalam pembuatan Film saat ini, memberikan banyak opsi untuk memilih peralatan yang akan digunakan pada proses pembuatan Film. Aspek Sinematografi merupakan salah satu *point* di *mise en scene*, sinematografi menyangkut komposisi kamera, pemilihan warna, pemilihan lensa, tekstur gambar dan konsep cahaya.

Cahaya merupakan unsur pendukung sinematografi, Gaffer adalah orang yang bertugas untuk mengatur cahaya dari pemilihan alat, sampai menitikan lampu. Tugas gaffer adalah menjalankan konsep cahaya yang sudah dibuat oleh sinemaografer.

Untuk membangun emosi di sebuah Film, banyak sekali aspek dramatik dan naratif yang dipertimbangkan guna pesan dan rasa yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik. Pengambilan gambar, komposisi cahaya, latar belakang suara, dan adegan juga menjadi faktor yang pendukung dalam menyampaikan pesan dan rasa. Rasa emosi yang dalam sangatlah penting di dalam sebuah film, rasa emosi dapat membantu penonton dalam memahami cerita dan ikut merasakan apa yang ingin disampaikan oleh si pembuat. Pentingnya pencahayaan di dalam pembuatan film adalah cahaya dapat membangun sebuah suasana dan karakter dalam sebuah film. Suasana set dibangun oleh artistik, tugas nya cahaya adalah menerangi set, dan properti pendukung dalam film, oleh karena itu cahaya menjadi unsur dalam membentuk suasana sebuah film.

Terdapat beberapa konsep–konsep pencahayaan dalam sebuah ilmu sinematografi di sebuah Film, Salah satunya adalah *Low Key*. *Low Key* adalah konsep pencahayaan dengan sumber cahaya yang minim, hasilnya menjadikan sebuah set akan menjadi gelap dan hanya ada beberapa titik yang dikenai cahaya. Cahaya *low key* memiliki nuansa yang gelap, suram, sedih dan horror. Cahaya *low key* dibangun melalui pemilihan temperature warna yang pas, temperature warna tersendiri terbagi atas tiga macam, *cool*, *tungsten*, dan *daylight*. Masing-masing dari temperatur tersebut memiliki karakter yang berbeda, dan memiliki arti serta nuansa yang berbeda. *Warm* memiliki nuansa hangat, dan nyaman, *Daylight* memiliki nuansa yang ceria, cerah, dan bahagia, sementara *cool* memiliki nuansa sendu, dingin dan muram. Menerapkan konsep *Low Key* dalam film “Thlipsis” penulis menggunakannya di hampir keseluruhan scene.

Alasan penulis mengambil judul Penggunaan *lowkey* untuk membangun emosi di dalam film “Thlipsis” guna menggambarkan perasaan

sekaligus membangun unsur dramatik di dalam film ini. Film “Thlipsis” menceritakan tentang Seorang ibu yang merupakan korban dari KDRT yang dibakar hidup - hidup oleh suaminya. ia tinggal dalam kesengsaraan bersama anaknya hingga suatu hari ia menuntut kiamat segera datang untuk mengakhiri kesengsaraannya. Dalam film “Thlipsis” penulis mengambil sudut pandang dari anak yang menginginkan menyalakan kembang api untuk merasakan momen bahagia di saat-saat terakhirnya, sementara, dari sudut pandang sang ibu, kembang api ini memiliki trauma tersendiri bagi ibu karena sang ibu masih terbayang tentang masa lalunya yang mengakibatkan sang ibu menyimpan trauma yang dalam dengan percikan api seperti kembang api.. Penggunaan *Lowkey* dalam film ini digunakan untuk membangun setiap emosi yang ada di dalam film baik sedih, Ikhlas dan sendu.

Dari pemaparan di atas, maka penulis akan memaparkan bagaimana penerapan *Low Key* untuk memperdalam emosi dalam film Thlipsis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam laporan ini yaitu: Bagaimana penerapan *Low Key* untuk memperdalam emosi dalam film Thlipsis bisa mewakili emosi karakter?

1.3 Tujuan

Tujuan dibuatnya laporan ini adalah untuk

1. memenuhi syarat kelulusan dan membuat laporan tentang konsep Cahaya dalam pembuatan film”Thlipsis”.
2. Laporan ini ditujukan sebagai acuan untuk Menyusun sebuah konsep Cahaya dalam sebuah film, Dan menunjukkan hasil film”Thlipsis”. yang telah dicapai menggunakan konsep *Low Key*.

3. untuk mengembakan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama melakukan perkuliahan didalam maupun diluar kampus.
4. Menambah wawasan dan pengalaman di bidang penataan cahaya.
5. Membanggakan keluarga, kampus, dan sahabat seperjuangan dengan berhasilnya film diproduksi.
6. Menambah karya seni dalam bentuk film sebagai bahan portofolio.
7. Menambah pengalaman kerja dan menambah ilmu.

1.4 Waktu dan Lokasi Pembuatan Karya Kreatif

Pembuatan Film "Thilipsis". Dari Pra Produksi sampai Pasca Produksi memakan waktu hingga 4 bulan, dimulai dari bulan Juli sampai bulan Agustus. Tempat lokasi syuting terletak di Kranyak Wetan, Sewon, Bantul, DIY Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada pembuatan Laporan Tugas Akhir ini menggunakan metode:

1. Observasi, penulis menggunakan untuk melihat kondisi perkembangan gaya, penulis juga mencoba memahami segala aspek termasuk mengamati cara penataan cahaya yang digunakan menjadi bahan pembuatan film untuk kemudian menjadi bahan sumber acuan.
2. Riset Pustaka, Penulis mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan cara mempelajari dan mendalami pengetahuan literasi, baik dari buku-buku atau sumber literatur lainnya.

3. Literasi, Penulis mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan cara mempelajari dan mendalami pengetahuan literasi, baik dari buku-buku atau sumber literatur lainnya.

BAB II

KERANGKA KONSEP

A.1 Penegasan Judul

Film “Thilipsis” adalah film berjenis fiksi surealis yang di produksi oleh, Film fiksi surealis adalah golongan dari film eksperimental yang memiliki gaya bercerita dan menyampaikan pesan melalui penggambaran yang nyata akan tetapi, memiliki tema cerita yang tidak nyata. Film eksperimental sulit dipahami (abstrak) dikarenakan banyak menggunakan simbolik personal yang mereka ciptakan sendiri. Maka demikian, film eksperimental masuk dalam kategori film *art*. (Himawan Pratista, 2017:26).

Menurut teori dari James-Lange, emosi merupakan bentuk reaksi tubuh dari situasi tertentu. Dalam perkataannya” tubuh berubah arah persepsi mengikuti fakta yang terjadi, dan perasaan kita juga melakukan hal yang sama sehingga terjadi sebuah emosi (James, 1884:190). Secara alam bawah sadar, ketika kita merasa marah kita akan menyerang, ketika kita merasa takut, kita mencoba untuk sembunyi. Teori James-Lange menyajikan unsur sebab dan akibat dimana saat kita merasa marah kita menyerang, dan saat kita merasa takut, kita akan sembunyi. (Michelle N Shiota, 2018:8)

Cahaya *lowkey* dalam film “Thilipsis” bertujuan untuk membangun emosi baik sedih, sendu, dan amarah. Cahaya *lowkey* adalah cahaya dengan permainan terang dan gelap melewati *foreground*, *middle ground*, dan *background*, sehingga menimbulkan kesan dramatik dan emosional yang dalam. Cahaya *lowkey* juga memberi kesan misterius, dan menambah efek kedalaman ruang pada *frame*. (Christoper J Bowen, 2009:84).

B.2 Landasan Teori

2.1 Film

2.1.1 Definisi Film

Film adalah fenomena sosial, psikologi dan estetika yang kompleks. Film merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata kata dan 13usic, sehingga film merupakan produk yang multi dimensial dan sangat kompleks. (Ashandi Siregar, 2009:176)

Bahasa film adalah kombinasi dari Bahasa suara dan gambar. *Filmmaker* menawarkan Solusi melalui filmnya dengan harapan para penontonnya dapat menerima pesannya dengan baik. Pengalaman mental dan budaya penontonnya mempengaruhi pemahaman penonton pada sebuah film. (Himawan Pratista, 2017:25).

2.1.2 Jenis Film

Secara umum, film dibagi menjadi 3 jenis yaitu, fiksi, dokumenter, dan eksperimental. Pembagian ini dibentuk melalui cara bertuturnya yakni, film cerita dan non cerita. Film fiksi masuk dalam kategori film cerita, sementara dokumenter, dan eksperimental masuk dalam kategori film non cerita. Film dokumenter memiliki konsep realisme (nyata), berlawanan dengan eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak).

Dari sisi cerita, film fiksi sering memiliki cerita di luar rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki peradeganan yang sudah dirancang sejak awal. Struktur ceritanya juga terikat dengan hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Film fiksi berada di Tengah dua kutub, yaitu diantara nyata dan abstrak. Sering kali film fiksi memiliki tendensi ke salah satu kutubnya, baik secara naratif dan sinematik. Secara teknis produksi, film fiksi cenderung lebih kompleks, baik dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Manajemen produksinya lebih kompleks karena memiliki jumlah crew

dan actor yang lebih banyak dibanding 2 jenis film lainnya. Produksi film fiksi juga memakan waktu yang lebih banyak dibanding dua jenis film lainnya. (Himawan Pratista, 2017:27)

2.1 Emosi

Emosi dibagi menjadi teori emosi klasik dan teori emosi *modern*. Emosi klasik dikemukakan oleh James-Lange dan Schacter-Singer sementara emosi *modern* merupakan kesimpulan-kesimpulan dan hasil riset yang disimpulkan oleh banyak *psikologis* di era modern yakni tahun 1980-2000an yang diambil dari teori emosi klasik. (Michelle D Shiota, 2018: 4)

2.2.1 Teori Emosi Klasik

Dalam teori James-Lange, emosi merupakan reaksi sebuah tubuh dalam menanggapi suatu situasi. Emosi tercipta oleh hubungan sebab-akibat, seperti disaat kita marah maka kita akan menyerang, disaat kita takut maka reaksi kita akan bersembunyi. Menurut teori James-Lange sensasi dari otot dan organ internal sangat penting untuk membangun emosi. (Michelle D Shiota, 2018: 8)

Teori Schachter-Singer, menyatakan bahwa firasat menghasilkan sebuah identifikasi masalah, barulah berujung di reaksi tubuh. Berbeda dari James-Lange yang menyatakan emosi muncul dari reaksi tubuh saat mengidentifikasi masalah. Teori Schachter-Singer lebih memperdalam tentang firasat dan menyimpulkan bahwa sebelum identifikasi masalah, terdapat firasat di awal sebelum identifikasi masalah. (Michelle D Shiota, 2018: 11)

2.2.2 Teori Emosi Modern

Dalam teori emosi modern, teori ini lebih mengumpulkan data dari teori klasik serta menyatakan hasil riset selam puluhan tahun berdasar pada teori klasik, teori modern menyatakan emosi dibagi menjadi empat aspek yaitu firasat, pengertian, identifikasi masalah, dan reaksi tubuh. Teori emosi modern menyatakan

empat aspek ini adalah hal yang selalu jalan beriringan dalam membentuk sebuah emosi, akan tetapi pada beberapa situasi ada salah satu dari empat aspek ini yang menghilang bergantung pada kondisi psikis dan mental yang biasa disebut dengan *refleks*. Namun jika dalam kondisi normal, empat hal ini selalu berjalan beriringan (Michelle D Shiota, 2018: 16)

2.2.3 Fungsi dari Emosi

Fungsi dari emosi dibagi dalam dua jenis, Intrapersonal dan sosial. Intrapersonal sendiri mengandung arti untuk diri sendiri yang berarti emosi intrapersonal mengarah pada keuntungan diri sendiri dalam mengalami emosi seperti ketakutan yang bisa menyelamatkan seseorang ketika takut dalam menghadapi bahaya yang berujung pada perubahan kondisi psikologi dan respons fisik. Jenis selanjutnya adalah sosial, fungsi dari emosi sosial mengarah pada keuntungan untuk orang lain dan bersama, emosi ini diakibatkan melalui persektif orang lain terhadap diri sendiri, maupun perspektif diri sendiri pada orang lain. Fungsi dari emosi sosial ini berefek pada suatu variabel yang lebih besar dan menyangkut banyak orang, seperti beberapa hal yang tidak bisa dipecahkan sendirian, secara manusiawi seorang manusia secara naluri akan membangun relasi dengan orang lain yang bisa membantunya, kejadian berikut bisa dijadikan sebagai emosi sosial. (Michelle D Shiota, 2018: 46)

2.2.4 Pembagian Jenis Emosi

Emosi Negatif, Emosi negatif merupakan emosi yang menunjukkan reaksi pada hal yang membuat takut atau marah. Emosi negatif dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya:

Takut, ketakutan adalah bagian emosi negatif yang bersumber dari hal yang menakutkan (bahaya), baik untuk diri sendiri ataupun untuk orang yang kita cintai. Menurut Richard Lazarus (1991), sumber ketakutan dibagi menjadi tiga

jenis, hewan contohnya ular, harimau, dan beruang. Ancaman sosial seperti, tidak mengenal seseorang dan berada pada posisi diperhatikan. Ancaman sesuatu yang tidak hidup seperti, ketinggian dan petir. (Michelle D Shiota, 2018: 313)

Amarah, emosi amarah bisa dideskripsikan sebagai tahap emosi yang bersumber dari ancaman atau serangan fisik dan batin. Amarah dipicu oleh perasaan merasa terluka secara mental ataupun terluka secara fisik dengan bentuk pelampiasan berada di tahap membalas orang yang tidak disukai dengan serangan mental dan fisik. Beberapa orang berfikir kalau amarah dapat menjadi senjata yang berguna untuk memberitahu orang lain batas dari seseorang. (Michelle D Shiota, 2018: 321)

Kesedihan, emosi ini merupakan emosi utama yang akan penulis kupas dalam film “Thilipsis”. Emosi kesedihan mengandung arti perasaan yang sangat dalam, yang bersumber dari perasaan sedih, emosi kesedihan juga bisa disebabkan dari efek setelah merasakan amarah dan ketakutan. Emosi kesedihan merupakan emosi yang paling mudah untuk dirasakan diri sendiri, sedih biasanya diidentifikasi dengan raut wajah yang berubah. Tetapi dalam beberapa kasus, kesedihan tidak bisa diidentifikasi dengan raut wajah saja, apabila seseorang mengandung traumatik yang membekas pada suatu kejadian, kesedihan bisa berefek pada tingkah laku, dan pola berfikir. (Michelle D Shiota, 2018: 334)

Emosi Positif, emosi positif adalah emosi yang membuat kondisi fisik dan mental berada di tahap yang senang, secara biologis emosi positif membuat produksi hormon *endorphin* pada tubuh meningkat, sehingga menghasilkan perasaan bahagia, senang, dan gembira. Emosi positif disebabkan oleh sesuatu yang tercapai oleh seorang individu baik secara fisik seperti, memenangkan sebuah undian, mendapatkan uang dan memenangkan sebuah penghargaan, maupun secara non fisik seperti, mendapatkan seseorang yang dicintai, dan mencapai kepuasan kehidupan. Pemicu dari emosi positif bisa saja seperti, melakukan aktivitas olahraga, bertemu teman, bertemu dengan keluarga, dan mendengarkan musik. (Michelle D Shiota, 2018: 349)

2.3 Cahaya

2.3.1 Definisi Cahaya

Cahaya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia, terutama untuk mengenali lingkungan dan menjalankan aktivitasnya. Tanpa adanya cahaya dunia akan menjadi gelap, menakutkan, dan tidak ada yang bisa dikenali, sehingga tidak adanya keindahan visual. Dengan cahaya manusia dapat melihat lingkungan dan warna serta dapat beraktivitas dengan nyaman. Pengertian cahaya dapat juga diartikan sebagai sebuah gua yang gelap dengan lubang kecil untuk masuknya cahaya. Makin gelap permukaan gua, maka makin kecil lubang cahayanya. Namun, lubang cahaya yang makin besar akan memberikan efek silau. Oleh karena itu untuk menghindari masalah silau tersebut lubang cahaya dapat diperbesar atau dinding gua dapat dicat dengan warna terang (Frick, 2009:9).

2.3.2 Cahaya dalam Film

Peran cahaya dalam sebuah film adalah membentuk terang dan gelap dalam sebuah *frame*, menciptakan sebuah emosi sedih, senang, dan marah. Cahaya juga menjadi pendukung sebuah cerita. Mata manusia memiliki sensor yang dapat menangkap cahaya dengan sangat baik, Visual manusia memiliki grafik yang non-linear dan *range* yang besar dalam menangkap cahaya. Berbeda dengan kamera yang hingga saat ini belum ada teknologi yang bisa membuat sensor dengan kepekaan terhadap intensitas cahaya yang baik, karena sensor dari kamera yang memiliki grafik linear dan *range* yang lebih sempit dibandingkan dengan mata manusia. Warna cahaya juga mempengaruhi sebuah perasaan dalam film, mulai dari warna RGB (Red Green, Blue), CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key) dan *Shift Tint*, maupun cahaya tungsten hingga cool. Maka dari itu, hingga saat ini lampu diperlukan guna menambah cahaya yang ada di sekitar obyek untuk menerangi sebuah set atau *frames* dalam Film. Fungsi dari cahaya sendiri tidak hanya menerangi sebuah set dan *frames* melainkan membangun sebuah emosi dan perasaan dari sebuah film. Sebuah cahaya yang dikatakan berhasil adalah cahaya

yang dapat merepresentasikan sebuah adegan dan *mood* di dalam filmnya. Seperti contoh film yang menggunakan variasi cahaya yang kompleks adalah film ekspresionis Jerman “*The cabinet of Dr Caligari* (1920) yang merepresentasikan ketakutan dan terror. Contoh lainnya adalah film *post war* Amerika yang dikenal dengan *Film Noir* yang menggunakan variasi cahaya kombinasi antara *Hard Light* dan *Soft Light* sehingga menimbulkan kesan dari horror dan *Mystery* yang kuat. (David Stump ASC, 2021: 1).

Mata manusia didesain untuk merespons cahaya, dan warna, sehingga saat menonton film kita akan merespons kedua atribut visual tersebut. Dengan kemampuan fisiologis ini, maka kemampuan mata manusia adalah peralatan untuk digunakan para pembuat film dalam membangun komposisi *shot* yang bagus. Sangat penting bagi sinematografer untuk menyadari sejak awal bahwa baik pencahayaan yang terencana dan dilaksanakan dengan baik dapat menentukan keberhasilan visual suatu gerakan proyek gambar. Saat mendekati desain pencahayaan untuk sebuah program, seorang penata cahaya harus memikirkan tentang tampilan keseluruhan, bagaimana pencahayaan dapat menonjolkan atau bertentangan dengan *tone*, jika cerita memerlukan palet warna atau kualitas cahaya tertentu, dan juga teknik apa yang mungkin mencapai persyaratan pencahayaan ini. Produk visual akhir sinematografer biasanya akan mencerminkan pilihan-pilihan kuat ini dan skema pencahayaan yang dihasilkan akan memengaruhi penonton pada hasil positif lainnya. (Christopher Bowen, 2009)

2.3.3 Cahaya Low Key dan Pendukungnya

Low Key Lighting adalah cahaya dengan kontras tinggi dengan tujuan memberikan efek dramatis pada sebuah film dan menambah kedalaman gambar pada *frame*. Poin utama dari teknik *low key* adalah permainan terang dan gelap bayangan pada *foreground*, *middle ground*, dan *background* pada *shot*, yang akan memberikan efek dimensi pada ruang dan objek. Ketidakteraturan objek di dalam *frame* termasuk wajah dan tubuh manusia, membentuk sebuah bantuan pada

permainan terang dan gelap. Ini membantu membentuk sebuah gambar menjadi terlihat 3D dalam sebuah film 2D. Permainan cahaya keras yang berasal dari satu sumber dapat membantu dalam membentuk teknik *low key*. Ide dibalik cahaya *low key* sangat simple, cahaya yang minim, *tone* yang gelap, dan *contrast* yang tinggi. *Low key* menonjolkan kontur dari objek, dengan menciptakan area yang gelap, Dimana *fill light* atau reflector hanya menerangi bagian bayangan di objek untuk mengontrol *contrast*. (Christoper J Bowen, 2017: 84)

Contrast adalah perbedaan antara area terang dan area gelap di dalam *frame* itulah yang disebut kontras. Kebanyakan dari sinematografer, menginfinkan gambar yang seimbang dalam *frame* nya, Dimana terdapat area gelap, terang dan representasi yang baik dari *grayscale* di dalam gambar nya. Sebuah gambar *high contrast* memiliki area yang paling terang dan paling gelap akan tetapi memiliki komponen *middle gray* yang kuat sebagai penyeimbang di gambarnya. *High contrast* dapat mengartikan gambar yang dramatic dan *moody*. Sementara *low contrast* adalah gambar yang memiliki area terang dan gelap yang tidak terlalu ekstrim, sehingga dimensi antara terang dan gelapnya tidak terlalu terlihat, Kebanyakan gambar yang dihasilkan dari *low contrast* memiliki kesan ceria, dan rata. (Christoper J Bowen, 2017: 84).

Key Light adalah sumber cahaya utama untuk sebuah gambar atau *Frame*. Kekuatan, warna, dan sudut lampu utama merupakan 19usic19 penentu desain pencahayaan sinematografer. Lampu utama paling sering ditempatkan di depan subjek Anda, pada suatu sudut, dan dengan demikian menerangi satu bagian subjek. Apakah pemandangan menggunakan pencahayaan *low-key*, atau *high-key* didasarkan pada penggunaan lampu pengisi untuk mengekspos sisi bayangan subjek atau sisi yang tidak terkena cahaya utama. (Blein Brown, 2016: 117)

Fill Light bertanggung jawab untuk mengekspos detail subjek yang berada dalam bayangan lampu utama. Ini adalah lampu sekunder dalam pengaturan pencahayaan 3 titik tradisional. Lampu pengisi biasanya diposisikan berlawanan dengan lampu utama untuk benar-benar mengisi bayangan yang dihasilkan oleh

lampu utama. Kekuatan *Fill Light* merupakan 20usis20 penentu gaya pencahayaan dan suasana pengambilan gambar. Cara sinematografer menggunakan *Fill* menentukan bayangan, kontras, dan kecerahan suatu adegan. (Blein Brown, 2016: 124)

Back Light cahaya yang mengenai 20usic atau subjek dari belakang, biasanya lebih tinggi dari subjek yang diekspos. Menyalakan objek atau 20usic dari latar belakang akan menciptakan lebih banyak kedalaman dan bentuk pada subjek. *Back Light* adalah komponen utama teknik pencahayaan tiga titik tradisional dan membuat bingkai terasa tiga dimensi, bukan datar. Saat lampu *Background* mengenai subjek pada suatu sudut, hal ini disebut sebagai lampu *Kicker* atau *Rim* (Blein Brown, 2016: 109)

Motivation Light adalah sumber cahaya yang muncul melalui motivasi cahaya yang berasal dari Matahari, Api, Lampu, dll. *Motivation Light* merupakan *Guide* untuk meletakkan sebuah lampu dan mengarahkan lampu. (Blain Brown, 2016 :109)

Practical Light adalah sumber cahaya yang masuk di dalam sebuah *frame*, *Practical light* berasal dari property seperti lampu belajar, lampu gantung di dapur yang tampak di dalam *Frame* dan cahaya dari sebuah 20usic20ti tersebut bisa membantu mendukung realitas dalam sebuah cerita dan membentuk dimensi sebuah ruang dan objek. (Blain Brown, 2016: 117)

Available light adalah sumber cahaya yang berasal dari matahari. Seperti contohnya sebuah scene siang hari di taman, *Available Light* dimanfaatkan biasanya sebagai sumber pencahayaan utama untuk menerangi sebuah *Frame* dan objek yang berasal dari matahari. (Blain Brown, 2016: 109)

Bounced light adalah Dimana cahaya yang diarahkan pada permukaan rata dengan warna yang bisa merefleksikan cahaya seperti, *silver*, putih, emas, bisa juga di beberapa kondisi kita menemukan permukaan yang dimodifikasi seperti papan catur yang terdiri dari warna putih – hitam atau *silver* – emas yang dinamakan

Checkerboard. Atau seringkali menemukan beberapa *filmmaker* yang hanya memantulkan cahayanya ke langit-langit dan tembok rumah yang berwarna putih. Hasil dari cahaya tersebut cenderung halus ataupun bertekstur dibandingkan dengan cahaya yang ditembak langsung ke objek. (Blein Brown, 2016: 109)

Hard light adalah cahaya yang berpancar dengan bersih dan memiliki bayangan yang tajam. Kunci dari membuat cahaya yang keras adalah sumber cahaya yang kecil. Semakin kecil sumber cahaya, semakin keras dan tajam bayangan yang dihasilkan, contohnya ketika di luar rumah, cahaya matahari yang kena pada objek akan tajam dan keras bayangannya, meskipun matahari adalah sumber cahaya yang besar, ia memiliki jarak yang sangat jauh dengan objek. (Blein Brown, 2016: 111)

Soft Light adalah cahaya yang menghasilkan bayangan lembut dan tidak tajam bahkan beberapa kasus ditemukan sebuah gambar yang tidak memiliki bayangan. Jika kita keluar rumah pada cuaca mendung, bisa dilihat bahwa cahaya pada cuaca mendung cenderung rata dan memiliki perbandingan titik gelap dan terang yang tidak jauh berbeda pada sebuah objek. Cara membuat cahaya *softlight* salah satunya dengan memantulkan cahaya pada benda berwarna putih (Blein Brown, 2016: 111)

2.2.4 Lighting Ratio

Lighting Ratio merupakan unsur penting dalam membentuk cahaya *low key*, sebelum mengetahui *Lighting Ratio*, kita harus menghafalkan F-stop / *apertures*. *Aperture* adalah bukaan lubang diafragma pada lensa kamera. Untuk bisa menghasilkan sebuah foto, kamera akan bekerja dengan menangkap cahaya. Perbedaan antara *Key light* dan *Fill light* diukur dengan ratio cahaya, seperti 2:1 (8:5,6), 4:1 (8:4). Ratio yang umum digunakan dalam Teknik *low key* adalah 3:1 sampai 16:1. *Low key* menggunakan perbandingan yang besar karena inti dari *Low key* adalah menimbulkan *contrast* yang tinggi untuk menciptakan sebuah kedalaman emosi pada karakter dan *mood* dalam film. (Tania Hoser, 2018: 232)

2.2.5 Peralatan Lighting dalam Film

Lampu HMI, HMI adalah singkatan dari *Hydrargyrum medium – arc iodide*, HMI adalah jenis lampu yang bersumber dari bohlam halogen, lampu ini memiliki daya yang besar sehingga cukup memakan listrik dan memerlukan jumlah daya *watt* yang besar. Hingga saat ini, lampu HMI masih sering digunakan dalam produksi film karena memiliki CRI (*color rendering index*) yang tinggi diatas 90, yang berarti lampu ini memiliki warna yang sangat akurat. Merk merk yang paling terkenal dalam memproduksi lampu ini adalah ARRI dan FilmGear. (Blein Brown, 2016: 130)

Lampu LED, LED adalah singkatan dari *Light emitting Diode*, jika HMI adalah lampu yang berasal dari bohlam, Cara kerja lampu LED didasarkan pada fenomena elektroluminesens. Ketika arus listrik mengalir melalui bahan semikonduktor, energi dalam bahan tersebut berpindah dari energi yang lebih tinggi ke energi yang lebih rendah, melepaskan energi dalam bentuk cahaya yang dialiri tegangan maju. Lampu LED memiliki daya yang lebih kecil, sehingga sangat efisien dan fleksibel. Merk merk yang terkenal dalam memproduksi jenis lampu ini adalah Aputure, Godox, dan Nanlite. (Blein Brown, 2016: 136)

Filter Gel, filter gel merupakan alat *modifier* lampu yang berupa kertas dan memiliki warna serta intensitas yang berbagai macam. Filter yang paling sering digunakan dalam sebuah produksi film adalah, *Diffusion*, yakni filter yang digunakan untuk menghaluskan sebuah cahaya, CTB (*color temperature blue*) yaitu filter berwarna biru yang berfungsi untuk menaikkan temperature cahaya menjadi *cool*. CTO (*color temperature orange*) yaitu filter cahaya berwarna orange yang berfungsi mengubah temperature cahaya menjadi tungsten. Filter filter ini pun memiliki intensitas cahaya yang berbeda dan memiliki kode warnanya masing masing. (Blein Brown, 2016: 146)

Light meter, light meter adalah alat pengukur cahaya, guna mengukur Tingkat cahaya yang menembak pada suatu objek. Alat ini bisa berbentuk analog

dan digital, mekanisme alat ini adalah menangkap sebuah cahaya yang terarah pada objek, kemudian alat ini akan mengeluarkan angka dengan satuan F-stop. Alat ini paling sering digunakan untuk mengukur perbandingan sebuah *contrast* pada objek dengan angka yang sangat akurat. (Blein Brown, 2016: 153)

2.2.5 Psikologi warna pada cahaya dalam film

Sains selalu mengenali hubungan antara warna dan suasana hati/perilaku. Film-film di awal hidup dengan warna, suatu karya 23usic dan film adalah dua hal yang memiliki dasar yang sama, terletak perbedaannya hanya pada pengaplikasian sebuah konsepnya Warna film paling awal melibatkan lukisan tangan. Sebuah contoh yang mengejutkan lukisan tangan dapat dilihat pada cetakan film “Serpentine Dance” oleh Perusahaan Manufaktur Edison diadakan di British Film Institute (BFI) tahun 1895 (Yumibe 2005). Dibuat modis oleh Loïe Fuller pada awal tahun 1890, “Serpentine Dance” melibatkan penari wanita dalam gaun putih mengalir di bawah pencahayaan panggung dengan berbagai warna. Di BFI 23 usic 23t Annabelle Serpentine Dance, pusran hipnotis warna yang dilukis dengan tangan bergerak melalui rona dan saturasi yang berbeda, meniru perubahan warna cahaya panggung yang dipantulkan oleh gaun tersebut. (Angela Wright, 2004: 9).

” *Painting with the light* “adalah istilah yang sering digunakan oleh seorang pembuat film dalam menerapkan warna dalam cahaya. Warna cahaya yang disebut dalam pembuatan film bukanlah tentang warna premier, sekunder, dan tersier saja, melainkan melibatkan *Hue*, *Intensity*, dan *Value*. Kombinasi antara warna juga mempengaruhi sebuah psikologis dalam film. Warna sendiri terbagi dalam tiga grup:

- Grup 1: Putih

Clear adalah warna hangat halus yang tidak terkontaminasi dengan hitam contohnya, *coral, peach, skyblue*. Warna ini memberikan kesan optimis, kesegaran, baru, dan muda.

- Grup 2: Dingin

Cool adalah warna yang memiliki porsi abu abu yang lebih banyak contohnya, *rose pink, lavender, maroon, air force blue*. Warna cool memberikan kesan elegan, dramatic, misterius, dingin dan mahal.

- Grup 3: Hangat

Warna hangat mengandung hitam dalam metode pencampuran warnanya seperti warna, *burnt orange, leaf green, olive, dan peacock*. Warna ini memberi kesan hangat, elegan, kenyamanan.

Keberhasilan pembuat film dalam mengaplikasikan psikologi warna adalah menyadari *tone* warna yang tepat. Terdapat jutaan nuansa, *tone*, dan *tint* yang bisa diaplikasikan di dalam film dan factor penentunya adalah pengetahuan, intuisi dan pengalaman (Angela Wright, 2004: 9).

2.2.6 Colour Temperature

Temperature warna merupakan suhu warna yang dihitung dengan satuan Kelvin (K), dalam pembuatan film temperature cahaya yang paling umum digunakan diantara 1900K – 10.000K. Semakin rendah kelvin, maka akan semakin oranye cahaya tersebut, Sebaliknya, semakin tinggi kelvinnya, maka akan semakin biru. Sementara cahaya putih/*daylight* berada di 5600K. Temperatur warna dan tone warna merupakan dua hal yang berdampingan, *tone* warna dibagi menjadi 3 jenis:

- *Tungsten* (3200K)

Cahaya *tungsten* biasanya digunakan oleh sinematografer untuk membuat cahaya matahari saat sore hari. Cahaya matahari di sore hari memiliki warna dan suhu yang

hangat dan berwarna cenderung ke oranye. Cahaya *Tungsten/warm colour* melambangkan kehangatan dan memberikan kesan yang nyaman dan bersahabat.

- *Daylight* (5600K)

Daylight merupakan cahaya yang berwarna putih. Sinematografer menggunakan ini untuk membuat cahaya matahari di siang hari, dengan warna cahaya yang putih. Cahaya *Daylight* memberikan kesan yang gembira, ceria, dan kebahagiaan.

- *Cool* (7000K – 10.000K)

Cool adalah warna yang kebiru biruan, cahaya ini digunakan sinematografer untuk mewarnai cahaya di malam hari, atau membuat cahaya bulan. Cahaya ini memberikan kesan, dingin, misterius, dan elegan. (Christoper Bowen, 2017: 77)

2.2.7 Penata Cahaya dan Timnya

Penata cahaya atau gaffer adalah orang yang mengepalai tim *lighting* dibawah DOP, Gaffer bertugas untuk mendesain arah cahaya dan menentukan titik lampu dalam konsep yang sudah dibuat oleh DOP. Tugas gaffer di pra produksi adalah mengikuti arahan DOP untuk mengolah konsep *look and mood* menjadi alat lighting, gaffer juga bertugas sebagai penentu titik cahaya dan menggambar *floorplan* lampu untuk di serahkan pada DOP. Saat Produksi, tugas gaffer adalah memastikan semua lampu berada di titik yang sudah ditentukan, dan memberi arah cahaya yang sesuai dengan objek atau Lokasi yang sudah ditentukan oleh sutradara dan DOP. Gaffer memiliki seorang asisten yaitu bestboy, bestboy adalah tangan kanan gaffer yang memberi masukan tentang arah cahaya termasuk saat menentukan peralatan yang dibutuhkan, dalam beberapa kasus, seorang bestboy juga akan memberi arahan cahaya pada tim *lighting*. Bestboy mengepalai asisten penata cahaya, dalam skala produksi yang lebih besar, gaffer bisa memiliki lebih dari satu bestboy bergantung pada situasi dan lokasi. *Lighting crew* adalah pelaksana dari arahan gaffer, biasanya *lighting crew* akan membawa lampu dan mengarahkan lampunya sesuai arahan gaffer atau bestboy. *Electrician* adalah

asisten bestboy dalam mengurus hal tentang kelistrikan, biasanya *electrician* akan berurusan dengan genset dan manajemen perkabelan. (Blein Brown, 2016: 167)

BAB III

Perancangan Konsep

3.1 Alasan Pembuatan Film Thlipsis

Film Thlipsis merupakan film yang ditulis oleh tiga orang yaitu M. Iqbal Keane, Vibinur wulandari, dan Narendra Satrio. Tujuan kami membuat film ini adalah untuk membuat portofolio karya film, dan sebagai syarat kelulusan yaitu karya tugas akhir Narendra Satrio. Film Thlipsis didasari pada keresahan kami bertiga dalam melihat sebuah situasi, lalu pengemasan yang kami buat untuk film ini adalah hari dimana kiamat datang. Pada dasarnya film ini termasuk dalam genre fiksi yang dikemas dalam bentuk surealis. Berdasar pada refrensi film-film yang diikuti oleh M. Iqbal Keane sebagai sutradara, beliau senang membuat pengemasan surealis karena lebih bebas dalam eksplorasi cerita dan eksplorasi *mise-en-scene*. Film ini juga bekerja sama dengan seorang musisi Mati Suri asal Tangerang untuk dijadikan inspirasi cerita dari lagunya yang berjudul Yaumuljaza. Musisi Mati Suri juga menyetujui untuk menjadikan soundtrack lagu nya yang berjudul “Wafat Suri” untuk dijadikan soundtrack akhir di film.

3.2 Latar Belakang Film Thlipsis

Latar Belakang cerita film Thlipsis didasari pada kesiapan orang tua dalam memutuskan untuk memiliki anak, kiamat pada film ini hanyalah bumbu pemanis dalam membentuk tangga dramatik, Film Thlipsis menceritakan dari sudut pandang seorang anak (sienna) yang ingin merasakan kebahagiaan di saat saat terakhir nya. Kebahagiaan dalam film ini di lambangkan oleh kembang api karena menghasilkan cahaya yang berwarna-warni. Sementara dari sisi ibu (Dinar) yang memiliki *Astrophobia* yaitu *phobia* pada percikan, Guntur dan kembang api tidak suka melihat sienna yang bermain dengan kembang api. Cerita ini lebih mengedepankan hubungan ibu dan anak yang tidak berjalan dengan baik akibat dari kejadian di masa lalu dimana Dinar dibakar oleh suaminya yang ditandakan dengan luka bakar di setengah wajahnya dan telapak tangannya hingga ia berharap kiamat akan datang.

Lalu di akhir film ada sebuah *scene* dimana setelah kiamat, mereka ada di dalam dunia yang berbeda akan tetapi mereka tidak mengenal satu sama lain, yang menjadi penanda bahwa mereka sudah menemukan kedamaianannya masing-masing.

3.3 Sinopsis film Thlipsis

Di masa dimana bumi dipenuhi asap - asap tebal, suram dan suara gemuruh yang menegangkan setiap harinya. Dinar dan Anaknya Sienna hidup dengan banyak hal yang menyakitkan. Dinar adalah korban KDRT yang dibakar hidup - hidup dengan seisi rumahnya, namun keberuntungan masih berpihak padanya, ia selamat dengan banyak luka bakar di tubuhnya dan wajahnya pun rusak. Sejak kejadian itu, Dinar dan Sienna menjalani hari -hari traumatis dan sulit membangun kepercayaan diri mereka. Kesengsaraan yang mereka rasakan membuatnya berharap kiamat segera tiba dan kesengsaraan itu akan sirna. Sienna memiliki satu keinginan sebelum dunia benar - benar berakhir, ia sangat ingin melihat kembang api untuk terakhir kalinya.

Suatu siang, langit tetap dengan gelapnya yang suram, Sienna baru saja kembali dari sekolahnya. Sienna masuk ke kamar ibunya dan melihatnya ibunya sedang duduk terdiam di ujung kamar, kipas angin menerpa rambut ibunya hingga wajahnya yang rusak terlihat samar-samar. Sienna bertanya bagaimana caranya melihat kembang api, dinar tertegun mendengar pertanyaan tersebut karena ia trauma dengan hal - hal yang menyala sejak kejadian yang dilakukan suaminya pada mereka.

Di rumah yang terlihat berantakan itu mereka beraktivitas seperti biasa, Sienna menemukan sebuah kembang api yang dibeli pada saat perayaanlebaran idul fitri. Sienna bersikeras ingin menyalakan kembang api setidaknya untuk terakhir kalinya. Dinar dan Sienna berdebat sengit hinggamenyebabkan kembang api itu rusak dan mengeluarkan bubuk mesiuinya. Sienna yang kesal dengan perlakuan ibunya duduk di teras ibunya menghampirinya dan memeluknya dari

belakang dan tiba-tiba ledakan yang sangat bercahaya muncul mereka memejamkan mata dan ledakan lainnya terus bermunculan.

3.4 Lokasi dan Set Syuting

Film ini diproduksi di *production house* Fadjar Gemilang Indonesia sebagai lokasi utama dan pasar Ngasem sebagai lokasi pendukung. Kantor Fadjar Gemilang Indonesia terletak di Jl. Krapyak Wetan, Krapyak, Panggunharjo, Sewon, Bantul, DIY Yogyakarta. Sementara pasar Ngasem terletak di Jl. Polowijan, Patehan, Kraton, Kota Yogyakarta, DIY Yogyakarta. Lokasi pasar digunakan untuk *ending* di film ini.



Gambar 1. Kantor Fadjar Gemilang

(sumber: googlemaps)



Gambar 2. Pasar Ngasem

(sumber: google)

3.5 Profil Pembuat & Penulis Film

Vibinur Wulandari sebagai Producer dan penulis cerita di film ini, beliau telah berpartisipasi di industri film selama lima tahun sejak SMA. Beliau telah berpartisipasi di beberapa film seperti: Dari Jogja Kisahku Bermula sebagai

Production Assistant, Producer film Diana (2021) pemenang Sinematografi terbaik dan Film pendek terbaik di Festival Film Bulanan.



Gambar 3: Vibinur Wulandari

Sumber: (doc.pribadi)

Iqbal Keane sebagai Sutradara dan penulis cerita, beliau merupakan Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta asal Medan. Beliau telah meraih beberapa penghargaan di filmnya contohnya: Sutradara Film Facticity (2022) peraih Film Pendek Terbaik di Festival Film UI, Sutradara Film in Fame (2023), dan berkesempatan untuk berangkat ke perancis sebagai sutradara film Facticity.



Gambar 4: Iqbal Keane

Sumber: (doc.pribadi)

Narendra Satrio, sebagai Gaffer dan penulis cerita di film ini. Beliau adalah Mahasiswa STIKOM Yogyakarta asal Bogor. Beliau telah berpartisipasi di beberapa film seperti: Gaffer di Videoklip Samrecks Backbone, Gaffer di film Pung Ra Rampung Nembung proyek Danais Kota Yogyakarta.



Gambar 5: Narendra Satrio

Sumber: (doc.pribadi)

Yosef Bergas, sebagai Director of Photography di film Thlipsis, beliau adalah Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta asal Klaten, beliau telah meraih beberapa penghargaan di bidang sinematografi seperti: Sinematografer terbaik di film Gadis dan Penatu dalam festival film UI, dan pernah menjadi *assistant camera 2* di film seri Jingga dan Senja.



Gambar 6: Yosef Bergas

Sumber: (doc.pribadi)

3.6 Profil Pemeran film Thlipsis

Dinar Roos, Dinar Roos merupakan aktris di film Thlipsis yang berperan sebagai Ibu di film ini, Dinar Roos telah berkecimpung di dunia film sejak tahun 2012. Beliau telah banyak meraih beberapa penghargaan di beberapa film seperti: Pemeran Utama Wanita Terbaik di film Topi Toni (2021). Pemeran Pendukung di film Kisah Tanah Jawa (2022), dan pemeran pendukung di film Waktu Magrib(2023).



Gambar 7: Dinar Roos

Sumber: (doc.pribadi)

Sienna, Sienna merupakan aktris di film Thlipsis yang berperan sebagai Anak. Sienna merupakan model dan aktris cilik yang sudah berpengalaman di bidang film dan model foto, Sienna juga berperan di beberapa film peraih penghargaan seperti film: Malam Penghabis Petang (2022), dan film Vacant Buddy (2024).



Gambar 8: Sienna

Sumber: (doc.pribadi)

3.7 Rancangan Anggaran Biaya

Berikut adalah Rancangan Anggaran Biaya untuk produksi film Tugas Akhir berjudul *Thlipsis*. Untuk total biaya syuting kami dari pra-produksi sampai pasca-produksi, film kami menghabiskan Rp.5.000.000,00. Kami menargetkan untuk meminjam peralatan lampu dan beberapa alat kamera, *sound* kepada teman atau mencari diskon kepada vendor dengan beberapa persyaratan.

Producer	: Vibinur Wulandari		
Date	: 10 Agustus 2024		
Line Producer	: Ikhlasul Haq		
Director	: M Iqbal Keane		
	Production Book		
	Rp5.000.000		
	Alokasi Dana		
No	Department	Price	Note
1	Production	Rp1.200.000	
2	Directing	Rp500.000	Talent
3	Camera	Rp600.000	
4	Lighting	Rp250.000	
5	Make up & Wardrobe	Rp200.000	Luka Bakar
6	Post Pro	Rp50.000	
7	Artistik	Rp2.000.000	
8	Sound	0	
9	Kontigensi money	Rp200.000	
	Total	Rp5.000.000	

Gambar 9: RAB

Sumber: (doc.pribadi)

3.8 Refrensi Visual

Film ini mengambil refrensi visual dari film “The Stars” yang disutradarai oleh Wong Kar Wai dan “Cross My Heart and Hope to Die” oleh Sam Manacsa. Cahaya dan penggunaan lensa bokeh di film *The Stars* dijadikan sbg refrensi di film ini, karena penggunaan cahaya yang kehijau-hijauan memberikan kesan menjijikan dan kumuh, serta penggunaan lensa bokeh yang menjadikan mata penonton terpusat pada objek. Film ini menggunakan karakter bokeh yang unik yaitu “swirly” dalam shotnya sehingga menambah estetika pada film. Sementara di film *Cross My Heart and Hope to Die* mengambil dari penggambaran set artistik

yang berantakan untuk memberikan informasi situasi yang *chaos* dan menjadi representasi keputusan dan depresi.



Gambar 9: Still film “The Stars”

Sumber: (doc.pribadi)

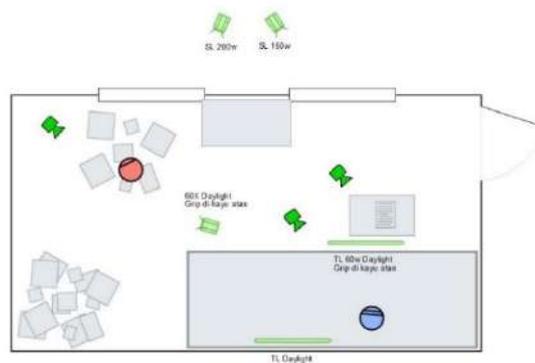


Gambar 10: Still film Cross my heart and Hope to die

Sumber: (doc.pribadi)

3.9 Floorplan Lampu

Berikut untuk *Floorplan* lampu untuk set kamar, Penggunaan lampu SL 200w, dan SL 150w adalah sebagai *Key Light*, *Key Light* disini menggunakan warna tungsten sebagai motivasi cahaya dari lampu jalan. Penggunaan LS 60x berwarna tungsten sebagai *fill* untuk mengisi dimensi ruang dan menjadi *spot* untuk peradeganan sienna. TL 60w digunakan sebagai penambah motivasi cahaya dari lampu Tube berwarna putih kehijau-hijauan.



Gambar 11: Floorplan lampu kamar

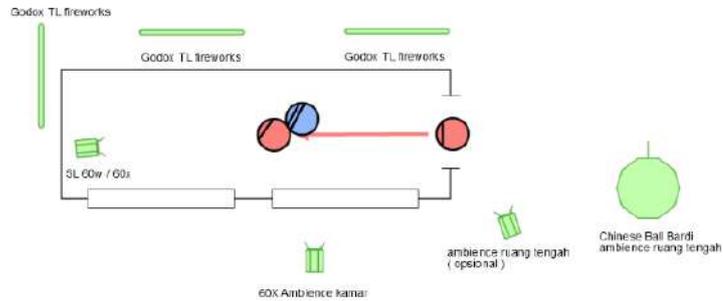
Sumber: (doc.pribadi)

No	Alat	Kegunaan
1	Godox SL 150w	<i>Key Light</i> , motivasi cahaya lampu jalan
2	Godox SL 200w	<i>Key Light</i> , motivasi cahaya jendela
3	Aputure 60x	<i>Spot</i> dan <i>kicker</i> untuk Sienna
4	Godox TL 60w	<i>Backlight</i> pada Ibu

Tabel 1 : Daftar Lampu

Sumber: (doc.pribadi)

Floorplan lampu di scene teras, menggunakan TL 60w sebagai motivasi dari cahaya kembang api. Penggunaan Lampu SL 60w sebagai *Key Light* di set ini, SL 60w berwarna tungsten sebagai penerus motivasi lampu jalan. Penggunaan lampu Chinese Ball adalah untuk *Practical Light* dan mengisi *Back Light* Dinnar. Cahaya kembang api di atur melalui *preset* di aplikasi Godox Light.



Gambar 12: *Floorplan* lampu teras

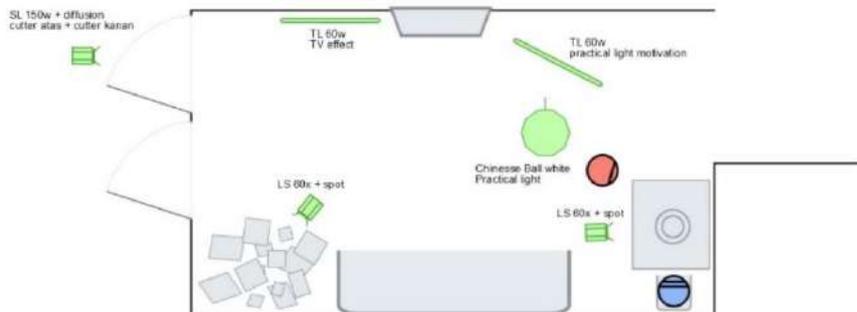
Sumber: (doc.pribadi)

No	Alat	Kegunaan
1	Godox SL 150w	<i>Key Light</i> , motivasi cahaya lampu jalan
2	Godox SL 200w	<i>Key Light</i> , motivasi cahaya jendela
3	Aputure 60x	<i>Spot</i> dan <i>kicker</i> untuk Sienna dan Ibu
4	Godox TL 60w	<i>Backlight</i> pada Ibu
5	Lantern	<i>Practical light</i> dan <i>Key</i> untuk meja makan

Tabel 2: Daftar lampu teras

Sumber: (doc.pribadi)

Floorplan Lampu Ruang Tengah, menggunakan SL 150w sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan. Kemudian, LS 60x sebagai spot untuk mengisi bagian-bagian yang terdapat peradeganan, dan sebagai penanda informasi tentang barang yang dicari Sienna. Kemudian terdapat TL 60w sebagai fill untuk mengisi ruang dengan motivasi cahaya televisi, dan motivasi lampu rumah. Chinese Ball digunakan sebagai *Practical Light* untuk mengisi dimensi ruang Tengah.



Gambar 13: *Floorplan* lampu Ruang Tengah

Sumber: (doc.pribadi)

No	Alat	Kegunaan
1	Godox SL 150w	<i>Key Light</i> , motivasi cahaya lampu jalan ke kamar
2	Godox SL 200w	<i>Key Light</i> , motivasi cahaya jendela
3	Aputure 60x	<i>Spot</i> dan <i>kicker</i> untuk Sienna
4	Godox TL 60w	<i>Backlight</i> pada Sienna
5	Lantern	<i>Practical light</i>

Tabel 3: Daftar alat lampu ruang tengah

Sumber: (doc.pribadi)

3.10 List Alat Lampu

Gaffer : Narendra Satrio
 Date : 10 Agustus 2024
 Project : Thlipsis
 Finance : Azzahra S. L

Lighting Equipment						
No	Equipment	Qty	Day	Price/unit	Price	Vendor
1	Godox SL 150	1	1	Rp	-	Rp - Fadjar Gemilang
2	Aputure 60x 3pcs/paket	1	1	Rp	250.000	Rp 250.000 Pinky Support
3	Godox SL 200w	1	1	Rp	-	Rp - Fadjar Gemilang
4	Godox TL 60w	4	1	Rp	-	Rp - Fadjar Gemilang
5	Godox SL 60w	1	1	Rp	-	Rp - Fadjar Gemilang
6	Tube Practical Hinomaru	1	1	Rp	-	Rp - Bang Egi
7	Chinesse Ball Lamp	1	1	Rp	-	Rp - Fadjar Gemilang
	Price			Rp	250.000	

Gambar 14: List alat Lampu

Sumber: (doc.pribadi)

Lighting Support & Grip						
No	Equipment	Qty	Day	Price/unit	Price	Vendor
1	C Stand	4	1	Rp -	Rp -	Fadjar Gemilang
2	Apple Box set	1	1	Rp -	Rp -	Fadjar Gemilang
3	Frame 4x4 (251,216,252)	4	1	Rp -	Rp -	Fadjar Gemilang
4	Floppy	2	1	Rp -	Rp -	Fadjar Gemilang
5	Cutterlight set	1	1	Rp -	Rp -	Fadjar Gemilang
6	Filter Gel set	1	1	Rp -	Rp -	Fadjar Gemilang
7	Silk 6x6	1	1	Rp -	Rp -	Pinky Support
8	Black Solid 12x12	1	1	Rp -	Rp -	Pinky Support
9	Cardelini	4	1	Rp -	Rp -	Pinky Support
	Price			Rp	-	

Gambar 15: List alat *support* lampu

Sumber: (doc.pribadi)

BAB IV

PEMBAHASAN

Produksi film “Thlipsis” dilaksanakan di dua lokasi yaitu: Pasar Ngasem di Jl. Polowijan, Patehan, Kraton, Kota Yogyakarta, DIY Yogyakarta. Lokasi kedua berada di Kantor Fadjar Gemilang Indonesia yang terletak di Jl. Krapyak Wetan, Krapyak, Panggunharjo, Sewon, Bantul, DIY Yogyakarta. Pada produksi ini, penulis bertugas sebagai seorang penata cahaya yang bertugas untuk mengatur pencahayaan dan mengontrol *exposure* dari gambar yang akan diambil, agar bisa diolah oleh *colorist* di tahap pasca produksi. Penulis mengambil konsep *Low Key* sebagai konsep cahaya yang diterapkan pada film ini sebagai representasi dari emosi sendu, dan sedih yang disampaikan dalam “Thlipsis”.

4.1 Persiapan Produksi

Persiapan Produksi sebagai penata cahaya di film “Thlipsis” dilakukan setelah naskah sudah mencapai *final draft*. Persiapan film “Thlipsis” memakan waktu 22 hari untuk membedah konsep, cek lokasi, *recce*, penyusunan photoboard, dan pengambilan alat.

4.1.1 Persiapan Menata Cahaya

Peran Penata cahaya dalam tahap persiapan film “Thlipsis” adalah mendiskusikan konsep pencahayaan bersama Director of Photography karena judul yang diambil oleh penata cahaya di film ini adalah “Penerapan *Low Key* untuk membangun emosi di film Thlipsis”. Selain diskusi, penata cahaya di film “Thlipsis” juga melakukan kegiatan cek lokasi, setelah cek lokasi penata cahaya bisa mulai membuat *list* alat. Kegiatan utama bagi seorang penata cahaya di proses pra-produksi adalah *Recce*, *Recce* merupakan kegiatan membuat *photoboard* dari lokasi yang sudah ditentukan dan penata cahaya bisa menitikkan peletakan lampu sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Setelah *recce*, *list* alat yang sudah ditentukan diserahkan kepada producer untuk di olah secara keuangan. Langkah terakhir sebagai penata cahaya di film “Thlipsis” pada pra-produksi adalah *pre-light*, *pre-light* adalah menyiapkan alat alat lampu dan memasang *base* untuk

lampu, dikarenakan metode yang diterapkan oleh penata cahaya di film ini adalah metode gantung lampu, hampir keseluruhan lampu di film “Thlipsis” di gantung di langit-langit rumah dikarenakan lokasi rumah yang sempit.

4.1.2 Pembentukan *Low Key*

Refrensi visual film “Thlipsis” berasal dari film yang disutradarai oleh Wong Kar Wai yang berjudul “The Stars” seperti yang dijelaskan pada Bab 3. Setelah melewati beberapa diskusi, refrensi cahaya *low key* yang ingin dibangun oleh film ini menjadi dipersempit menjadi beberapa kategori yang pertama yaitu: pemilihan *colour temperature*, pemilihan *lighting ratio*, dan pemilihan teknik.

Pemilihan *Lighting Ratio*, hasil dari diskusi yang sudah dilakukan dengan Sutradara dan DOP kami menyetujui bahwa *lighting ratio* di film ini menggunakan *ratio* cahaya antara *highlight* dan *shadow* pada 4:1. Seperti pada gambar 16 yaitu salah satu lukisan karya Carvaggio “The Supper at Emmaus”, seperti bisa dilihat dalam wajah seorang pria berambut panjang tersebut memiliki *ratio* cahaya 4:1. Pemilihan *ratio* 4:1 guna membangun dramatik di film ini sebagai representasi perasaan ibu yang putus asa dan tidak memiliki harapan untuk hidup.



Gambar 16: “The Supper at Emmaus” karya Carvaggio

(sumber: google)

Pemilihan *colour temperature*, pemilihan *temperature* pada film ini di dominasi oleh warna *warm white*(4200K), dan *tungsten*(3200K). Untuk membangun kesan menjijikan dan kumuh pada film ini, warna yang disetujui oleh sutradara untuk film di dominasi oleh warna hijau. Warna hijau sebagai representasi kumuh dan kotor dapat didukung oleh cahaya *tungsten* agar bisa menyatu dan membangun suasana. Motivasi lain penggunaan cahaya *tungsten* adalah dari cahaya dari lampu jalan di malam hari, seperti pada film Wong Kar Wai yang berjudul “Happy Together” memiliki *tone* warna hijau dan kuning sehingga membangun konsep dramatik di filmnya.



Gambar 17: still “Happy Together” karya Wong Kar Wai

(Sumber: Shotdeck)

Pemilihan Teknik, film “Thlipsis” menggunakan teknik lampu gantung dan *shaping* dengan *cutterlight* dan karton linen. Teknik lampu gantung di film ini bertujuan memberikan ruang bebas untuk eksplorasi pengambilan sudut kamera. Alat yang digunakan untuk menggantung lampu ini adalah Cardelini Clamp (Gambar 18), cardelini merupakan alat untuk menggantung yang paling umum ditemui dan mudah dicari di Yogyakarta. Teknis dari Cardelini di film ini adalah menjepitkannya pada kayu yang berada di langit-langit rumah. *Shaping* cahaya dengan *cutterlight* (Gambar 19) dan karton linen (Gambar: 20) bertujuan untuk memperkecil sebaran cahaya untuk membangun *Low Key* di film ini sehingga terbentuk *ratio* dan dimensi ruangan di dalam *frame*. Cardelini Clamp pada film ini

digunakan di hampir semua set dalam rumah, guna menggantung lampu Aputure 60x, dan Godox TL 60w.



Gambar 18: Cardellini Clamp

(Sumber: google)



Gambar 19: Cutterlight

(Sumber: google)



Gambar 20: Karton Linen

(Sumber: google)

Setelah diskusi tentang membentuk *low key* pada film “Thlipsis”, agenda selanjutnya sebagai gaffer di film ini adalah mengikuti kegiatan cek lokasi di Rumah dan Pasar Ngasem. Kegiatan cek lokasi dilakukan untuk mengetahui dan mencari titik-titik yang akan di *shoot* di dalam film, serta mendiskusikan dengan pemilik lokasi mengenai izin syuting.

Saat memutuskan cek lokasi di rumah, keuntungan yang kami dapatkan adalah Kantor Fadjar Gemilang merupakan tempat berkumpulnya anak-anak film ISI Yogyakarta yang merupakan teman kami, sehingga tidak dibutuhkan banyak diskusi dan perizinan lokasi untuk melaksanakan syuting di Kantor Fadjar Gemilang. Berikut merupakan foto kegiatan cek lokasi dan cek *blocking*.



Gambar 21: Kegiatan cek lokasi dan test *blocking*

(Sumber: doc.pribadi)

Cek lokasi berikutnya adalah melihat pasar Ngasem, untuk lokasi pasar Ngasem digunakan pada *scene* terakhir sebagai penutup dari film. Lokasi pasar menggunakan izin dari Dinas Perdagangan Kota Yogyakarta. Pasar Ngasem memiliki wilayah yang lebih besar, untuk mencari titik lokasi yang akan kita *shoot*, kami mengelilingi sekitaran pasar. Setelah diputuskan, kami mengambil titik di area jual sayur seperti di gambar berikut



Gambar 22: Foto lokasi pasar

(sumber: doc.pribadi)

4.2 Tahap Produksi

Tahap Produksi merupakan hari dimana proses syuting dilaksanakan. Tugas Gaffer dalam proses produksi ini adalah memantau cahaya dan memastikan lampu berada di titik yang sesuai seperti yang sudah didiskusikan dalam pra-produksi. Gaffer juga bertugas melihat *frame* dan memastikan dengan DOP agar *low key* dalam film “Thlipsis” bisa terbentuk.



Gambar 23: BTS syuting lokasi pasar
(Sumber: doc.pribadi)

4.2.1 Breakdown Alat Lampu

Breakdown lampu ini adalah pembedahan alat lampu yang digunakan dalam setiap scene beserta tujuannya.

1. INT. Kamar Tidur – Day

Sienna yang baru pulang sekolah, pergi ke kamar ibunya lalu duduk di sudut ruangan mencari sesuatu. Ibu yang melihat Sienna pulang hanya duduk termenung di tempat tidur, sesekali kipas angin menerpa wajah Ibu sehingga terlihat bekas luka bakar di wajah Ibu.

Alat yang digunakan:

- Godox SL 150w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela pertama.
- Godox SL 200w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela ke dua.
- Aputure 60x digunakan sebagai spot untuk memberi informasi bahwa sienna sedang mencari sesuatu yang menjadi kunci di film ini.
- Godox TL60w digunakan sebagai *Ambience* cahaya kehijau-hijauan sebagai representasi warna yang kusam seperti karakter Ibu yang sudah tidak memiliki harapan hidup.
- Trace Frame digunakan untuk menghaluskan cahaya dari luar ruangan sehingga cahaya yang kena pada kulit tidak merusak detail pada kulit.
- Cutterlight digunakan untuk mengontrol sebaran cahaya sehingga *Low Key* pada film ini terbentuk.



Gambar 24: Godox SL 150w

(sumber: Doc.google)

2. INT. Kamar Tidur – Day

Sienna duduk di sudut ruangan sambil memegang tongkat peri dan menunjukkan tongkat tersebut pada Ibu. Ibu hanya menengok dan seolah-olah tak peduli dengan Sienna.

Alat yang Digunakan:

- Godox SL 150w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela pertama.
- Godox SL 200w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela ke dua.
- Aputure 60x digunakan sebagai spot untuk memberi informasi bahwa sienna sedang mencari sesuatu yang menjadi kunci di film ini.
- Godox TL60w digunakan sebagai *Ambience* cahaya kehijau-hijauan sebagai representasi warna yang kusam seperti karakter Ibu yang sudah tidak memiliki harapan hidup.
- Trace Frame (216) digunakan untuk menghaluskan cahaya dari luar ruangan sehingga cahaya yang kena pada kulit tidak merusak detail pada kulit.
- Cutterlight digunakan untuk mengontrol sebaran cahaya sehingga *Low Key* pada film ini terbentuk.
- Kain Hitam ukuran 6x6 feet digunakan untuk menutup lantai sehingga pantulan cahaya menuju lantai



Gambar 25: Godox TL 60w

(sumber: Doc.google)

1. INT. Ruang Tengah - Day

Sienna sedang mencari sesuatu di ruang Tengah dan ia mengangkat sebuah baju koko. Ibu berjalan keluar kamar lalu menuju meja makan dan berhenti di dekat Sienna, kemudian ia melanjutkan jalan ke meja makan.

Alat yang digunakan:

- SL 150w sebagai *Key Light* yang meneruskan motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten*.
- Aputure 60x (2pcs) digunakan untuk memberi informasi bahwa ada sesuatu yang terjadi di sudut yang diterangi cahaya, sekaligus memberikan *kicker* pada objek sehingga terbentuk dimensi pada objek. Lampu ini berwarna *tungsten* dengan kadar kuning yang di set pada 3200K.
- Chinese Ball digunakan sebagai *practical light* yang dipasang di tengah ruangan sebagai penanda latar tempat bahwa cerita ini berlatar di rumah orang Asia. Chinese Ball ini memiliki efek kedip-kedip sepanjang film untuk memberikan informasi bahwa listrik di rumah ini tidak stabil.
- Trace Frame (216) dan (250) digunakan 2 lapis pada lampu SL 150w agar cahaya yang masuk kedalam *frame* sangat halus sehingga tidak merusak detail kulit pada objek.
- *Cutterlight* digunakan pada lampu SL 150w untuk memotong sebaran cahaya yang kena pada sudut ruangan yang seharusnya gelap.
- Karton Hitam digunakan mengelilingi lampu Aputure 60x untuk mengontrol sebaran cahaya pada objek karena 60x ini digantung di langit-langit yang lumayan tinggi.
- Cardelini, digunakan untuk menggantung lampu Aputure 60x



Gambar 26: Aputure 60x

(sumber: Doc.google)

2. INT. Ruang Makan – Day

Dinar dan Sienna duduk di meja makan setelah itu mereka kembali ke aktivitas masing-masing Sienna kembali melanjutkan pencariannya, sementara Ibu kembali ke kamarnya.

Alat yang digunakan:

- SL 150w sebagai *Key Light* yang meneruskan motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten*.
- Aputure 60x (2pcs) digunakan untuk memberi informasi bahwa ada sesuatu yang terjadi di sudut yang diterangi cahaya, sekaligus memberikan *kicker* pada objek sehingga terbentuk dimensi pada objek. Lampu ini berwarna *tungsten* dengan kadar kuning yang di set pada 3200K.
- Chinese Ball digunakan sebagai *practical light* yang dipasang di tengah ruangan sebagai penanda latar tempat bahwa cerita ini berlatar di rumah orang Asia. Chinese Ball ini memiliki efek kedip-kedip sepanjang film untuk memberikan informasi bahwa listrik di rumah ini tidak stabil.
- Trace Frame (216) dan (251) digunakan 2 lapis pada lampu SL 150w agar cahaya yang masuk kedalam *frame* sangat halus sehingga tidak merusak detail kulit pada objek. Dan, Trace Frame 228 digunakan untuk menghaluskan lampu 60x yang kena pada kepala Ibu.
- *Cutterlight* digunakan pada lampu SL 150w untuk memotong sebaran cahaya yang kena pada sudut ruangan yang seharusnya gelap.
- Karton Hitam digunakan mengelilingi lampu Aputure 60x untuk mengontrol sebaran cahaya pada objek karena 60x ini digantung di langit-langit yang lumayan tinggi.
- Cardelini, digunakan untuk menggantung lampu Aputure 60x .

- Kain Hitam 6x6 feet digunakan untuk menutupi lantai agar cahaya yang terkena pantulan lantai ke tembok hilang.

3. INT. Kamar Tidur – Day

Ibu berdiri di depan kaca, kemudian berganti baju. Ibu melihat ke arah jendela dan ibu mengintip jendela.

Alat yang digunakan:

- Godox SL 150w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela pertama.
- Godox SL 200w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela ke dua.
- Aputure 60x digunakan sebagai spot untuk memberi informasi bahwa sienna sedang mencari sesuatu yang menjadi kunci di film ini.
- Godox TL60w digunakan sebagai *Ambience* cahaya kehijau-hijauan sebagai representasi warna yang kusam seperti karakter Ibu yang sudah tidak memiliki harapan hidup.
- Trace Frame (216) dan (251) digunakan untuk menghaluskan cahaya dari luar ruangan sehingga cahaya yang kena pada kulit tidak merusak detail pada kulit.
- Cutterlight digunakan untuk mengontrol sebaran cahaya sehingga *Low Key* pada film ini terbentuk.
- Kain Hitam ukuran 8x8 feet digunakan untuk menutup lantai sehingga pantulan cahaya menuju lantai.

4. INT. Ruang Tengah – Day

Sienna yang sedang mencari sesuatu, menemukan mainannya di bawah meja makan, kemudian Sienna menemukan kembang api dibalik mainan tersebut. Ia mengambil dan melihat kembang api tersebut.

Alat yang digunakan:

- SL 150w sebagai *Key Light* yang meneruskan motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten*.
- Aputure 60x (2pcs) digunakan untuk memberi informasi bahwa ada sesuatu yang terjadi di sudut yang diterangi cahaya, sekaligus memberikan *kicker* pada objek sehingga terbentuk dimensi pada objek. Lampu ini berwarna *tungsten* dengan kadar kuning yang di set pada 3200K.
- Chinese Ball digunakan sebagai *practical light* yang dipasang di tengah ruangan sebagai penanda latar tempat bahwa cerita ini berlatar di rumah orang Asia. Chinese Ball ini memiliki efek kedip-kedip sepanjang film untuk memberikan informasi bahwa listrik di rumah ini tidak stabil.
- Trace Frame (216) dan (250) digunakan 2 lapis pada lampu SL 150w agar cahaya yang masuk kedalam *frame* sangat halus sehingga tidak merusak detail kulit pada objek. Dan, Trace Frame 228 digunakan untuk menghaluskan lampu 60x yang kena pada kepala Ibu.
- *Cutterlight* digunakan pada lampu SL 150w untuk memotong sebaran cahaya yang kena pada sudut ruangan yang seharusnya gelap.
- Karton Hitam digunakan mengelilingi lampu Aputure 60x untuk mengontrol sebaran cahaya pada objek karena 60x ini digantung di langit-langit yang lumayan tinggi.
- Cardelini, digunakan untuk menggantung lampu Aputure 60x .

5. INT. Kamar Tidur – Day

Ibu terlihat sudah berganti baju dan sedang berdandan di depan kaca. Sienna masuk membawa kembang api tersebut dan memberikannya pada ibu. Ekspresi Ibu terkejut.

Alat yang digunakan:

- Godox SL 150w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela pertama.
- Godox SL 200w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela ke dua.
- Aputure 60x digunakan sebagai spot untuk memberi informasi bahwa sienna sedang mencari sesuatu yang menjadi kunci di film ini.
- Godox TL60w digunakan sebagai *Ambience* cahaya kehijau-hijauan sebagai representasi warna yang kusam seperti karakter Ibu yang sudah tidak memiliki harapan hidup.
- Trace Frame (216) dan (251) digunakan untuk menghaluskan cahaya dari luar ruangan sehingga cahaya yang kena pada kulit tidak merusak detail pada kulit.
- Cutterlight digunakan untuk mengontrol sebaran cahaya sehingga *Low Key* pada film ini terbentuk.
- Kain Hitam ukuran 8x8 feet digunakan untuk menutup lantai sehingga pantulan cahaya menuju lantai.

6. INT. Kamar Tidur – Day

Sienna dan Ibu terlihat saling merebutkan kembang api tersebut, hingga kembang apinya patah dan bubuk mesiu nya berceceran. Ibu terjatuh dan menatap Sienna.

Alat yang digunakan:

- Godox SL 150w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela pertama.
- Godox SL 200w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela ke dua.
- Aputure 60x digunakan sebagai spot untuk memberi informasi bahwa sienna sedang mencari sesuatu yang menjadi kunci di film ini.

- Godox TL60w digunakan sebagai *Ambience* cahaya kehijau-hijauan sebagai representasi warna yang kusam seperti karakter Ibu yang sudah tidak memiliki harapan hidup.
- Trace Frame (216) digunakan untuk menghaluskan cahaya dari luar ruangan sehingga cahaya yang kena pada kulit tidak merusak detail pada kulit.
- Cutterlight digunakan untuk mengontrol sebaran cahaya sehingga *Low Key* pada film ini terbentuk.
- Kain putih digunakan untuk *bounce* cahaya dari luar sehingga *fill light* pada objek bisa terwujud.

7. EXT. Teras – Day

Sienna duduk termenung dengan ekspresi kesalnya. Ia menatap langit siang yang gelap.

Alat yang digunakan:

- SL 60w berwarna tungsten digunakan sebagai *key light* untuk scene teras. SL 60w ini meneruskan motivasi cahaya lampu jalan.
- Chinese Ball digunakan sebagai back light dari arah ruang tengah, Chinese Ball ini juga sebagai *practical light* yang memiliki efek kedip-kedip untuk menunjukkan arus listrik rumah yang tidak stabil.
- Filter Gel CTO, filter CTO digunakan untuk lampu SL 60w agar cahaya lampu berubah menjadi *tungsten*.
- Softbox Octagon, softbox ini digunakan untuk menghaluskan cahaya sekaligus mengontrol sebaran cahaya agar *low key* bisa terbentuk.

8. EXT. Kamar – Day

Ibu yang kesal kembali duduk di kasur dengan kipas angin yang sesekali menerpa ke wajahnya.

Alat yang digunakan:

- Godox SL 150w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela pertama.
- Godox SL 200w digunakan sebagai *Key Light* sebagai motivasi cahaya lampu jalan berwarna *tungsten* pada jendela ke dua.
- Aputure 60x digunakan sebagai spot untuk memberi informasi bahwa sienna sedang mencari sesuatu yang menjadi kunci di film ini.
- Godox TL60w digunakan sebagai *Ambience* cahaya kehijau-hijauan sebagai representasi warna yang kusam seperti karakter Ibu yang sudah tidak memiliki harapan hidup.
- Trace Frame (216) dan (251) digunakan untuk menghaluskan cahaya dari luar ruangan sehingga cahaya yang kena pada kulit tidak merusak detail pada kulit.
- Cutterlight digunakan untuk mengontrol sebaran cahaya sehingga *Low Key* pada film ini terbentuk.
- Kain Hitam ukuran 6x6 feet digunakan untuk menutup lantai sehingga pantulan cahaya menuju lantai.

9. EXT. Teras – Day

Sienna masih duduk di tempat yang sama, kemudian Ibu datang dari belakang dan merangkul Sienna dari belakang. Sesaat mereka melihat kearah kembang api yang menyala, dan tiba-tiba angin berhembus kencang kearah mereka berdua.

Alat yang digunakan:

- TL 60w (3pcs) yang digunakan untuk membuat cahaya kembang api, dikawat di langit-langit teras.
- SL 60w berwarna tungsten digunakan sebagai *key light* untuk scene teras. SL 60w ini meneruskan motivasi cahaya lampu jalan.

- Chinese Ball digunakan sebagai back light dari arah ruang tengah, Chinese Ball ini juga sebagai *practical light* yang memiliki efek kedip-kedip untuk menunjukkan arus listrik rumah yang tidak stabil.
- Filter Gel CTO, filter CTO digunakan untuk lampu SL 60w agar cahaya lampu berubah menjadi *tungsten*.
- Softbox Octagon, softbox ini digunakan untuk menghaluskan cahaya sekaligus mengontrol sebaran cahaya agar *low key* bisa terbentuk.

12. EXT. Pasar – Day

Ibu berjalan di tengah pasar dengan senang, terlihat ibu berbelanja dan berinteraksi dengan pedagang. Sienna menyalakan kembang api di ujung lorong pasar.

Alat yang digunakan:

- Godox TL 60w (2pcs) digunakan untuk mengisi wajah objek sehingga tidak terlihat gelap.
- Apple Box, digunakan untuk duduk dan meninggikan ketinggian lampu

4.2.2 Breakdown Photoboard dan hasil Still

Photoboard digunakan sebagai acuan untuk mengambil gambar pada saat syuting. *Still* atau *Grabstill* adalah hasil yang telah direkam dan sudah diwarnai menggunakan Rec.709 yaitu format standar untuk *Lut* di kamera. Berikut adalah perbandingan gambar *Photoboard* tanpa lampu dan *Still* yang sudah menggunakan lampu. Gambar yang ditampilkan merupakan *shot* utama di dalam satu scene:

1. INT. Kamar Tidur – Day



Gambar 27: photoboard scene 1
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 28: Still scene 1
(sumber: Doc.pribadi)

2. INT. Kamar Tidur – Day



Gambar 29: photoboard scene 2
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 30: Still scene 2
(sumber: Doc.pribadi)

3. INT. Ruang Tengah – Day



Gambar 31: photoboard scene 3
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 32: Still scene 3
(sumber: Doc.pribadi)

4. INT. Ruang Makan – Day



Gambar 33: Photoboard scene 4
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 34: Still scene 4
(sumber: Doc.pribadi)

5. INT. Kamar – Day



Gambar 35: Photoboard scene 5
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 36: Still scene 5
(sumber: Doc.pribadi)

6. INT. Ruang Tengah – Day



Gambar 37: Photoboard scene 6
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 38: Still scene 6
(sumber: Doc.pribadi)

7. INT. Kamar Tidur - Day



Gambar 39: Photoboard scene 7
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 40: Still scene 7
(sumber: Doc.pribadi)

8. INT. Kamar Tidur – Day



Gambar 41: Photoboard scene 8
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 42: Still scene 8
(sumber: Doc.pribadi)

9. EXT. Teras – Day



Gambar 43: Photoboard scene 9
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 44: Still scene 9
(sumber: Doc.pribadi)

10. EXT. Kamar Tidur – Day



Gambar 45: Photoboard scene 10
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 46: Still scene 10
(sumber: Doc.pribadi)

11. EXT. Teras – Day



Gambar 47: Photoboard scene 11
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 48: Still scene 11
(sumber: Doc.pribadi)

12. EXT. Pasar – Day



Gambar 49: Photoboard scene 12

sumber: Doc.pribadi)



Gambar 50: Still scene 12

(sumber: Doc.pribadi)

Lokasi pasar tidak mengambil banyak foto, karena saat itu izinnnya sedang diurus, dan kami tidak mau menarik perhatian. Dari hasil *Still* diatas kurang lebih hampir sama dengan *Photoboard* terletak perbedaan di *aspect ratio* film. *Aspect ratio* yang ditetapkan di film ini menggunakan 4:3 yang bertujuan untuk mempersempit ruang gerak, agar lebih intim antara penonton dan karakter.

Membentuk *low key* dalam film “Thlipsis” secara teknis, banyak menggunakan *cutterlight* dan karton linen agar cahaya-cahaya bisa terbentuk dan tidak menyebar. Seperti dalam teorinya, *low key* adalah permainan terang dan gelap pada suatu gambar hingga membentuk dimensi ruang.

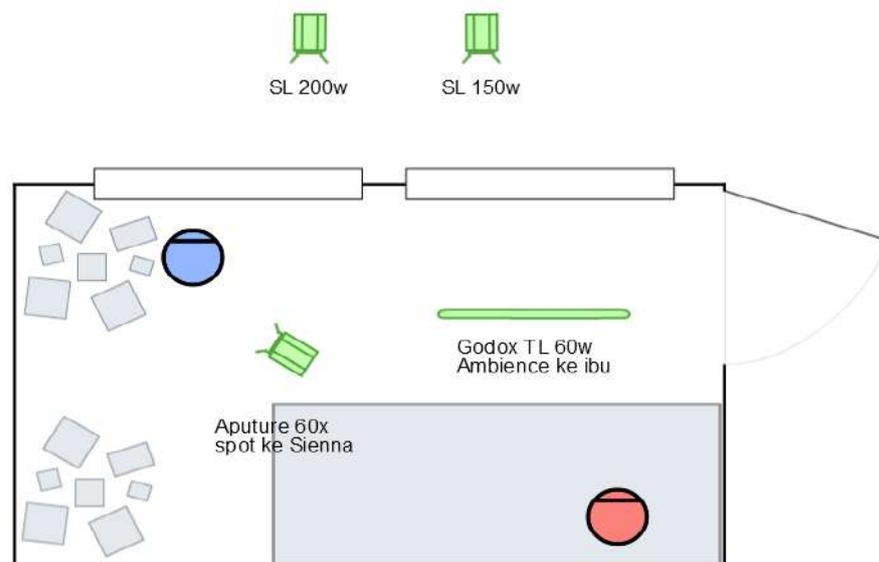
Special Treatment terletak pada *scene* 12, dimana konsep lampu yang di terapkan dalam *scene* 12 adalah *high key* yaitu cahaya yang terang dan memiliki *contrast ratio* yang rendah. Dalam *scene* 12 menceritakan, Dinar dan Sienna yang sudah berada pada kehidupan mereka masing-masing dengan kebahagiaan yang sudah mereka dapatkan yaitu Dinar yang memiliki suami yang ideal, dan Sienna yang bisa bermain kembang api dengan bebas dimanapun. Penempatan *high key* sebagai penanda kehidupan yang sudah berubah, dan merepresentasikan emosi kebahagiaan yang bertolak belakang dengan *scene-scene* sebelumnya.

4.2.3 Floorplan Lampu per Set

Saat produksi, terjadi beberapa perubahan dari floorplan yang sudah dirancang sebelumnya dikarenakan beberapa lokasi yang tidak memungkinkan.

1. Set Kamar

Set kamar menggunakan konsep cahaya *low key* dengan pembentukan contrast pada objek menggunakan karton linen di aputure 60x sehingga sebaran cahayanya dapat dikontrol. Penggunaan kain hitam potongan juga menjadi kunci agar cahaya tidak memantul ke tembok.



Gambar 51: *Floorplan* kamar

Sumber: (Doc.pribadi)



Gambar 52: *Still scene* di kamar

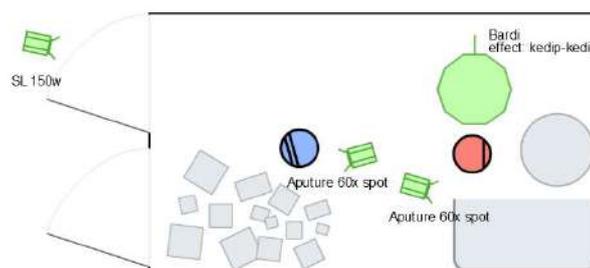
Sumber: (doc.pribadi)

Alat yang digunakan pada *scene* kamar adalah berikut:

- SL 150w dan SL 200w digunakan sebagai *key light* pada set ini seolah olah cahaya tersebut berasal dari cahaya lampu jalan.
- Aputure 60x digunakan sebagai *fill light* sekaligus *back light* untuk Sienna.
- Godox TL 60w digunakan sebagai *Ambience* cahaya dan sebagai *fill light* pada Ibu.

2. Set Ruang Tengah

Ruang tengah merupakan set yang paling luas dalam film ini, Penggunaan lampu-lampu spot aputure 60x yang sudah diberi karton hitam menjadi kunci membentuk *low key* pada film ini. Effect pada Chinese Ball yang sudah dipasang bohlam bardi menjadi kunci membangun suasana dan memberikan informasi pada penonton mengenai listrik rumah yang tidak stabil. Penempatan spot juga sesuai dengan titik peradeganan untuk memberi informasi bahwa sedang ada sesuatu yang terjadi.



Gambar 53: *Floorplan* Ruang tengah

(sumber:doc.pribadi)



Gambar 54: *Still scene* di ruang tengah

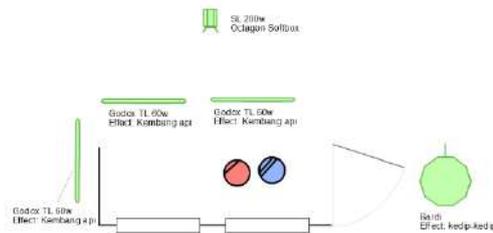
Sumber: (doc.pribadi)

Alat yang digunakan di *scene* ruang tengah adalah berikut:

- SL 150w digunakan sebagai *key light* pada set ini sebagai motivasi lampu jalan
- Aputure 60x 1 digunakan untuk *backlight* Sienna
- Aputure 60x 2 digunakan sebagai *backlight* dan *fill light* untuk karakter Ibu
- Chinese Ball dengan lampu Bardi digunakan untuk *ambience* ruangan dan diberi efek kedip-kedip.

3. Set Teras

Set teras memiliki sedikit perubahan pada penempatan lampu dari *floorplan* yang sudah dibuat di sebelum produksi, karena lokasi yang kurang memungkinkan untuk diletakan di titik itu. Sehingga, Solusi yang diberikan adalah menaikan lampu SL 150w di atas atap garasi. Godox TL 60w digunakan untuk efek kembang api yang sudah ada dalam fitur lampunya, sehingga tidak menyalakannya secara manual melainkan sudah otomatis. Chinese Ball digunakan sebagai *backlight* pada Ibu yang sedang berjalan menghampiri Sienna. Penggunaan Softbox Octagon untuk mengontrol cahaya yang menyebar.



Gambar 55: *Floorplan* teras

Sumber: (doc.pribadi)



Gambar 56: *Still scene* di Teras

Sumber: (doc.pribadi)

Alat yang digunakan pada *scene* teras adalah berikut:

- SL 150w sebagai *key light* diletakkan di atas atap garasi sebagai motivasi lampu jalan.
- Godox TL 60w 1,2,3 digunakan untuk efek kembang api.
- Chinese Ball digunakan untuk *backlight* dan efek kedip-kedip
- Softbox Octagon digunakan untuk mengontrol sebaran cahaya dikarenakan tidak memungkinkan untuk memasang *cutterlight*.

4. Set Pasar

Set Pasar tidak memiliki banyak lampu dikarenakan lokasi tempat kita syuting terlalu ramai dan ditakutkan akan mengganggu aktifitas pasar. Dalam set

ini hanya menggunakan 2 lampu Godox TL 60w untuk menerangi Ibu yang sedang berjalan. *Special Treatment* pada scene ini adalah konsep lampu yang *high key* sebagai penanda kehidupan yang sudah berubah.



Gambar 57: *floorplan* pasar
(sumber: Doc.pribadi)



Gambar 58: *Still scene* pasar
Sumber: (doc.pribadi)

Alat yang digunakan di *scene* pasar adalah berikut:

- Godox TL 60w 2 pcs di set pegang menggunakan tangan mengikuti Ibu

4.3 Pasca Produksi

Dalam proses pasca produksi sebagai penata cahaya akan berdiskusi dengan *colorist* untuk mendiskusikan capaian cahaya yang diinginkan. *Colorist* adalah orang yang akan mewarnai dan mengolah *highlight*, *shadow*, dan *tint* pada gambar menggunakan aplikasi Davinchi Resolve. Diskusi yang diterapkan dengan *colorist* dalam film “Thlipsis” banyak membahas *ratio contrast* yang diinginkan untuk membentuk *low key*. Sebagai penata cahaya, juga akan memantau proses pewarnaan gambar hingga selesai dan merevisi dengan *colorist* jika *contrast* nya tidak sesuai. Contoh, dalam gambar 52 merupakan foto BTS penata cahaya yang sedang berdiskusi dengan *colorist* dalam film “Thlipsis mengenai gambar di *scene* 6 untuk di kurangi porsi *highlight* nya. Dalam film ini terdapat pewarnaan ulang pada *scene* 4 untuk di turunkan *exposure* nya, dan pewarnaan di setiap *scene* untuk digeser *tint* warnanya ke arah hijau sehingga membuat film ini berkesan menjjikan dan kumuh dalam setting tempat.



Gambar 55: *Gaffer* dan *Colorist*

(sumber: Doc.pribadi)

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Melihat dari pemaparan hasil dan analisa data yang didapat dari penelitian “Penerapan *Low Key* dalam membangun emosi di film “Thlipsis” penulis menyimpulkan cahaya *low key* adalah cahaya yang memiliki *key light* yang kecil dan memiliki *contrast ratio* antara terang dan gelap yang tinggi. Cahaya *low key* dalam film “Thlipsis” merepresentasikan suasana yang sedih, suram dan sendu dalam karakter Dinnar yang tidak lagi memiliki kaingin untuk hidup. Cahaya kembang api dalam film”Thlipsis” menjadi representasi kebahagiaan untuk Sienna.

Sebagai penata cahaya, penulis bekerja sama dengan tim kreatif film “Thlipsis” yang terdiri dari Sutradara, Producer, Penata Kamera, dan Penata Artistik untuk mencapai *mood* dan *look* yang diinginkan. Hasil dari diskusi untuk *look* dan *mood* di film ini adalah film “Thlipsis” memiliki *tone* warna yang kehijauan hijauan yang dibangun melalui artistik dan memiliki cahaya *low key* untuk cahayanya sehingga membentuk kesan menjijikan dan membangun dari emosi sendu, dan suram pada film ini. Melalui diskusi ini penulis mengambil Kesimpulan tentang proses yang harus dilakukan ketika membentuk cahaya *low key* untuk membangun emosi adalah

1. Menentukan alat yang tepat untuk mencakup sebuah gambar. Alat yang ditentukan di kategorikan menjadi *key light*, *fill light*, dan *back light*. Penulis menggunakan SL 150w dan SL 200w sebagai *key light* karena memiliki intensitas yang tinggi. Kemudian dalam film “Thlipsis” penulis tidak menggunakan *fill light* secara *intens* di setiap shot untuk membentuk *contrast*, melainkan penulis menggunakan aperture 60x untuk membuat *backlight* agar dimensi antara objek dan *background* terpisah. Penulis menggunakan Godox TL 60w untuk efek kembang api karena lampu yang fleksibel dan memiliki fitur efek kembang api secara otomatis.

2. Pemilihan *modifier* lampu, *modifier* digunakan untuk *finishing* sebuah cahaya agar terlihat natural dan bisa mendukung dari konsep. *Modifier* utama yang penulis tentukan untuk membentuk *low key* di film ini adalah *cutterlight* dan karton linen. Untuk membentuk *low key* hal yang harus diperhatikan adalah sebaran cahaya yang dihasilkan dari lampu ataupun hasil pantulan lampunya. *Cutterlight* digunakan untuk lampu SL 150w dan SL 200w, sementara karton linen digunakan untuk mengerudungi aperture 60x. *Modifier* selanjutnya adalah *trace frame* dan *softbox* untuk menghaluskan cahaya yang dihasilkan dari lampu.

3. Diskusi dengan *colorist*, mendiskusikan tentang capaian cahaya dalam film ini dengan *colorist* merupakan langkah yang dilakukan saat syuting. Topik diskusi yang penulis terapkan untuk membangun *lowkey* pada film “Thlipsis” yaitu diskusi tentang *shadow* dan *highlight* di setiap *shot*. Cahaya pada film ini cenderung di atur terang secara intensitas, untuk mengamankan detail *skintone* di wajah. Hasil akhir dari film ini setelah melewati proses *grading*, semua *exposure* di film ini akan diturunkan oleh *colorist* untuk tetap menjaga konsep *low key* di film ini, tanpa merusak *skintone* atau menghilangkan detail kulit pada wajah.

Kunci dalam membentuk *low key* pada film “Thlipsis” yang didapat melalui observasi dan pengaplikasian langsung di lapangan adalah selalu memperhatikan sebaran cahaya yang akan dibuat dari lampu sehingga bisa membentuk porsi *highlight* dan *shadow* yang sesuai yaitu kadar *shadow* yang lebih dominan daripada *highlight* nya. Mengontrol sebaran cahaya di film “Thlipsis” juga membantu membentuk *contrast* yang tepat sesuai hasil diskusi yang sudah didiskusikan dengan Sutradara, Penata Kamera dan Producer.

5.2 Saran

Saran untuk penulis selanjutnya oleh penulis dalam penelitian ini adalah membawa topik cahaya *low key* untuk mewakili emosi dalam film menggunakan cahaya *key light* yang bersumber dari *practical light*. Kemudian, saran selanjutnya adalah lebih menjelaskan dan mempertajam judul dari laporan, contohnya *low key* sebagai representasi emosi traumatis pada karakter, dan suasana mencekam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alton, John. 1995. *Painting with Light*. California. University of California Press Berkeley and Los Angeles.
- Bowen, Christopher. J. 2009. *Grammar of Shot*. United Kingdom. Elsevier's Science & Technology Rights Department Oxford.
- Brown, Blein 2017. *Cinematography Theory and Practice*. United Kingdom. Focal Press: Kidlington Oxford.
- Holdsworth, Anthony 2005. *BASIC COLOR THEORY* United Kingdom. Focal Press Kidlington Oxford.
- Hoser, Tania 2018. *Introduction to Cinematography*. United Kingdom. Focal Press
- Kennel, Glenn. 2007. *Color and Mastering for Digital Cinema*. United Kingdom. Focal Press.
- Kragulac, Igor. 2008. *The Implementation of Chiaroscuro in Photography and Cinematography*. United States. Texas A&M University.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2. DIY*. Montage Press.
- Richard, Misek. 2010. *Chromatic Cinema A History of Screen Color*. United Kingdom. Blackwell.
- Shiota, Michelle Kalat, James. 2018. *Emotion*. United Kingdom. Oxford University Press.