

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Kasus *broken home*, anak selalu saja menjadi pihak yang paling dirugikan, baik dari segi jasmani maupun psikis mereka. Dampak *broken home* terhadap anak antara lain kekurangan kasih sayang, rentan menderita gangguan psikis, membenci orang tuanya, permasalahan moral, mudah mendapat pengaruh buruk lingkungan, tidak mudah bergaul dan tidak berprestasi lebih mengurung diri atau hidup di luar rumah, dampak *broken home* juga dapat mempengaruhi emosi pada anak.

Objek yang dipilih berawal dari realita yang terjadi di lingkungan penulis. Cerita ini akan memperlihatkan dampak *broken home* pada anak. Isu *broken home* ini akan digarap menjadi sebuah film. Film ini bercerita tentang seorang anak bernama Dika yang merasa tidak betah tinggal bersama orang tuanya karna hubungan antara ayah dan ibu Dika yang tidak harmonis, orang tua yang sering bertengkar dan membatasi keinginan Dika, setelah ibu pergi dari rumah. Perlakuan Ayah kepada Dika tambah tidak baik, sampai pada akhirnya, Dika memilih untuk pergi dari rumah dan di perjalanan Dika bertemu dengan Ayi teman semasa sekolahnya. Ayi mengajak Dika untuk tinggal bersama di *basecamp*, Dika dan Ayi memulai hidup baru nya di *basecamp*.

Film merupakan salah satu media dalam menyampaikan informasi. Pada dasarnya, film membentuk dan mempresentasikan realitas yang ada. Film terdiri dari serangkaian gambar yang bergerak dari satu adegan ke adegan lain dari satu

emosi ke emosi lain dari satu peristiwa ke peristiwa lain. Film membentuk dan menghadirkan refleksi dari realitas. Umumnya realitas tersebut dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk sebagai sistem yang bekerja dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Dalam proses penciptaan film ini penulis berperan sebagai *Director of photography* atau DOP.

Director of photography atau bisa di singkat dengan DOP. Menurut Dicki Umbara (2010:91), DOP seorang yang bekerja dalam sebuah film, dia bertanggung jawab atas semua aspek teknis dan artistik gambar bergerak atau *motion picture*. Seorang DOP harus familiar dengan komposisi dan semua aspek konsep untuk pengendalian kamera dan haruslah orang yang berpengalaman dalam bidang kerjanya, cermat, konsentrasi dalam mengatur semua *frame*, dan mempunyai penyelesaian atau jalan keluar bila terjadi masalah di produksi.

Dalam penciptaan karya ini penulis akan menerapkan penataan cahaya pada film fiksi *Kita di Persimpangan* untuk mendukung emosi tokoh utama. Pencahayaan atau *lighting* adalah penggunaan cahaya untuk mencapai efek praktis dan estetika. Cahaya dapat mempengaruhi suasana atau mood. Penulis akan menggunakan penataan cahaya *highkey* dan *lowkey* untuk membantu mendukung emosi tokoh utama. *Highkey* dapat meningkatkan emosi, sedangkan *lowkey* dapat menstabilaskan emosi, dengan bantuan beberapa warna cahaya supaya emosi yang dirasakan tokoh utama dapat diterapkan pada pembuatan film *Kita di Persimpangan*.

Penataan cahaya *highkey* dan *lowkey* sangat cocok digunakan pada film *Kita di Persimpangan* untuk mendukung emosi tokoh utama, karna film *Kita di*

Persimpangan lebih memperlihatkan sudut pandang tokoh utama dengan emosi yang tidak stabil akibat kasus *broken home* yang di alami tokoh utama. Pencahayaan *highkey* dan *lowkey* adalah dua teknik pencahayaan yang menghasilkan suasana hati dan estetika yang berbeda. Pencahayaan *highkey* mengurangi rasio pencahayaan dalam pandangan, yang menciptakan batas tipis antara gelap dan terang pada *frame*. Selain itu pencahayaan *lowkey* memiliki kontras atau batas tebal antara gelap dan terang sehingga menghasilkan gambar yang realis dan natural. Warna cahaya adalah penggunaan warna dari sumber cahaya, Penulis akan menggunakan filter dan variasi warna lampu untuk menghasilkan warna cahaya yang penulis inginkan sesuai dengan emosi yang di rasakan oleh tokoh utama.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang maka rumusan ide penciptaan dari Penulis adalah Bagaimana penataan cahaya pada film *Kita Dipersimpangan* untuk mendukung emosi tokoh utama?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah sebagai media edukasi agar pesan yang disampaikan melalui film ini dapat menjadikan pelajaran bagi orang tua untuk memperhatikan lagi apa keinginan anaknya.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan karya ini adalah untuk memperlihatkan emosi pada tokoh dan keadaan saat itu sesuai dengan dampak *broken home* yang di hadirkan pada *frame*.

3. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan kedalam bentuk *audio visual* oleh Penulis agar dapat memberikan manfaat dan informasi untuk perkembangan ilmu pengetahuan Televisi dan Film khususnya di bidang sinematografi dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan ataupun referensi untuk penelitian selanjutnya.

4. Manfaat Praktis

Dapat dijadikan media untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap gangguan psikologis mau pun gangguan kepribadian di lingkungan sekitar.

D. TINJAUAN KARYA

Pada penggarapan film fiksi *Kita Di Persimpangan*, penulis sebagai DOP memiliki referensi film yang memiliki kesamaan *genre*, karakter tokoh, tema dan konsep. Referensi Penulis dalam penggarapan film fiksi sebagai berikut :

1. *Joker* (2019)



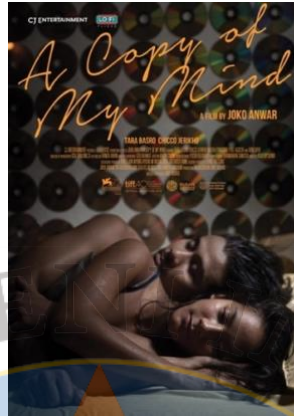
Gambar.1.1 Poster Film Joker

Sumber : (<https://www.google.com/url?sa=i&url>)

Arthur tumbuh dari masyarakat kalangan bawah yang terus gagal untuk meraih kesuksesan dalam profesinya sebagai komedian stand up. Hidupnya kerap dirundung pilu. Arthur Fleck (dibintangi Phoenix), pria yang diabaikan oleh masyarakat dan berubah menjadi penjahat yang sangat keji. Titik terbawah hidup Arthur terjadi saat ia diolok-olok oleh presenter yang diperankan Robert De Niro lewat siaran TV nasional. Begitu banyak kekecewaan yang membuatnya menjadi pribadi pahit dan akhirnya, berubah menjadi pembunuh. Arthur mengubah identitas dirinya dengan menjadi Joker, menampilkan pribadi baru yang jahat.

Film ini menjadi acuan bagi Penulis untuk penerapan pencahayaan. Film ini menggunakan pencahayaan sesuai dengan emosi tokoh utamanya dengan beberapa bantuan warna cahaya sesuai suasana pada film, menjadikan film ini referensi yang kuat untuk penataan cahaya pada film *Kita di Persimpangan* sesuai dengan emosi yang dirasakan tokoh utama.

2. *A Copy Of My Mind* (2015)



Gambar 2.2 Poster film *A Copy Of My Mind*
 Sumber : (<https://www.google.com/url?sa=i&url>)

Sari adalah seorang pekerja salon kecantikan di Jakarta dengan impian yang sangat sederhana, yaitu mempunyai *home theater* agar ia bisa menonton film layaknya di bioskop. Karena kondisinya yang pas-pasan, Sari hanya bisa menemukan hiburan dalam DVD bajakan, yang ia tonton di televisi kecil dan DVD player di kamar kost nya. Bosan dengan kondisi salon kecantikan tempatnya bekerja, Sari nekat mencari pekerjaan di salon kecantikan lain yang notabene lebih mewah dan digandrungi klien lebih berada. Diluar dugaan, Sari mendapatkan posisi sebagai pegawai *facial* dari Bandy, dengan masa pelatihan selama sebulan sebelum ia resmi bekerja di sana.

Setelah satu hari yang melelahkan, Sari yang berniat menonton film mengurungkan niatnya karena *subtitle* film itu yang tidak tepat. Keluhan inilah yang mengenalkannya pada Alex penerjemah sekaligus pembuat *subtitle* film-film yang ditonton Sari. Meski pertemuan awal mereka canggung, tetapi Sari dan Alex menjadi dekat dengan cepat sampai

berpacaran. Disalon baru tempatnya bekerja, Sari memohon pada Bandy agar segera menjadi pegawai salon karena ia sendiri sudah sering melakukan *facial* di salon sebelumnya, tetapi Bandy menolak. Saat Sari kembali memohon, Bandy malah memberikan tugas lain pada Sari memberikan perawatan secara pribadi pada seorang nara pidana dalam penjara.

Penulis mengambil film ini sebagai tinjauan karya dari segi pencahayaan yang *lowkey* untuk mendapatkan cahaya yang natural. Dalam pembuatan film *Kita Di Persimpangan* Penulis menghadirkan teknik tata cahaya yang *lowkey* untuk memperlihatkan kesan yang realis pada film. Perbedaan nya adalah film *Copy Of Mind* menggunakan tata cahaya yang *lowkey* untuk mendapatkan kesan keharmornisan, sedangkan pada film *kita di persimpangan* menggunakan teknik *lowkey* untuk mendapatkan emosi realis dan natural.

3. *Bomb City* (2018)



Gambar 3.3 Poster Film Bomb City
 Sumber : (<https://www.google.com/url?sa=i&url>)

Tahun 1997, ketegangan yang membara antara atlet dan sekelompok punk di Amarillo, Texas, meledak dalam perkelahian di tempat parkir yang penuh kekerasan. Beberapa peserta membawa tongkat baseball, dan beberapa lagi ada yang memutar rantai baja berat. Tapi seorang pemain sepak bola memiliki Cadillac sebagai senjata, dan menggunakannya untuk membunuh Brian Deneke, pria berusia 19 tahun di kancah punk.

Dua dekade kemudian, penduduk asli Amarillo, Jameson Brooks, melihat perkembangan dan akibat memalukan dari kejahatan di Bomb City ini. Film ini akan menyajikan sebuah drama empati yang siap untuk menempatkan penonton langsung pada posisi subkultur yang difitnah.

Penulis mengambil film ini sebagai tinjauan karya dari segi cerita karena sama-sama menceritakan tentang sebuah komunitas. Film ini menceritakan tentang konflik tokoh utama bersama komunitasnya dengan pemerintah, sedangkan pada film *Kita Di Persimpangan* menceritakan tentang konflik tokoh utama bersama komunitasnya dengan orang tuanya

E. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Director of Photography adalah orang yang bertanggung jawab terhadap semua aspek yang ada di depan lensa termasuk penataan cahaya. Menurut *Blain Brown* dalam bukunya yang berjudul *Cinematography*, tanpa pencahayaan sebuah film tidak akan tercipta, sehingga dengan adanya pencahayaan dan warna bisa menjadi aspek penyampaian naratif cerita.

Penulis akan menerapkan penataan cahaya pada film fiksi *Kita di Persimpangan* untuk mendukung emosi tokoh utama. Emosi adalah hasil dari usaha kita mengadaptasi diri ke dunia luar. Dengan demikian, cara kita melakukan kontak dengan dunia luar adalah akar dari ekspresi emosional itu. Secara harafiah, melalui nafaslah kita membawa dunia luar tersebut kedalam diri kita dan mengeluarkannya kembali menurut Eka D Sitorus.

Pencahayaan atau *lighting* adalah penggunaan cahaya untuk mencapai efek praktis dan estetika. Cahaya dapat mempengaruhi suasana atau mood. Penulis akan menggunakan penataan cahaya *highkey* dan *lowkey* untuk membantu mendukung emosi tokoh utama dengan bantuan beberapa warna cahaya, supaya emosi yang dirasakan tokoh utama dapat diterapkan pada pembuatan film *Kita di Persimpangan*.

Pencahayaan *highkey* dan *lowkey* adalah dua teknik pencahayaan yang menghasilkan suasana hati dan estetika yang berbeda. Penataan cahaya *highkey* merupakan teknik tata cahaya yang menciptakan batas tipis antara gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan pada warna, bentuk, serta garis yang tegas pada setiap elemen *mise en scene*. *Lowkey* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batas tegas antara gelap dan terang, Teknik ini lebih mengutamakan unsur bayangan yang tegas dalam *mise en scene* (Pratista, 2018; 113)

Penulis juga menerapkan warna cahaya sebagai konsep pendukung pada film *Kita di Persimpangan* untuk membantu penulis mewujudkan emosi pada

tokoh utama sesuai dengan suasana hati yang di rasakan. Menurut Himawan Prastista warna cahaya merupakan penggunaan warna dari sumber cahaya. warna cahaya secara natural hanya terbatas pada dua warna saja, yaitu putih (sinar matahari) dan kuning muda (lampu). Namun dengan menggunakan filter, sineas dapat menghasilkan warna sesuai keinginan. Penulis juga menggunakan warna lampu untuk mendukung emosi tokoh utama. Ketika emosi Dika senang warna lampu yang penulis gunakan putih, biru, dan hijau. Sedangkan ketika emosi Dika tidak baik warna lampu yang penulis gunakan kuning, oranye, dan merah.

Menurut C.S Jones berikut adalah perbedaan-perbedaan arti efek emosi dari penggunaan setiap warna:

1. Merah

Makna warna merah bisa menggambarkan reaksi fisik terkuat dari diri kita sendiri. Arti warna ini juga bisa disebut mengartikan kehidupan, seperti darah dan juga kehangatan. Disebut juga sebagai warna kehebatan dalam dunia romansa serta dalam dunia kekuasaan.

2. Pink

Pink atau merah muda merupakan warna campuran antara warna merah dan putih. Makna warna ini merepresentasikan prinsip feminim, memberi benak kita nuansa kelembutan, peduli, dan romansa.

3. Kuning

Secara psikologi, makna warna kuning mengarah pada warna yang paling bahagia, menyolok dan juga menyatu dengan *ekstroversion*. Warna

ini biasa digunakan oleh orang yang ingin mudah diperhatikan oleh orang lain.

4. Oranye

Oranye merupakan warna ketenangan yang berkaitan dengan kehangatan. Warna ini menyatu dengan nuansa musim gugur dan juga nuansa matahari terbenam. Oranye juga menggambarkan peringatan dan kehati-hatian.

5. Biru

Biru adalah warna dingin. Biru dengan cahaya yang dikurangi dapat memberikan nuansa ketenangan. Apabila cahayanya ditambah, maka dapat digunakan untuk menciptakan perasaan kesedihan, ketakutan dan kesendirian.

6. Hijau

Makna warna hijau mengarah pada sesuatu yang menenangkan. Namun, hijau juga disebut sebagai warna keanehan. Dimana sering digunakan untuk membuat sesuatu terlihat kuat dan tidak natural.

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Dalam tahapan persiapan ini, penulis memikirkan ide apa yang akan diangkat, setelah itu penulis berdiskusi dengan sutradara dan penulis naskah untuk pengembangan ide menjadi sebuah skenario. Kemudian penulis mencari beberapa film dan buku-buku yang berkaitan dengan cerita dan konsep yang akan Penulis angkat.

2. Perancangan

Tahapan ini merupakan tahapan Penulis melakukan pengamatan pada naskah film *Kita Di Persimpangan*. Penulis merancang adegan-adegan yang terdapat pada naskah dengan mempersiapkan *shot list* yang akan mempermudah penulis pada saat merealisasikannya ke dalam bentuk *audio visual*.

3. Perwujudan

Pada tahap ini Penulis mewujudkan apa yang sudah dirancang terhadap skenario film *Kita di Persimpangan*. Berikut beberapa konsep yang akan penulis wujudkan dalam skenario *Kita di Persimpangan*:

1. Scene 2, penulis akan menerapkan teknik *Lowkey* dan bantuan warna cahaya biru, kuning, dengan bantuan *lighting* saat adegan Dika mendengarkan orang tuanya bertengkar dan Dika merasa kesal lalu memasang *headset* dan merebahkan badannya. Penulis menggunakan teknik *Lowkey* untuk memperlihatkan suasana hati Dika yang sedang kesal.
2. Scene 3, penulis akan menerapkan teknik tata cahaya yang *Lowkey* saat Dika dihampiri oleh ayahnya.
3. Scene 7, penulis juga akan menerapkan teknik tata cahaya yang *Lowkey* untuk mendukung adegan Dika yang sedang sedih dan merasa putus asa.

4. Scene 14, penulis akan menerapkan teknik tata cahaya *Highkey* untuk memperlihatkan suasana hati Dika senang setelah latihan bersama kawan kawannya.
5. Scene 15, penulis juga menerapkan teknik tata cahaya yang *Highkey* untuk memperlihatkan suasana saat Dika dan teman-temannya sedang tampil juga memperlihatkan suasana saat acara berlangsung.
6. Scene 22, penulis akan menerapkan Teknik tata cahaya yang *Highkey* untuk memperlihatkan suasana *basecamp* yang sedang ramai dan senang setelah event selesai.
7. Scene 23 penulis juga menerapkan teknik tata cahaya *Lowkey* dengan bantuan warna cahaya *orange*, biru, hijau untuk memperlihatkan adegan Dika yang marah pada ayahnya ketika ayahnya menyuruh dia pulang kerumah.
8. Scene 24 penulis menerapkan teknik *handheld* untuk memperlihatkan Dika yang emosi ketika tahu Ayi dikeroyok oleh preman.
9. Scene 25 penulis akan menerapkan teknik tata cahaya yang *Highkey* untuk mendukung adegan Dika dan teman-temannya yang sedang berkelahi dan memperlihatkan teman Dika yang ditusuk oleh preman.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya merupakan tahapan setelah pasca-produksi film *Kita Di Persimpangan*. Setelah film ini selesai menjadi utuh dan selesai tahapan pengeditan, maka film *Kita Di Persimpangan* akan dipersiapkan untuk

ditayangkan dan ditonton bersama-sama di Gedung Hoerijah Adam Institut Seni Indonesia Padang Panjang.

G. JADWAL PELAKSAAN

WORKING SCHEDULE FILM “KITA DI PERSIMPANGAN”

PRODUCER : Orang Tua Tercinta

D.O.P : Genta Chandra Mulya

[illegible]