

**TATA CAHAYA PADA PEREMPUAN KULIT GELAP DALAM
VIDEO ART “KEMERDEKAAN WANITA”**



PUBLIKASI ILMIAH

PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan derajad magister
dalam bidang Seni, Minat Utama Penciptaan Seni Videografi

Muhamad Luthfi Abdul Gani

1721079411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

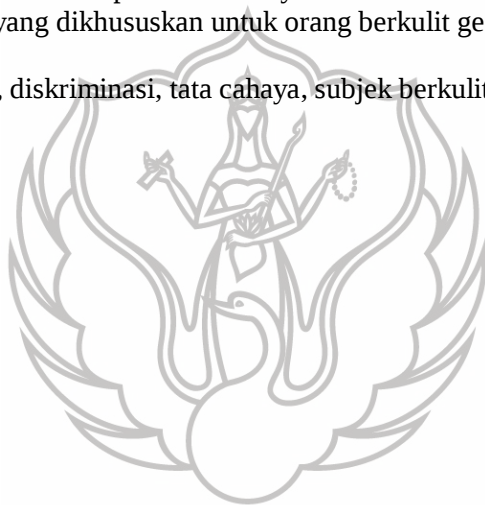
TATA CAHAYA PADA PEREMPUAN KULIT GELAP DALAM VIDEO ART “KEMERDEKAAN WANITA”

Oleh: **Muhamad Luthfi Abdul Gani**

ABSTRAK

“Kemerdekaan Wanita” merupakan video *art* yang mengambil tema tentang diskriminasi yang bertokoh utama seorang wanita berkulit gelap. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sedikitnya literatur mengenai tata cahaya untuk orang berkulit gelap. Melalui video *art* ini, penulis membahas mengenai keberadaan pemain berkulit gelap dalam sebuah karya seni video, yaitu tepatnya meneliti bagaimana penataan cahaya untuk pemain wanita berkulit gelap dilakukan dalam sebuah produksi video, teknik apa yang baik digunakan, serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi proses dan hasil penataan cahaya. Penelitian ini menghasilkan sebuah metode mengenai tata cahaya yang dikhususkan untuk orang berkulit gelap.

Kata kunci: video *art*, diskriminasi, tata cahaya, subjek berkulit gelap



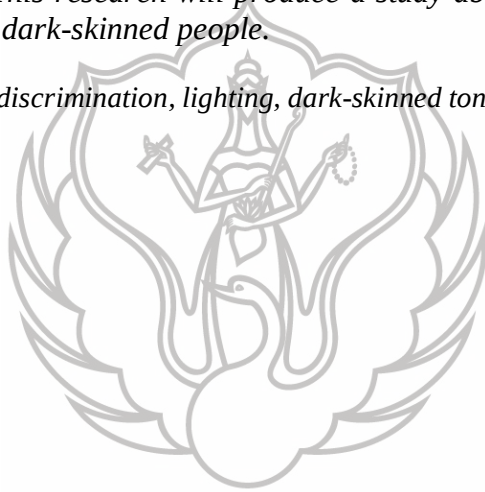
LIGHTING FOR DARK-SKINNED WOMAN ON VIDEO ART “WOMEN’S INDEPENDENCE”

By: Muhamad Luthfi Abdul Gani

ABSTRACT

“Women's Independence” is a video art that takes the theme of women's discrimination, which the main character is a dark-skinned woman. This research is motivated by the lack of literature on lighting for dark-skinned people. Through this video art, the author discusses the existence of dark-skinned players in a video art, examining how lighting for dark-skinned female players are done in a video production, what techniques are good to use, and what factors influence the lighting process and result. This research will produce a study about how lighting should be done specifically for dark-skinned people.

Keywords: video art, discrimination, lighting, dark-skinned tone



1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi membawa industri kreatif menjadi salah satu bidang yang paling diminati. Industri kreatif berdasarkan pada kreativitas manusia dalam menghasilkan suatu karya yang terbagi ke dalam berbagai bidang kesenian, diantaranya adalah produksi karya video. Karya video dapat hadir dalam berbagai macam bentuk, diantaranya film, iklan, program televisi, *video klip*, dan *video art*. Setiap karya video dan film memerlukan teknik tersendiri pada proses pembuatannya.

Terdapat beberapa elemen dalam produksi video, yaitu sinematografi, tata cahaya atau *lighting*, desain grafis, audio, dan *editing* (Compesi & Gomez, 2015). Seluruh elemen tersebut saling berkaitan untuk menghasilkan suatu gambar yang berkualitas dan dapat menyampaikan pesan kepada penonton. Para pembuat video atau *videografer* dapat mempelajari hal tersebut dari berbagai sumber, baik secara otodidak maupun jalur pendidikan formal. Jika ditelusuri, telah banyak literatur mengenai teknik pembuatan video yang menjelaskan tentang teori, langkah-langkah serta tips untuk menghasilkan video yang baik dan layak untuk ditayangkan secara spesifik untuk setiap unsur. Misalnya buku karya Fill Hunter, Steven Bever, dan Paul Fuqua yang berjudul "*Light Science & Magic*" (2013) yang membahas mengenai penataan cahaya dalam produksi video.

Tata cahaya dalam pembuatan video saling berelaborasi dengan tata kamera untuk dapat menghasilkan gambar yang baik dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Peran penata cahaya selain untuk menyinari objek atau subjek, juga dapat menciptakan gambar yang artistik dan memberi efek khusus sehingga penonton dapat terbawa dalam suasana cerita yang ditampilkan. Tata cahaya merupakan bagian yang hidup dari estetika artistik suatu produksi. Secara teknis tujuan penataan cahaya adalah untuk memperoleh cahaya dasar (*base light*) sehingga kamera mampu melihat obyek dengan jelas dan menghasilkan kontras rasio yang tepat, perbandingan antara cahaya yang kuat dan bayangan tidak menyolok, begitu juga warna-warna yang terang dengan warna yang gelap. Secara artistik, tujuan penataan cahaya adalah untuk memperjelas bentuk dan dimensi objek, menciptakan ilusi dari suatu realitas, menciptakan kesan atau suasana tertentu dan memusatkan perhatian pada unsur-unsur penting dalam suatu adegan. (Umbara & Pintoko, 2010: 161).

Dalam hal ini menurut pengamatan penulis, dari sekian banyak literatur yang tersedia mengenai pembuatan video, baik itu dari sisi produksi maupun teknis seperti gambar, suara, dan cahaya, terdapat satu hal yang jarang dibahas secara spesifik yaitu tata cahaya pada subjek berkulit gelap. Sebagai contoh adalah buku karya Gerald Millerson yang berjudul *Lighting for TV and Film* (1999: 23) yang membahas secara lengkap mengenai tata cahaya secara universal, Millerson hanya menyebutkan mengenai perbedaan tata cahaya pada kulit gelap dan terang dalam bentuk jumlah cahaya yang dapat direfleksikan. Lalu pada buku karya Blain Brown berjudul *Motion Picture and Video Lighting* (2019: 191) yang merekomendasikan penggunaan *color reference chart* untuk menampilkan warna kulit secara semestinya, namun tidak menjelaskan lebih dalam tentang hubungan warna kulit dengan elemen lain dalam tata cahaya. Literatur lain yang tersedia saat ini seringkali tidak menyebutkan secara spesifik untuk siapa penataan cahaya ditujukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penataan cahaya yang umum dibicarakan dapat diterapkan secara universal. Pada kenyataannya, penataan cahaya dan hasilnya pada subjek berkulit gelap tentu berbeda dari subjek berkulit terang yang disebabkan oleh berbagai aspek, baik itu dari segi internal tata cahaya seperti intensitas, warna, sumber, arah, serta karakter cahaya, maupun segi eksternal seperti tata rias, tata kamera, maupun tata artistik. Meskipun telah banyak karya video dan film yang melibatkan aktor berkulit gelap di

dalamnya yang tentunya menggunakan berbagai teknik penataan cahaya dengan hasil yang beragam, namun tetap saja belum ada studi yang secara eksplisit menjelaskan bagaimana seharusnya penataan cahaya kepada kulit gelap dilakukan. Padahal, seperti yang kita ketahui bahwa manusia terdiri dari berbagai macam suku dan ras yang menyebabkan warna kulit manusia berbeda-beda. Para praktisi di dunia produksi video dan film tentu menyadari akan hal ini, sehingga pada prosesnya akan terjadi saat di mana mereka harus melakukan eksplorasi untuk mendapatkan hasil tata cahaya yang memuaskan dengan subjek berkulit gelap. Hal ini membuat beberapa praktisi lebih memahami bagaimana penataan cahaya pada kulit gelap agar tampak lebih baik. Sebagai contoh adalah Ava Berkofsky, seorang sinematografer profesional yang memberikan pendapatnya dalam sebuah wawancara oleh tim *Mic.com* (2017) dari penerbit bernama Bustle Digital Group mengenai penataan cahaya pada kulit gelap yang memang jarang dibahas bahkan saat dirinya berada di sekolah film. Selain itu, Berkofsky berpendapat bahwa aturan mengenai penempatan *tone* warna kulit yang biasanya pada *level* 70 IRE (satuan sinyal video *composite*) tidak berlaku pada aktor berkulit gelap karena akan terlihat aneh. Hal ini juga sejalan dengan tips yang diberikan oleh Aputure, sebuah perusahaan perancang dan produsen perlengkapan tata cahaya, dalam akun media sosial Youtubenanya. Pengaturan *level* IRE pada kamera ini saling berkaitan dengan hasil yang didapat dari penataan cahaya.

Selain *level* pengukuran IRE yang tak bisa disamakan pada *tone* kulit yang berbeda, permasalahan lainnya juga terdapat pada kulit gelap yang menyerap lebih banyak cahaya dibandingkan kulit terang. Hunter et al. (2021) menjelaskan bahwa penataan cahaya untuk kulit gelap cenderung berpotensi untuk membuat masalah pada detail dan *shadow* (bayangan), karena permukaan yang gelap membutuhkan cahaya lebih banyak dibandingkan permukaan terang, salah satunya adalah untuk menampilkan kontur wajah pemain secara jelas. Seringkali penata cahaya dihadapkan pada keadaan dimana terdapat kontras warna yang cukup jauh di dalam satu *frame*, misalnya terdapat dua pemain dengan kontras warna kulit berbeda atau pemain kulit gelap memakai pakaian yang berwarna terang. Keadaan lain yang dapat menjadi masalah adalah kondisi permukaan yang ditangkap kamera, misalnya pemain mengenakan pakaian berbahan satin yang memiliki efek mengilap, atau bisa juga pemain memiliki tipe wajah yang berminyak, sehingga ada potensi cahaya menyebabkan efek kilap berlebihan pada wajah, bahkan dapat lebih jelas terlihat pada wajah berkulit gelap dikarenakan kontras warna kulit dengan cahaya yang meneranginya. Millerson (2009: 405) menyatakan bahwa permasalahan pada permukaan yang mengilap adalah permukaannya dengan mudah memantulkan cahaya yang tidak diinginkan dan pantulan tersebut akan menyebabkan gambar yang kurang baik. Selain itu, bagian yang terlalu mengilap cenderung berada pada *level exposure* yang tinggi, hal ini kemungkinan akan membuat subjek lain dalam *frame* dengan kontras yang gelap menjadi tidak mendapat cahaya yang semestinya.

Berbagai permasalahan di atas membuat seorang penata cahaya harus pandai untuk mensiasati agar setiap subjek mendapatkan cahaya sesuai dengan yang dibutuhkan sehingga tidak ada yang bagian yang terlihat *over exposure* (terlalu terang) maupun *under exposure* (terlalu gelap) dan gambar yang dihasilkan pun berkualitas. Penataan cahaya yang buruk membuat orang terlihat tidak menarik, mereka dapat terlihat lelah, lebih tua, sayu, bahkan sakit (Millerson, 1999: 97). Permasalahan penataan cahaya pada pemain berkulit gelap tersebut yang akhirnya mendorong penulis untuk membuat suatu penelitian mengenai metode yang tepat mengenai tata cahaya khusus kepada subjek berkulit gelap untuk dapat menghasilkan gambar yang berkualitas, faktor apa saja yang mempengaruhi baik dalam proses pengambilan gambar

maupun pasca produksi video, tepatnya proses *color grading* untuk menciptakan suatu daya tarik visual yang berperan aktif dalam penyampaian pesan kepada audiens melalui penciptaan karya video *art* “Kemerdekaan Wanita”.

2. Ide Penciptaan

Proses produksi karya video akan berhubungan dengan banyak faktor. Pencahayaan dalam video berperan penting untuk membawa penonton menikmati alur cerita dan ikut merasakan suasana dramatis di dalamnya. Dalam hal ini, penulis terinspirasi untuk menciptakan sebuah video *art* yang berjudul “Kemerdekaan Wanita”. Video ini akan bercerita mengenai budaya yang menjadikan wanita menjadi terkekang dan tak bisa berekspresi secara bebas sesuai keinginannya.

Kemerdekaan Wanita dipilih sebagai judul objek penciptaan untuk mengangkat isu rasisme dan diskriminasi. Indonesia yang terdiri dari berbagai macam suku, agama, dan ras yang tentunya terdiri dari masyarakat dengan warna kulit beragam pun tidak terhindar dari persoalan ini. Konstruksi masyarakat terhadap warna memberikan andil dalam membentuk pemikiran bahwa putih atau terang merepresentasi sesuatu yang suci, bersih, dan baik. Sementara itu, hitam atau gelap merepresentasi sesuatu yang kotor, jahat, dan tidak baik (Thompson, 2006: 48). Sedangkan perihal diskriminasi, video ini tak hanya akan menggambarkan diskriminasi terhadap kedudukan seseorang, tetapi juga isu seksisme. Seksisme merupakan bentuk diskriminasi berdasarkan gender dan ketidaksetaraan gender (Macklem, 2003). Kedua isu diangkat berkaitan dalam video “Kemerdekaan Wanita” dengan menggambarkan seorang wanita berkulit hitam yang mengalami diskriminasi oleh pria. Video ini akan menunjukkan kecantikan dari kulit hitam yang sering dianggap lebih buruk dari kulit putih, serta menunjukkan bahwa seharusnya diskriminasi tidak boleh terjadi.

Video *art* “Kemerdekaan Wanita” menggambarkan emosi pemain dalam menyampaikan kisah hidupnya. Dalam pembuatan video *art* yang akan menjadi bukti penelitian penulis untuk menemukan metode yang tepat dalam pencahayaan subjek berkulit gelap ini, penulis tentu memilih seorang yang juga berkulit gelap sebagai aktor. Penulis ingin memberikan gambaran bahwa pencahayaan subjek berkulit gelap tentu berbeda dengan kulit terang, namun hal tersebut tidak akan mempengaruhi tujuan tata cahaya untuk dapat menyampaikan pesan dan membuat penonton ikut terbawa ke dalam alur cerita.

3. Orisinalitas

Penciptaan video *art* terinspirasi dari sedikitnya studi yang membahas mengenai pencahayaan pada kulit gelap dalam proses pembuatan video. Dalam hal ini, penulis menciptakan sebuah video *art* dengan pemain utama wanita berkulit gelap dengan mengangkat tema diskriminasi. Berdasarkan latar belakang di atas, karya ini akan menghasilkan suatu metode yang baru mengenai teknik penataan cahaya yang dikhususkan untuk subjek berkulit gelap dalam proses pembuatan video serta membahas faktor apa yang mempengaruhi penataan cahaya untuk kulit gelap baik dalam pengambilan gambar maupun dalam proses pasca produksi, dan juga teknik pewarnaan yang cocok untuk *skin tone* yang bervariasi.

4. Kajian Karya

Film “City of God”. Film yang dibintangi oleh aktor-aktor berkulit gelap ini berhasil membawa penonton ikut merasakan suasana yang terjadi seperti alur cerita. Penulis menyorot teknik penataan cahaya pada film ini. Walaupun sebagian besar pemain adalah aktor berkulit gelap, namun film ini berhasil membuat gambar yang sangat berdimensi dan hidup. “City of God” merupakan film yang penataan cahayanya sangat berani. Pada *scene* yang berlatar siang hari, pencahayaan dibuat terang, tepatnya memakai teknik *high key light*, pencahayaan yang digunakan memanfaatkan sinar matahari. Sedangkan pada *scene* yang berlatar malam hari, teknik yang digunakan adalah *low key light*, dimana pencahayaan dibuat begitu gelap.



Sumber: Youtube bigBonsai

Behind the scene pembuatan film ini menunjukkan bahwa proses produksi masih menggunakan alat-alat *lighting* konvensional. Peralatan *lighting* konvensional adalah peralatan yang masih menggunakan bohlam dan membutuhkan daya listrik yang besar. Peralatan *lighting* yang dimaksud adalah diantaranya *red head*, *blonde*, dan *kino flo*. Selain masih menggunakan peralatan *lighting* konvensional, kamera yang digunakan pun masih menggunakan media rekam pita. Menurut Internet Movie Database (IMDb), kamera yang digunakan dalam proses produksi film “City of God” ada tiga macam, yaitu Aaton 35-III, Aaton A-Minima, Aaton XTR Prod. Meskipun produksi film ini menggunakan peralatan yang jika dibandingkan dengan sekarang termasuk peralatan yang berteknologi lebih lawas, namun karena keahlian tim produksi maka gambar yang dihasilkan pun tetap sangat berkualitas dan dapat dinikmati hingga sekarang. Hal ini dapat dilihat dari berbagai sisi, terutama sisi sinematografi dan pencahayaan yang tepat.

Film “Us”. Film “Us” menampilkan berbagai tipe pencahayaan, terdapat *scene* yang berlatar belakang siang hari dan pengambilan gambar diambil pada *outdoor*. . *Scene* ini memanfaatkan sinar matahari yang terik sebagai sumber utama pencahayaan. Sedangkan pada *scene* berlatar malam hari, tentu menggunakan bantuan pencahayaan buatan. Penataan cahaya pada *scene* tersebut terlihat cukup normal untuk malam hari yang menggunakan teknik *low key light*. Pada gambar, terlihat pencahayaan diberikan dari beberapa sisi yang berbeda untuk menciptakan dimensi, dan juga terlihat adanya *particle light*. Namun untuk hasil yang ditampilkan atau hasil final yang tentu sudah disetujui berbagai sutradara, dimana tentunya sutradara mempunyai maksud dan tujuan tertentu untuk menggunakan *color grading* yang telah diterapkan.



Sumber: Youtube FilmIsNow Movie Bloopers & Extras

Berbeda dengan film “City of God” yang sudah berusia dua dekade, film “Us” menggunakan peralatan dengan teknologi terbaru. Dari segi penataan cahaya, *lighting* yang digunakan adalah ARRI Daylight 18/12, ARRI ST1, ARRI Junior, dan Sky pannel. Seluruh peralatan *lighting* ini menggunakan lampu LED dimana bisa menghasilkan cahaya yang terang dengan daya yang rendah, selain itu juga dalam penggunaannya dimudahkan oleh keberadaan teknologi *wireless* agar operator dapat melakukan *adjustment lighting* menggunakan *mobile device*. Sedangkan dari sisi peralatan kamera, film “Us” menggunakan ARRI Alexa Mini dan ARRI Alexa SXT. Proses produksi menggunakan dua kamera dikarenakan pada *shot* tertentu yang memerlukan mobilitas tinggi dibutuhkan kamera yang dimensinya lebih kecil, yaitu ARRI Alexa Mini. *Shot* yang dimaksud antara lain adalah saat pengejaran, di dalam mobil, dan *shot* yang memiliki *movement* yang banyak.

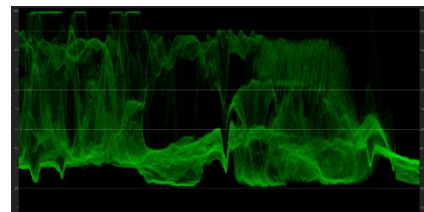


5. Landasan Penciptaan

Video Art. Video berasal dari kata visual dan audio yang berarti gambar dan suara, sedangkan *art* berarti seni. Singkatnya, *video art* atau seni video merupakan salah satu bentuk seni yang mengandalkan pemanfaatan teknologi video sebagai media visual dan audio yang berkembang pada pertengahan 1960-an sebagai bentuk perlawanan terhadap budaya TV. Seni video tidak harus memiliki aturan-aturan khusus seperti mengandung dialog dan narasi.

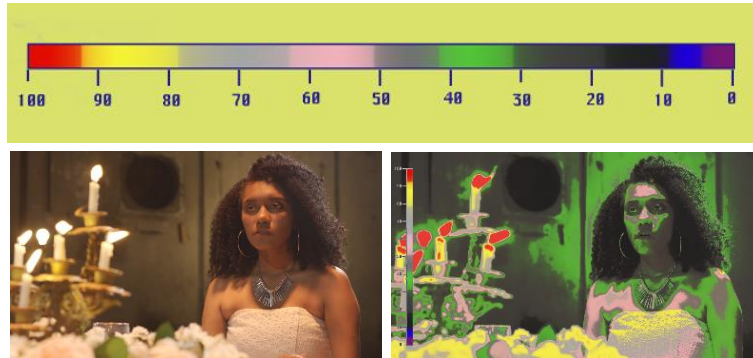
Tata Cahaya. Penataan cahaya adalah pengaturan sinar dari alat-alat yang dapat mengeluarkan cahaya. Pengaturan atau penataan ini berfungsi untuk menyinari objek yang berperan penting dalam produksi audio visual. Menurut Sungkar (2014), tujuan utama dari tata cahaya yang baik adalah untuk menghasilkan gambar yang sesuai dengan tuntutan produksi acara, baik untuk mendukung suasana alami, artistik, maupun dramatik, disamping memenuhi kriteria teknis *signal* gambar televisi.

Sinematografi. Sinematografi merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide cerita. Menurut Gloman & LeTourneau (2005), terdapat dua jenis komponen dalam cahaya, yaitu *luminance* dan *chrominance*. *Luminance* atau luminans adalah informasi mengenai banyaknya jumlah atau intensitas cahaya yang dinyatakan dalam lumens. Luminans terdiri dari *brightness* (kecerahan) dan *contrast* (kontras). Sedangkan *chrominance* adalah informasi mengenai warna yang terdiri dari *hue* atau *tint*, dan *saturation* (saturasi). Terdapat cara untuk melakukan pengukuran terhadap *luminance* dan *chrominance*. Untuk mengukur *luminance* dapat menggunakan *waveform* dan untuk mengukur *chrominance* menggunakan *vectorscope*. Untuk mengukur luminans, terdapat sebuah sistem pengukuran sinyal video yang disebut IRE (Institute of Radio Engineers). IRE adalah unit satuan pengukuran yang dapat dijadikan kunci hasil gambar yang baik dari segi eksposur maupun kontras. Pengukuran luminans dapat dilakukan dengan beberapa cara, cara yang pertama adalah pengukuran menggunakan *waveform monitor*. *Waveform* digunakan



Waveform

untuk melihat dan mengukur kecerahan dalam sebuah gambar. Skala *waveform* adalah 0 hingga 100 IRE. Skala 0 berarti hitam atau gelap, dan gambar yang menunjukkan garis pada skala mendekati 100 adalah putih atau terang. Selain dengan *waveform*, pengukuran



luminance dengan sistem IRE juga dapat dilakukan dengan fitur *false color*. Konsep *false color* cukup sederhana, jika pada *waveform* ditunjukkan sinyal video dan kita dapat menganalisa sebuah bagian pada gambar berada pada *level* IRE berapa, pada fitur *false color*, gambar yang kita lihat masih nyata dan bukan berupa sinyal, namun dalam bentuk warna yang kontras dan berbeda

Warna. Warna-warna yang akan digunakan dalam video merupakan penSeleksian warna-warna dari berbagai macam video atau *footage* yang akan didekontruksi ulang dan disatu padukan dengan berbagai video yang lain sehingga menghasilkan pencampuran warna yang beraneka ragam. Salah satu bentuk perwujudan warna dalam video adalah melalui tata cahaya. Keberadaan cahaya yang berbeda warna akan menghasilkan warna akhir dan juga *mood* yang berbeda-beda dalam video sehingga merepresentasikan makna yang beragam.

Skala Pengukuran

Warna Kulit. Setiap manusia memiliki warna kulit yang berbeda. Warna kulit manusia berkisar dari warna coklat paling gelap hingga warna paling terang.



Banyaknya jumlah ras manusia menyebabkan warna kulit yang berbeda dengan jumlah warna kulit yang sangat banyak. Sekitar tahun 1970, sebuah skala yang dikenal dengan nama *Fitzpatrick Scale* (skala Fitzpatrick) yang dinamai dari penemunya, Thomas Fitzpatrick, dikembangkan untuk mengklasifikasikan berbagai jenis kulit (Barton dkk., 2020). Awalnya, skala Fitzpatrick hanya digunakan untuk menunjukkan respon tiap warna kulit terhadap radiasi sinar ultraviolet, namun akhirnya skala ini makin dikenal sebagai alat pengukuran dan penggambaran warna kulit manusia secara umum, baik dalam dunia medis maupun lainnya. Skala Fitzpatrick menggambarkan enam tipe warna kulit dari skala satu (1) hingga enam (6). Skala satu (1) menggambarkan kulit paling terang sedangkan skala enam (6) menggambarkan kulit paling gelap.

Ras dan Rasisme. Menurut Stephen K. Sanderson, ras adalah suatu kelompok atau kategori orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka sendiri, dan diidentifikasi oleh orang-orang lain sebagai perbedaan sosial yang dilandasi oleh ciri-ciri fisik atau biologis. Perbedaan ras yang ada ini menimbulkan suatu pandangan yang dinamakan rasisme. Rasisme adalah suatu keyakinan akan superioritas rasial, dimana terdapat pihak yang menganggap suatu ras lebih tinggi dari ras lainnya. Rasisme menjadi faktor pendorong diskriminasi sosial yang terjadi di masyarakat.

6. Konsep Perwujudan

Tata Cahaya. Pada proses produksi video *art* “Kemerdekaan Wanita”, terdapat dua jenis ruangan yang akan digunakan. Ruangan pertama digunakan untuk pengambilan gambar menggunakan *green screen*, serta ruangan kedua yang lebih luas untuk *scene* lainnya yang membutuhkan tempat yang luas. Cahaya tidak hanya dibutuhkan agar objek dapat ditangkap oleh lensa kamera, tetapi cahaya juga membutuhkan penataan yang tepat agar dapat menampilkan objek dan subjek secara maksimal. Penataan cahaya akan dimulai dari penentuan alat, penempatan, serta mengatur intensitas, warna, dan jarak subjek dengan sumber cahaya. Selain itu juga terdapat pengukuran cahaya agar cahaya yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan agar dapat ditangkap dengan baik oleh lensa kamera. Jenis pencahayaan yang digunakan dalam video *art* didominasi oleh tipe *low light*, dimana tipe tersebut menggambarkan suasana yang mencekam sesuai dengan adegan di dalam video. Tetapi selain *low light*, terdapat juga *scene* dimana pencahayaan yang digunakan adalah normal, yaitu dengan cahaya intensitas penuh. Kedua tipe pencahayaan ini selain membawa suasana yang berbeda, tetapi juga dapat mendukung penelitian penulis mengenai pencahayaan dengan subjek berkulit gelap.

Penyutradaraan. Penyutradaraan pada video *art* “Kemerdekaan Wanita” meliputi penciptaan ide dan gagasan, melakukan riset, membuat naskah dan menentukan jalannya cerita, serta melakukan proses *casting* pemain berdasarkan kecocokan fisik karakter dengan kebutuhan tokoh. Dalam video *art* “Kemerdekaan Wanita” terdapat tiga pemain, yaitu seorang pemain utama wanita berkulit gelap, dalam hal ini pemain tersebut memiliki warna kulit pada tipe lima (5) di skala Fitzpatrick, seorang lelaki dengan kulit antara tipe tiga (3) dan tipe empat (4), serta seorang pemain wanita lainnya dengan tipe dua (2) pada skala Fitzpatrick. Sedangkan mengenai persoalan yang diangkat dalam video *art* “Kemerdekaan Wanita” dihadirkan dalam bentuk simbolis seperti ekspresi, gestur, tarian, dan juga permainan warna. Selama proses pengambilan gambar, sutradara mengarahkan pemain untuk beradegan dengan penuh penghayatan, serta dapat mengekspresikan diri seolah-olah mereka sedang berada pada posisi yang sama dengan tokoh dalam video, sembari sutradara tetap melakukan *blocking* yang sesuai dengan kebutuhan video.

Sinematografi. Terdapat banyak unsur visual dalam video *art* “Kemerdekaan Wanita”, unsur- tersebut diantaranya komposisi, sudut pengambilan gambar atau *angle*, pergerakan kamera, hingga hasil bidikan dalam *frame* kamera. Segala unsur tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan alat seperti kamera dan lensa yang tersedia. Unsur-unsur ini penting untuk diperhatikan untuk dapat menangkap adegan dan penguatan tokoh dengan maksimal.

Penyuntingan. Untuk menghasilkan video *art* “Kemerdekaan Wanita” yang dapat memiliki dan menyampaikan pesan serta makna, serta menghadirkan suatu metode pencahayaan untuk kulit gelap, ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap penyuntingan, diantaranya: (1) Pilih materi video yang paling baik dan berhasil menampilkan adegan dengan penuh penghayatan; (2) Kesenambungan setiap *shot* agar tersusun menjadi suatu kesatuan video yang dapat menyampaikan pesan dan menunjukkan sisi emosional yang ingin dibawakan; (3) Proses *color correction* dan *color grading*, penambahan ilustrasi musik, serta efek dan elemen grafis.

7. Metode Penciptaan

Penciptaan video *art* yang menerapkan penataan cahaya pada perempuan berkulit gelap didahului oleh sebuah dorongan dalam diri pencipta. Dorongan tersebut muncul karena

keinginan untuk meneliti lebih dalam mengenai penataan cahaya yang terkhususkan pada aktor berkulit gelap. Metode penciptaan video *art* mengacu pada proses produksi video pada umumnya. Menurut Djamal (2017) proses pembuatan film terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Pra Produksi

Pengembangan Cerita. Berawal dari sebuah ide, penulis mengumpulkan data untuk mendukung gagasan pembuatan video. Data tersebut didapatkan melalui riset pustaka, pencarian di media *online* serta wawancara. Riset antara lain mengacu pada buku mengenai tata cahaya dan sinematografi untuk mendukung kebutuhan teknis penelitian, serta beberapa karya referensi yang menampilkan subjek berkulit gelap dalam layar. Selain itu juga penulis melakukan wawancara kepada orang-orang yang penulis anggap cukup kompeten dalam hal penataan cahaya. Hasil riset ini menunjukkan bahwa memang benar bahwa tidak banyak literatur yang membahas mengenai penataan cahaya khusus untuk orang berkulit gelap, dan juga fakta bahwa kebanyakan para praktisi menemukan teknik mereka masing-masing saat praktik di lapangan jika akan melakukan penataan cahaya untuk orang berkulit gelap. Dari hasil riset ini, maka ide utama dikembangkan menjadi sebuah video *art* yang akan menghasilkan metode untuk penataan cahaya bagi orang berkulit gelap. Dalam penciptaan video *art* ini, penulis mengambil tema diskriminasi wanita. Tema ini dipilih agar video *art* dapat sekaligus menggambarkan perbedaan warna kulit, dan juga keleluasaan penulis untuk dapat mengembangkan cerita dan memilih pemain utama wanita berkulit gelap, serta pemain pendukung yang berkulit terang untuk mendukung penelitian penulis.

Perencanaan dan Penentuan Alat. Dalam proses pembuatan video tentunya membutuhkan peralatan yang baik. Untuk itu, penulis melakukan perencanaan dan penentuan peralatan yang akan digunakan dalam proses produksi. Penentuan alat ini dilakukan menyesuaikan dengan kebutuhan produksi video dan juga dengan memaksimalkan alat-alat yang sudah ada. Perencanaan alat meliputi peralatan kamera, *lighting*, dan juga audio.

Terdapat dua kamera dengan jenis lensa yang berbeda digunakan untuk melakukan produksi video *art* ini, yaitu kamera Fujifilm GFX-100 dengan lensa Fujifilm GF 110mm f/2 R LM WR, dan kamera Sony A7 MkIII dengan lensa Sigma 24-70 f2.8. Kedua kamera ini mempunyai fungsi yang berbeda, kamera Fujifilm digunakan untuk pengambilan gambar *close up* dan detail, sedangkan kamera Sony dan lensanya digunakan untuk pengambilan gambar *long shot*. Kedua lensa ini juga sudah disesuaikan dengan keadaan lapangan atau tempat pengambilan gambar. Alasan digunakannya dua kamera selain karena fungsinya yang berbeda juga agar proses produksi dapat berjalan dengan lebih cepat, karena proses penggantian lensa cukup memakan waktu sehingga solusi menggunakan dua kamera pun dipilih oleh penulis.

Sedangkan dalam penentuan alat *lighting*, pilihan penulis jatuh kepada empat jenis *lighting*, yaitu Aputure Nova 300d, Aputure Spotlight, lampu *tubelite*, dan lampu bohlam kecil. Alasan pemilihan Aputure Nova 300d, Aputure Spotlight, dan *tubelight* adalah karena *lighting* tersebut merupakan lampu LED yang tidak memakan banyak daya listrik, dapat berganti-ganti warna, serta memiliki kemampuan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan produksi. Sedangkan pemakaian lampu bohlam adalah sebagai *particle light* yang merupakan bagian dari properti. Selain itu, dalam produksi ini juga alat-alat pendukung lainnya seperti *bounce reflector* untuk melakukan teknik *bouncing*, *diffuser* untuk menyebarkan cahaya yang bersifat *hard* agar menjadi *soft*, serta *cutter* untuk memotong atau menghalangi cahaya yang tidak diinginkan jatuh kepada objek.

Terakhir adalah penentuan alat audio dimana penulis memilih untuk menggunakan *clip on* Sennheiser EW100 G3, *boom microphone* Sennheiser MKH416 dan alat rekam Zoom H6. Pemilihan peralatan ini dikarenakan penulis ingin memaksimalkan alat yang sudah tersedia dan alat tersebut juga sudah dapat memenuhi kebutuhan audio pada video *art* “Kemerdekaan Wanita”.

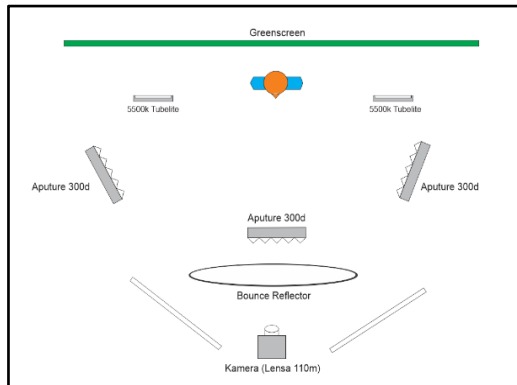
b. Produksi

Lokasi. Terdapat dua bagian dari bangunan Gudang Sepatu yang digunakan dalam proses produksi, pertama adalah ruangan berukuran kurang lebih 8 meter x 7 meter untuk mengambil *shot* dengan bantuan *green screen*. Bagian kedua merupakan bagian utama gudang yang berukuran lebih luas yang menjadi salah satu faktor utama pemilihan lokasi sehingga memungkinkan untuk melakukan *extra long shot* yang merupakan bagian dari dalam video.

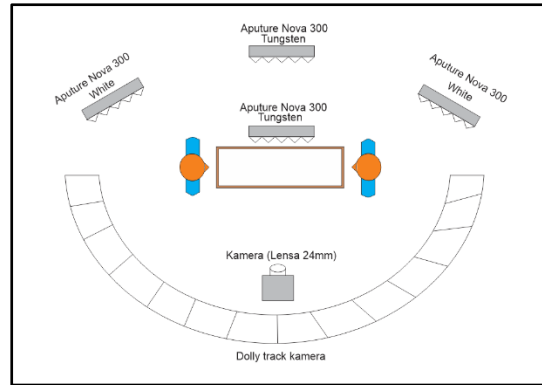
Manajemen Lapangan. Manajemen lapangan yang baik sangat diperlukan agar proses produksi berjalan dengan lancar. Manajemen lapangan terdiri dari koordinasi kru, pemain, lokasi, properti, maupun dari segi teknis. Dalam produksi ini, penulis berperan sebagai sutradara dan juga penata cahaya. Sutradara memberikan arahan kepada pemain untuk beradegan sesuai dengan *blocking* yang sudah dipersiapkan, serta hasilnya dalam *frame* kamera. Sutradara juga turut terlibat dalam proses penyuntingan agar sesuai dengan naskah dan perencanaan awal. Selain itu, sebagai penata cahaya penulis juga turut membuat perencanaan tata cahaya dalam bentuk *floorplan*, lalu melakukan *setting* alat pencahayaan sesuai dengan kebutuhan, mulai dari penempatan alat, pengukuran, serta pengoperasian.

Tata Rias. Tata rias yang digunakan dalam proses pembuatan video *art* ini merupakan tata rias natural dan tentunya disesuaikan dengan *skin tone* dari tiap pemain. Maksud dari penggunaan tata rias natural ini adalah disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Pada pemain utama wanita yang berkulit gelap, tata rias ditonjolkan pada *complexion* agar terlihat eksotis, selain itu dipertegas dengan riasan mata pada beberapa *scene* dimana pemain utama wanita telah mendapat kebebasannya.

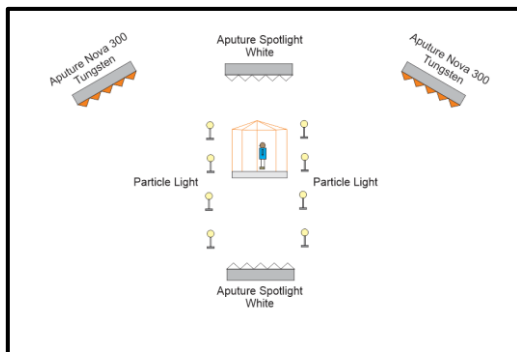
Set-up Lighting. Penataan cahaya yang baik dibutuhkan untuk menghasilkan gambar yang berkualitas serta sebagai penunjang visual pada cerita. Teknik pencahayaan yang baik harus memiliki aspek yang memenuhi persyaratan secara teknis dan artistik. Oleh karena itu, penata cahaya membuat konsep pencahayaan yang dramatis dengan didominasi oleh teknik *Low Key Light* yang diharapkan dapat menciptakan suasana sehingga dapat membentuk karakter tokoh dan membangun emosi penonton. Teknik pencahayaan yang digunakan didasari oleh teknik *three point of light* yang merupakan metode dasar pencahayaan dalam produksi video, film, dan drama. Metode ini meliputi *key light*, *fill light*, dan *back light*. Dalam produksi video *art* “Kemerdekaan Wanita”, terdapat empat (4) set penataan cahaya yang berbeda.



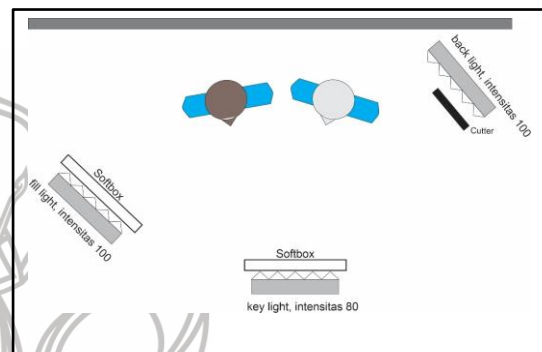
Floorplan set Greenscreen



Floorplan set Meja Makan



Floorplan set Sangkar Emas



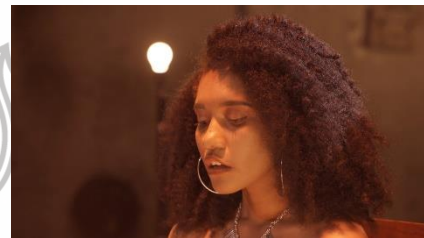
Floorplan set Rangkaian

Penataan Kamera. Proses pengambilan gambar pada video art ini meliputi beberapa aspek baik itu *camera movement*, *angle*, dan komposisi. *Shot* yang diambil akan meliputi beberapa jenis *shot*, namun akan didominasi oleh *beauty shot*, yaitu bidikan gambar *close-up* yang bertujuan untuk memikat penonton, selain itu pula untuk menangkap secara detail ekspresi pemain. Selain itu juga terdapat pengambilan gambar *long shot* yang bertujuan untuk menampilkan *set* secara keseluruhan untuk mendukung isi cerita. Sesuai dengan perencanaan pada pra produksi, penulis menggunakan dua kamera dan dua lensa yang berbeda. Penggunaan kamera dan lensa yang berbeda ini tentu memberikan hasil yang berbeda, karena setiap kamera mempunyai karakteristik warna masing-masing. Untuk meminimalisir perbedaan karakteristik tersebut, maka perlu dilakukan proses *white balance* pada setiap kamera, yaitu proses kalibrasi warna putih yang bertujuan untuk menghilangkan warna yang tidak *real (colour cast)* pada gambar. Proses *white balance* ini harus selalu dilakukan dikarenakan setiap *scene* bisa saja mempunyai penataan cahaya dan *color temperature* yang berbeda. Proses *white balance* dilakukan disaat proses *set up lighting* sudah selesai, dan sebelum pengambilan gambar dimulai. Cara melakukan proses *white balance* pada produksi video art ini dengan meletakkan kertas putih ke dalam *frame kamera*, lalu kamera akan secara otomatis melakukan proses kalibrasi dan menempatkan warna putih pada *level* luminans tertinggi. Penyesuaian ini juga dilakukan agar nantinya tidak terjadi *over exposure* ataupun *under exposure*.

c. Pasca Produksi

Proses pasca produksi adalah dimana penyuntingan dilakukan. Penyuntingan dilakukan dengan teliti dengan mengedepankan kesinambungan gambar, unsur estetik dan juga artistik. Beberapa elemen juga ditambahkan seperti ilustrasi musik, efek suara, grafis, efek, serta *color grading* agar sesuai dengan tuntutan naskah. Penyuntingan dimulai dengan proses pemilihan materi video, yang mana yang paling layak dari beberapa proses pengambilan gambarlah yang dipilih untuk masuk dalam produk final video *art*. Tahap selanjutnya adalah membuat video *rough cut*, yaitu menggabungkan materi-materi video terpilih menjadi tersusun sehingga dapat memberikan cerita. Jika *rough cut* telah dirasa telah memenuhi target dan tuntutan naskah maka hasil penyuntingan tersebut dapat dikunci atau disebut *picture lock*, yang kemudian dapat dilanjut dengan proses *color grading*.

Proses ini *color grading* didahului dengan proses *color correction*, dimana dikarenakan penulis menggunakan dua kamera yang berbeda, yang juga memiliki karakteristik warna yang berbeda, sehingga proses *color correction* sangat dibutuhkan agar nantinya proses *color grading* dapat berjalan dengan lebih lancar. *Footage* dari kamera Fujifilm GFX-100 mempunyai karakteristik warna yang lebih *flat* atau datar dengan *skintone* yang normal, sedangkan *footage* kamera Sony A7 MkIII memiliki karakteristik warna yang lebih *warm*.



8. Hasil dan Pembahasan Karya

a. Scene Pertama “Meja Makan”

Scene ini memperlihatkan kegiatan makan malam antara pemain utama wanita dengan seorang pria, lalu wanita tersebut mendapatkan hadiah dari sang pria yang ternyata adalah bola dan rantai emas. Saat pria memasuki lorong yang gelap, ia diiringi oleh cahaya berwarna merah. Warna merah ini memiliki arti kekuasaan dan energi yang membuat penonton terbawa dalam suasana mencekam. Scene ini termasuk dalam scene yang menggunakan Teknik *lowlight* sehingga menambah kesan suram dan dramatis. Teknik pencahayaan dalam scene ini menggunakan dua jenis sumber cahaya, yaitu cahaya *tungsten* dan *daylight*. Penempatan sumber cahaya tetap mengacu pada teknik *three point of light*, namun cahaya yang didapatkan setiap objek dari setiap sumber cahaya akan saling mengisi. Sebagai contoh, *keylight* untuk pemain pria dapat menjadi *backlight* untuk pemain wanita, begitupun sebaliknya. Penempatan dan pengarahan cahaya yang tepat dapat memaksimalkan alat-alat yang ada sehingga dapat dihasilkan kualitas cahaya yang baik dalam keadaan apapun.



Pada gambar disamping, terlihat bagian kulit pemain berada pada *range level* 20 hingga 60 IRE. Pada bagian wajah yang terkena *highlight* berada pada level 50-60 IRE yang ditandai dengan warna merah muda, sebaliknya pada bagian yang terkena bayangan berada pada level 20-30 IRE yang ditandai dengan warna abu-abu gelap, selain daripada itu, warna kulit lainnya berada pada level 30-50 IRE. Menurut penulis, nilai luminans pada *shot* ini sudah sangat tepat karena perbedaan luminans tersebut menunjukkan adanya dimensi pada kulit pemain, tidak *flat*, tidak *over exposure*, tidak *under exposure*, dan juga tidak terlihat *pale* atau pucat.



b. Scene Kedua “Sangkar Emas”

Scene kedua memperlihatkan sang wanita terkurung dalam sangkar burung yang berwarna kuning keemasan, dia memegang, memeluk dan menggendong bola rantai ditangannya. Sang pria menghampirinya dan melihatnya, mereka satu sama lain saling menatap. Scene dibuka dengan pengambilan gambar *long shot* yang berfokus pada pemain wanita di dalam sangkar. *Lighting* yang menyala pada *shot* tersebut adalah lampu *spotlight* berwarna *daylight*. Penulis ingin menunjukkan bahwa sangkar tersebut berwarna emas karena hal tersebut bermakna bahwa sangkar tersebut merupakan singgasana yang mewah bagi tokoh wanita, namun ia merasa terkekang didalamnya. Untuk menunjukkan warna emas itu, maka dipilihlah warna *daylight* agar warna yang dihasilkan adalah warna yang sebenarnya.



Pada scene ini, penulis menempatkan cahaya dalam jarak yang cukup jauh dari subjek dikarenakan kebutuhan pengambilan gambar berupa *long shot*. Untuk itu, penulis memaksimalkan intensitas cahaya yang penuh untuk memperluas cakupan cahaya. Selain itu penulis menggunakan sumber cahaya yang memiliki karakteristik berbeda, yaitu *tungsten* dan *daylight*. Penggunaan lampu *daylight* ini dimaksudkan untuk menetralkan dan menyeimbangkan warna *tungsten* yang cukup dominan dalam set sehingga dapat mencegah warna properti dan pemain berubah.

Penulis mengamati bahwa pemain pria terlihat lebih gelap dibandingkan pemain wanita yang berada di dalam sangkar, hal ini dikarenakan pemain wanita di dalam sangkar mendapatkan pencahayaan dengan intensitas lebih tinggi dibandingkan di luar sangkar. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat tampilan *false color* pada gambar disamping, tubuh pemain pria berwarna abu-abu tua hingga hijau yang menandakan kecerahannya berada pada level 10-40 IRE. Hal ini membuktikan bahwa meskipun dalam satu *frame* terdapat dua pemain yang berbeda, namun dengan penggunaan teknik penataan cahaya maka cahaya yang didapatkan oleh tiap pemain akan tergantung kepada bagaimana kita menata cahaya itu. Adapun beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengarahkan cahaya tersebut adalah dengan menggunakan lampu *spotlight* yang karakternya menyinari titik tertentu.

c. Scene Ketiga “Cerminan: Masa Lalu dan Masa Kini”

Pada *scene* ini, sang wanita berada di tempat lain, dia melihat televisi yang berjejer di depannya, televisi itu menampilkan berbagai macam dirinya yang menghapus riasan seakan akan dia terbebas dari belenggu-belenggu yang menjeratnya. Pada *shot* ini, penulis menggunakan *lighting daylight* untuk merepresentasikan televisi di depan sang wanita, karena sesungguhnya gambar televisi tersebut hanyalah efek tambahan di fase penyuntingan. Selain menggunakan *daylight*, penulis juga memberi sedikit *hint* cahaya berwarna biru dari *tubelight*, dimana hal tersebut merepresentasikan cahaya dari televisi yang berwarna biru. Berbeda pada *scene* sebelumnya yang dominan berwarna *tungsten*, *scene* memiliki posisi *hue* di antara biru dan *cyan* yang dapat dilihat dari *vectorscope*. Posisi ini tentunya jauh dari posisi *skin tone line* yang telah dibahas sebelumnya. Dalam hal ini, penulis menyimpulkan bahwa tidak selamanya warna kulit harus selalu berada pada *skin tone line*, dikarenakan konsep pembuatan video yang beragam.



d. Scene Keempat “Terbebas”

Scene terakhir ini, memperlihatkan sang wanita menari-nari bahagia dan mengelilingi sang pria yang menandakan bahwa ia telah mendapatkan kebebasannya. Pada *scene* tarian yang dapat gambar disamping, penulis memusatkan pencahayaan *spotlight*, dimana pada posisi ini pemain wanita menari-nari dan membentuk siluet. Selain itu, terdapat beberapa *particle light* yang diletakkan di sekeliling kedua pemain. Terlihat sedikit *hint* berwarna oranye-kemerahan yang merupakan cahaya dari *particle light*. Jika dilihat level luminansnya melalui *false color*, terlihat bahwa *particle light* yang memiliki lumens kecil ternyata tak hanya menjadi unsur pelengkap estetika, tetapi juga bisa juga menaikkan luminans gambar walaupun hanya sekitar 5-15 level.

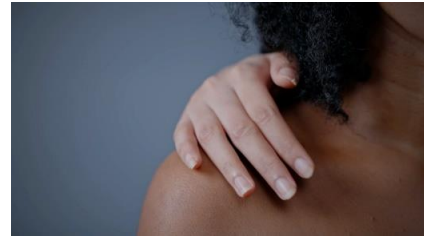


e. Scene Kelima “Rangkulan”

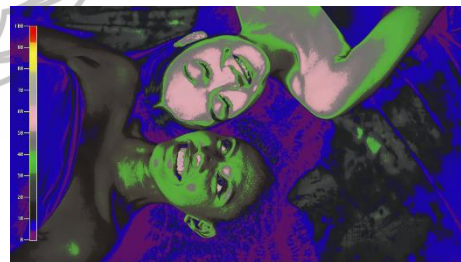
Scene ini merupakan *scene* yang menunjukkan bahwa pemain utama wanita berhasil terbebas dari jeratan sang pria, lalu muncullah seorang pemain wanita lainnya di hadapan sang pemain utama wanita. Pemain wanita tersebut merangkul pemain utama wanita yang menandakan ia siap menemaninya untuk menjalani hari yang baru.

Kedua pemain pada scene ini memiliki kontras warna kulit yang berbeda, pemain utama wanita berkulit gelap dan pemain wanita satunya berkulit terang. Pada scene ini, penataan cahaya sepenuhnya menggunakan pencahayaan *daylight*. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan perbedaan mencolok warna kulit kedua pemain serta membawa makna bahwa perbedaan tidak menjadi halangan keduanya untuk bersahabat.

Gambar disamping menunjukkan rangkulan antara kedua pemain. Secara langsung dapat terlihat perbedaan warna kulit kedua pemain, hal ini pun diperjelas dengan level *brightness* yang ditunjukkan oleh *false color*. Warna kulit pemain utama berada pada level sekitar 30 IRE, dengan *shadow* pada level sekitar 20 IRE dan *highlight* di atas 40 IRE. Sedangkan pada pemain wanita berkulit terang, level kulitnya berada pada level sekitar 60 IRE.



Melalui penelitian mengenai penataan cahaya pada orang berkulit gelap ini, dapat dilihat bahwa pemain utama wanita berkulit gelap yang memiliki warna kulit pada tipe lima (5) pada skala Fitzpatrick rata-rata berada di level 30-40 IRE pada bagian yang normal, level di bawah 30 IRE pada bagian *shadow* atau bayangan, dan level di atas 40 IRE pada bagian *highlight*. Pada gambar terlihat jika dibandingkan dengan pemain wanita lainnya yang berkulit terang dan merupakan tipe dua (2) pada skala Fitzpatrick bahwa kulitnya tersebut berada pada level sekitar 60 IRE untuk bagian normal. Hal ini dapat berlaku jika penataan cahaya yang diterapkan merupakan *base light* yaitu cahaya dasar ataupun cahaya normal untuk menunjukkan warna kulit dengan sebenar-benarnya, dengan memperhatikan teknik dasar penataan cahaya



yaitu *three point of light* serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jika telah didapatkan warna kulit yang sebenarnya, maka tentu skala lebih tinggi yaitu warna kulit tipe enam dapat memiliki level IRE yang lebih rendah, sebaliknya jika warna kulit lebih terang seperti pada tipe satu (1) skala Fitzpatrick maka akan didapatkan level IRE yang lebih tinggi. Hal ini merupakan pedoman pada saat melakukan penataan cahaya pada orang yang memiliki kontras kulit yang berbeda baik dengan pemain lainnya maupun dengan objek di dalam *frame*, terutama pada pemain berkulit gelap yang memerlukan *treatment* khusus baik dalam urutan *setting* cahaya, intensitas, arah, dan lainnya dalam proses produksi maupun dalam proses pasca produksi. Hal lainnya yang penulis temukan dalam penelitian ini adalah bagaimana sebaiknya penataan cahaya dilakukan saat terdapat dua pemain dengan kontras kulit berbeda seperti pada scene terakhir, yaitu penataan cahaya didahulukan pada pemain berkulit gelap agar memastikan bahwa pemain tersebut mendapatkan cahaya yang cukup, *real*, dan baik di lensa kamera,

setelah itu barulah menyandingkan kedua pemain dalam *setting* untuk dilakukan *adjustment* lagi jika memang penataan cahaya belum maksimal. Hal ini dimaksudkan agar pemain berkulit gelap mendapatkan cahaya yang semestinya dan tidak *under-exposure*, dimana hal ini juga berhubungan dengan sifat kulit gelap yang merefleksikan cahaya lebih sedikit dibanding kulit terang, sehingga kulit terang dapat dengan mudah membaur dalam *frame* dibandingkan dengan kulit gelap. Selain itu juga hal ini dilakukan agar seluruh pemain dalam *frame* mendapatkan porsi yang sesuai dan menonjol dengan semestinya, meskipun terkadang penataan cahaya tetap harus dimaksimalkan dalam proses pasca produksi.

9. Kesimpulan

Penataan cahaya pada produksi video merupakan suatu hal yang sangat penting. Penataan cahaya bertujuan untuk membangun suasana dramatisasi guna mendukung visualisasi gambar dalam suatu adegan pada naskah. Hasil riset penulis menunjukkan bahwa kebanyakan literatur mengenai penataan cahaya tidak menyebutkan secara jelas kepada siapa penataan cahaya yang dimaksud dalam literatur itu ditujukan. Penataan cahaya pada kulit gelap sejatinya berbeda dengan kulit terang. Beberapa hal yang membedakan diantaranya dalam hal urutan penataan cahaya, penentuan warna, arah, sumber, dan intensitas cahaya, serta *treatment* yang dilakukan dalam pasca produksi. Hasil penataan cahaya juga dapat dipermudah dengan adanya pengukuran unsur cahaya yaitu *luminance* dan *chrominance* menggunakan *waveform*, *false color*, dan juga *vectorscope*. Hasil pengamatan penulis menunjukkan bahwa setiap warna kulit memiliki perlakuan yang cukup sama terutama dalam *basic lighting* atau *three point of light*, namun ada beberapa hal yang perlu disesuaikan seperti intensitas cahaya, keras lembutnya cahaya, dan faktor lain seperti keberadaan pemain dengan warna kulit yang berbeda dalam *frame*, serta faktor eksternal seperti tata rias. Selain itu, perbedaan warna temperatur warna juga berpengaruh terhadap hasil pada gambar. Meskipun begitu, tidak ada yang salah dalam proses penataan cahaya selama konsep dan pesan yang ingin disampaikan tercapai, sebagai contoh pesan yang ingin disampaikan melalui ekspresi wajah, maka wajah sebagai penyampai pesan tersebutlah yang harus terlihat dengan jelas, terlepas dari apakah warna wajah akhirnya berada pada *skin tone line* atau tidak. Hal ini dikarenakan konsep video yang berbeda dapat memberi hasil yang berbeda maupun menyiratkan pesan yang berbeda juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Anchell, S. (2019). *Mirrorless Interchangeable Lens Camera: Getting the Most From Your MILC*. Routledge.
- Barton, S., Eastha, A., Isom, A., McLaverty, D., & Soong, Y. L. (2020). *Discovering Cosmetic Science*. Royal Society of Chemistry.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2004). *Film Art: an Introduction*. McGraw-Hill.
- Brown, B. (2012). *Cinematography: Theory and Practice: Imagemaking for Cinematographers and Directors*. Elsevier, Focal Press.
- Brown, B. (2019). *Motion Picture and Video Lighting for Cinematographers, Gaffers, & Lighting Technicians (3th Edition)*. Routledge.
- Compesi, R., & Gomez, J. (2015). *Introduction to Video Production: Studio, Field, and Beyond*. Taylor & Francis.
- Darmawan, A., Hujatnikajennong, A., Iskandar, G. H., Murti, K., Primadewi, N., & Barry, S. (2006). *Apresiasi Seni Media Baru*. Direktorat Kesenian, Dirjend Nilai, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Elwes, C. (2005). *Video Art: A Guided Tour*. I.B. Tauris.
- Gloman, C., & LeTourneau, T. (2005). *Placing Shadows: Lighting Techniques for Video Production (3th Edition)*. Elsevier.
- Guerrero, E. (1993). *Framing Blackness: The African American Image in Film*. Temple University Press.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publication.
- Harding, X. (2017). *Keeping 'Insecure' lit: HBO cinematographer Ava Berkofsky on properly lighting black faces*. Mic.
- Hunter, Fil, Biver, S., & Fuqua, P. (2013). *Light Science and Magic (4th Edition)*. Taylor & Francis.
- Hunter, Fill, Biver, S., Fuqua, P., & Reid, R. (2021). *Light Science & Magic (6th Edition)*. Taylor & Francis.
- Macklem, G. L. (2003). *Bullying and Teasing: Social Power in Children's Groups*. Kluwer Academic.
- Millerson, G. (1999). *Lighting for TV and Film*. Routledge.
- Muhfid Zulfatoni. (2018). Karya Video Art dengan Memanfaatkan Datamoshing. *Jurnal Seni Rupa*, 6(2), 863–869.
- Rizal, J. (2021). *Rahasia Mewarnai Hari Berujung Prestasi*. KBM Indonesia.
- Sulastianto, H., & Shariati, I. P. (2006). *Seni dan Budaya*. Grafindo Media Pratama.
- Suwanto, M. A. (2020). *Sinematografi Pelajar*. Eduaksi.com.
- Thompson, V. L. S. (2006). African American Body Image: Identity and Physical Self Acceptance. *Humboldt Journal of Social Relations*, 31(2), 44–67.
- Umbara, D., & Pintoko, W. W. (2010). *How to Become a Cameraman*. Interprebook.
- Wang, M., Xiao, K., Luo, M. R., Pointer, M., Cheung, V., & Wuergler, S. (2018). An investigation into the variability of skin colour measurements. *Color Research & Application*, 43(4), 458–470. <https://doi.org/10.1002/col.22230>