

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Low key lighting dapat memperkuat konflik interpersonal dalam film Geger Perikoloso dengan cara menyampaikan sudut pandang serta perasaan karakter melalui pencahayaan yang berpihak kepada karakter utama. Tak lupa juga karakter utama akan memiliki penilaian terhadap karakter lain berupa mendukung atau tidaknya karakter tersebut dengan tujuan dari karakter utama. Sehingga, akan terbentuk kelompok - kelompok berdasarkan penilaian dan sudut pandang karakter utama yang diperlihatkan melalui pencahayaan, *light and shadow as good and evil*. Keberpihakan pencahayaan tersebut dapat menyampaikan dampak yang diterima karakter utama, seperti rasa takut dan terancam. Sehingga, penonton dapat menempatkan diri sebagai karakter utama, melihat dan merasakan situasi tersebut. Penyampaian perasaan karakter utama tersebut tentunya berdampak terhadap unsur naratif dan dramatik di dalam film berupa rasa tegang, terancam, dan takut yang dirasakan karakter utama dan penonton.

Untuk mendukung hal tersebut, sebuah film yang memiliki bentuk penyutradaraan impresionis memerlukan pencahayaan *light and shadow as good and evil* melalui sudut pandang karakter utama, Koesno. *Subjective*

camera angle untuk memperkuat kesan impresionis tersebut. Dampak yang didapat oleh Koesno ketika menghadapi situasi tersebut juga didukung dengan *two shot, diagonal lines, vertical lines*, dan cahaya yang mendominasi ruangan tempat *scene* itu terjadi. Tak lupa dengan pencahayaan siluet yang semakin memperkuat kesan *evil* dari suatu karakter yang memiliki tujuan berbeda dengan Koesno. Semua hal tersebut digunakan untuk mempertegas dan memperkuat dampak yang dialami oleh karakter utama terhadap konflik interpersonal yang ia alami.

Sulitnya menemukan referensi karya yang menerapkan pencahayaan menjadi sesuatu yang merefleksikan apa yang dirasakan maupun dilihat oleh karakter tentunya menjadi salah satu hambatan yang cukup menyulitkan. Terlebih terbatasnya waktu ketika *shooting exterior* pada malam hari menjadi tantangan terbesar untuk mengurangi ego dan memahami situasi dan waktu yang sedang dihadapi. Semua kendala tersebut tentunya bisa dihadapi dengan risiko berkurangnya pilihan teruntuk *editor*. Tentu saja tidak ada penciptaan karya yang sempurna, semua kekurangan menjadi pembelajaran agar dapat menciptakan karya yang lebih baik lagi.

B. Saran

Proses penciptaan karya Geger Perikoloso merupakan sebuah proses yang sangat panjang dan tentunya melelahkan. Dibutuhkan pemahaman isu, teknis,

dan kreatif di dalam film. Isu yang cukup bersejarah ini tentunya menjadi bahasan yang sangat sensitif, terlebih apa bila terdapat kekurangan maupun kesalahan informasi di dalam film dapat menyinggung beberapa pihak. Akan tetapi, diciptakannya Geger Perikoloso bukan untuk meromantisasi isu politik tersebut, melainkan untuk mengingatkan bahwa politik merupakan suatu hal yang dapat menghambat bahkan mengganggu kehidupan sehari - hari yang sangat remeh temeh. Proses riset dan menjaga premis awal hingga akhir merupakan sebuah tugas yang sangat berat ketika proses penciptaan karya.

Penelitian *low key lighting* pada kali ini berusaha untuk menciptakan pencahayaan dari hasil intepretasi karakter utama, Koesno, tentang bagaimana Koesno melihat dunianya. Kebaharuan dan keberlanjutan dari *low key lighting* tidak hanya berhenti dari menciptakan *mood* keseluruhan dari film, tetapi juga dapat menciptakan *mood* yang dialami atau dirasakan karakter utama. Ketika *low key lighting* hanya dilihat atau dipahami sebatas *high contrast* saja, tentu sangat disayangkan karena sebenarnya *low key lighting* memiliki potensial lanjutan, salah satunya adalah personalisasi pencahayaan berdasarkan perasaan karakter utama. Karakter *high contrast* dari *low key lighting* juga dapat dibentuk menjadi sebuah sudut pandang dari karakter, contohnya pada film ini digunakan sebagai *light and shadow as good and evil*. *Low key lighting* pada film Geger Perikoloso dapat dikatakan sebagai pencahayaan impresionis karena pencahayaan tersebut berdasarkan sudut pandang dan penilaian karakter Koesno.

KEPUSTAKAAN

- Alton, John. 1995. *Painting with Light*. University of California Press: California.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. 2008. *Film Art 8th Edition*. McGraw Hill-Companies: New York.
- Brown, Blain. *Cinematography Theory & Practice*. 2016. *Cinematography Theory & Practice: Third Edition*. New York: Routledge.
- _____. *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographer and Directors*. 2002. Focal Press.
- Garcia, Julie Marie. (2005). *Creating Effective Computer Generated Scene Lighting Using Traditional Lighting Techniques* (Thesis). Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/4270209.pdf>
- Landau, David. 2014. *Lighting for Cinematography*. New York: Bloomsbury Publishing Pic.
- Scannel, Mary. 2010. *The Big Book of Conflict Resolution Games*. Amerika Serikat: The McGraw-Hill Companies, Inc..
- Sudarmanto, Eko, Diana Purnama Sari, David Tjahjana, Edi Wibowo S, Sri Siska Mardiana, Bonaraja Purba, Sukarman Purba, Irdawati, Diena D Tjiptadi, Syafrizal, Iskandar Kato, Rosdiana, Novita Verayanti Manalu, Arfandi SN. 2021. *Manajemen Konflik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Thompson, Roy & Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Shot Second Edition*. Amerika Serikat: Elsevier Inc.
- Ward, Peter. 2003. *Picture Composition For Film and Television: Second Edition*. Britain: Focal Press.