

**PARAVISUAL : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia**

e-ISSN: 2797-6335 p-ISSN: 2797-6769

DOI: <http://dx.doi.org/10.30591/paravisual.v1i1> ; pp. 42-53

Politeknik Harapan Bersama

available at: <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/paravisual>**PENERAPAN VIRTUAL LIGHTING EFFECT PADA PROGRAM MUSIK “HYPERTUNE”****Aprilina Dwi Astuti<sup>1\*</sup>, Prasetya Husada<sup>2</sup>, Herry Abdul Hakim<sup>3</sup>**<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Multi Media, Yogyakarta, Indonesia<sup>2</sup> Sekolah Tinggi Multi Media, Yogyakarta, Indonesia<sup>3</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, Indonesia\*e-mail: [aprilinad@mmtc.ac.id](mailto:aprilinad@mmtc.ac.id)

**Abstrak:** Virtual lighting effect merupakan tiruan atau Replika digital dari fixture lighting effect yang dapat dimanipulasikan. Dalam menerapkan virtual lighting effect ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah penataan lighting basic, penataan virtual lighting effect, permainan pergerakan lighting effect dan pemilihan warna sesuai dengan lagu yang dinyanyikan. Jika hal tersebut tidak diterapkan secara maksimal akan mengakibatkan proses compositing yang tidak rapi sehingga dapat mengganggu visual yang ditampilkan seperti terjadi spill effect atau terdapat garis putih di object. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan virtual lighting effect pada program musik “hypertune” berdurasi 10 menit berisi 2 lagu. Penelitian ini menggunakan metode diskriptif kualitatif, proses penelitian melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Metode yang digunakan pada penerapan lighting effect adalah metode compositing dengan menerapkan teknik three point of light, teknik position virtual lighting effect, dan pemilihan warna lighting effect. Hasil dari penciptaan karya ini teknik three point of light diterapkan dengan penataan lighting basic untuk mempermudah proses chromakey yang menghasilkan object terlihat berdimensi. teknik position virtual lighting effect menghasilkan posisi lighting effect yang presisi serta dapat menciptakan kombinasi pergerakan lighting effect yang dinamis. Teknik pemilihan warna lighting effect berhasil membangun mood pada lagu yang dibawakan serta menambah menarik visual pada gambar.

**Kata kunci:** Three Point of Light, Virtual Lighting Effect, Compositing

**Abstract:** *Virtual lighting effect is an imitation or digital replica of the lighting effect fixture that can be manipulated. In implementing the virtual lighting effect, there are several things that need to be considered, including the basic lighting arrangement, the virtual lighting effect arrangement, the lighting effect movement game and the color selection according to the song being sung. If this is not applied optimally it will result in an untidy compositing process so that it can interfere with the visuals displayed such as a spill effect or there is a white line on the object. The purpose of this creation is to apply a virtual lighting effect to a 10-minute "hypertune" music program containing 2 songs. This study uses a qualitative descriptive method, the research process goes through three stages, namely pre-production, production and post-production. The method used in the application of the lighting effect is the compositing method by applying the three point of light technique, the position virtual lighting effect technique, and the color selection of the lighting effect. The result of the creation of this work is the three point of light technique is applied with basic lighting arrangements to simplify the chromakey process which results in objects looking dimensional. the position virtual lighting effect technique produces precise lighting effect positions and can create a combination of dynamic lighting effect movements. The lighting effect color selection technique succeeded in building the mood of the song being sung and adding a visual interest to the image.*

**Keywords:** *Three Point of Light, Virtual Lighting Effect, Compositing*

## 1. PENDAHULUAN

Pencahayaan atau penataan cahaya merupakan aspek yang sangat penting pada sebuah produksi audio visual, selain script, komposisi gambar, komponen audio seperti narasi, ilustrasi maupun sound effect serta editing. Pencahayaan yang tidak tertata akan berakibat buruk pada hasil gambar dan akan menurunkan kualitas dari sebuah program audio visual. Ada berbagai tayangan audio visual yang saat ini mudah disaksikan oleh para pengguna baik melalui tayangan televisi, ataupun melalui media internet, yang secara mudah bias disaksikan baik melalui perangkat computer, laptop, tablet ataupun handphone. Semua tayangan yang disaksikan oleh para pengguna tersebut dalam proses pembuatannya selalu melibatkan unsur cahaya. Tanpa adanya cahaya maka gambar yang dihasilkan akan mempunyai kualitas yang kurang baik seperti gambar menjadi gelap atau kurang tajam. Cahaya itu sendiri bias dihasilkan oleh sumber cahaya yaitu matahari ataupun lampu yang menghasilkan cahaya buatan.

Pada pembuatan sebuah produksi keberadaan cahaya harus diatur sedemikian rupa agar menghasilkan gambar yang baik yang memiliki nilai artistic dan berdimensi. Penataan cahaya juga bias dimanfaatkan untuk mengatur bayangan ataupun memberikan suasana pada gambar yang dihasilkan. Terlebih pada sebuah program music, dimana program musik merupakan sebuah program acara audio visual yang bermuatan unsur musik, suara, atau gabungan musik dan suara yang dikemas dalam satu paket penyajian. (Rusman Latief, 2020:25). Pada produksi program musik didominasi dua hal yaitu, kualitas dari pengisi acara dan konsep acara yang dibuat menarik. Selain factor-faktor diatas program acar music juga didukung dengan aspek teknis, seperti tata artistic, komposisi gambar, sound dan juga pencahayaan.

Pencahayaan dapat dijadikan untuk memperkuat emosi dan makna dalam lagu yang dinyanyikan, dan membangun kesan dimensi. Peran penata cahaya sangat penting karena bertanggung jawab atas segala aspek pencahayaan. Untuk menciptakan pencahayaan yang menghasilkan dimensi dan harmonisasi pada visual maka selain dibutuhkan penataan cahaya basic juga dibutuhkan penggunaan dan permainan lighting effect dengan kombinasi antara pergerakan lighting effect dan pemilihan warna yang tepat untuk memberikan suasana pada lagu yang dimainkan. Mengingat pentingnya aspek tata cahaya khususnya lighting effect pada sebuah program music maka penulis tertarik untuk menerapkan lighting effect pada program acara music. Produksi program musik ini di kemas dengan virtual element bertema futuristic berjudul Hypertune. Hypertune adalah sebuah program musik yang menyajikan hiburan berupa Music Performance dari bintang tamu musisi - musisi lokal asli Indonesia. Program ini di kemas dengan menggunakan Virtual 3D Stage dengan mengangkat tema besar "Futuristik" Program Musik ini berdurasi 20 menit yang terbagi menjadi beberapa segmen. Program musik Hypertune episode Satisfait kali ini mengundang group band beraliran Pop-EDM asal Yogyakarta, Satisfait, membawakan 6 lagu dari album pertama mereka yakni Lost in The Beat. Satisfait terdiri dari 3 pemain, seorang vokalis, seorang gitaris dan Synthesizer.

Sebelum memproduksi program musik penulis belajar memahami konsep musik

yang akan disajikan serta karakteristik dan makna dari masing-masing lagu yang akan dibawakan. Sebagai penata cahaya, penulis memahami treatment dari semua segmen yang dibuat oleh pengarah acara agar dapat menentukan floorplan dan menentukan jenis lighting apa saja yang digunakan sesuai kebutuhan treatment. Tahapan selanjutnya dimulai dari perancangan 48 lighting design dengan menggunakan software grandma untuk penataan lighting effect yang akan digunakan, sehingga dengan rancangan ini dapat menjadikan gambaran saat produksi nantinya.

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan Virtual Lighting Effect pada program musik Hypertune menggunakan software grandma dengan mengaplikasikan teknik. three point of light, position virtual lighting effect, teknik timecode dan pemilihan warna lighting effect. Teknik three point of light digunakan untuk mempermudah proses chroma key, teknik position virtual lighting effect dan timecode yang menghasilkan kombinasi pergerakan lighting effect yang harmonis serta pemilihan warna dalam mendukung suasana dan makna lagu yang dibawakan. Teknik pengaplikasian lighting effect dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan software Grandma versi dot2 MA yang memudahkan lighting designer dalam merancang pencahayaan karena selain memiliki berbagai fitur yang mampu memaksimalkan dalam proses perancangan, software ini dapat dihubungkan dengan software unreal engine sehingga dapat digunakan dalam produksi virtual set.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yang dibahas menggunakan analisis diskriptif. Metode penelitian ini menggunakan tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi penulis melakukan observasi terhadap beberapa program acara yang disajikan secara audio visual baik yang ditayangkan di stasiun televisi maupun yang diakses pada channel youtube. Observasi dikhususkan pada program acara music yang memanfaatkan virtual lighting. Program acara music yang diamati selanjutnya dianalisis kurang lebihnya selanjutnya dijadikan sebagai acuan proses penciptaan karya. Pada tahap pra produksi ini penulis juga mempelajari jenis music dan lagu yang akan disajikan agar memahami karakter dari lagu sebagai gambaran untuk merencanakan tata cahaya yang akan diterapkan. Setelah memahami semua karakter lagu dan music yang akan dimainkan selanjutnya melakukan survey lapangan, membuat floor plan tata letak lampu dan merencanakan lampu-lampu apa saja yang akan digunakan pada proses produksi. Pada tahap pra produksi ini penulis juga menentukan software yang akan digunakan yaitu software grandma.

Pada tahap produksi dilakukan dua tahap produksi yaitu produksi taping band dengan menggunakan background green screen dan produksi compositing yang merupakan proses menyatukan berbagai sumber visual, hasil video taping, 3D stage, virtual lighting effect dan grafis pada led. Pada Produksi Taping Band dengan menggunakan background green screen. Penulis sebagai penata cahaya melakukan penataan lighting basic sesuai floorplan yang dibuat dengan menerapkan pengembangan dari three point of light menggunakan 3 lighting di

depan sebagai key light, fill light dan base light, 2 lighting di belakang sebagai backlight. Penataan lighting basic harus dilakukan secara tepat supaya mempermudah proses chroma key.

Pada Produksi Compositing, penulis sebagai penata cahaya membuat preset dan menjalankan virtual lighting effect disetiap lagu yang dibawakan. Tahapan proses compositing sebagai berikut :

a. Tahapan pembuatan preset virtual lighting effect meliputi: a. menghubungkan MA dot2 dengan unreal engine dengan menyamakan ip dan pemilihan network protocol menggunakan Art-Net, b. Membuat dmx dan memasukkan addressing pada lighting yang digunakan pada software unreal engine. c. Menentukan address lighting di MA dot2 berdasarkan fixture yang terdapat pada lighting, pada lighting moving head beam ini memiliki 17 channel sehingga menggunakan kelipatan 17. d. Membuat grup disetiap lighting yang digunakan agar lebih mudah dalam pemilihannya. e. Membuat preset virtual lighting effect untuk moving beam. Membuat posisi standby seperti down stage center, cross, stripe dan kombinasi, membuat preset warna, gobo, strobo dan kombinasi pergerakan. Untuk lighting parled membuat preset warna, perubahan warna dan strobo. f. Menyimpan hasil preset ke tombol eksekutor dan membuat cue list preset sesuai lagu yang dibawakan.

b. Tahapan timecode Dalam tahap ini menghubungkan software reaper dengan MA dot2 dan menjalankan audio serta menjalankan cue list preset yang telah dibuat untuk menyesuaikan tempo pada lagu yang dibawakan.

c. Tahapan menjalankan preset virtual lighting sesuai dengan lagu yang dibawakan.

Tahap terakhir adalah tahap pasca produksi dimana penulis ikut serta mendampingi editor dalam melakukan editing untuk memberikan masukan-masukan terhadap hasil produksi agar diperoleh hasil yang maksimal.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1. Hasil**

Hypertune adalah sebuah program musik yang menyajikan hiburan berupa Music Performance dari bintang tamu musisi - musisi lokal asli Indonesia disetiap episodnya. Program ini di kemas dengan menggunakan Virtual 3D Stage dengan mengangkat tema besar "Futuristic" Program Musik ini berdurasi 20 menit yang terbagi menjadi dua segmen. Program musik Hypertune episode Satisfait kali ini mengundang group band beraliran Pop-EDM asal Yogyakarta, Satisfait. Band ini membawakan 2 lagu dari album pertama mereka yakni *Lost in The Beat*. Satisfait terdiri dari 3 pemain, seorang vokalis, seorang gitaris dan Synthesizer.

Konsep pada program musik Hypertune di kemas menggunakan virtual 3D stage. Penulis sebagai penata cahaya dalam program musik Hypertune merencanakan dan membangun suasana musik yang dinyanyikan dengan menggunakan *virtual lighting effect*. Penerapan *virtual lighting* juga berbeda pada setiap lagu yang dinyanyikan bertujuan untuk menunjang suasana dan makna di setiap lagu,

sehingga dapat tersampaikan ke penonton. Lagu pertama yang dibawakan berjudul *Lost in The Beat*, judul tersebut juga merupakan nama album pertama dari Satisfaiith. Lirik dalam lagu ini terdapat gabungan dari lirik lagu lainnya. Penataan cahaya pada lagu pertama menerapkan konsep pemilihan warna dan pergerakan *lighting effect* menyesuaikan tempo lagu, tempo lagu ini dari lambat ke cepat.



**Fig 1.** Cuplikan Lagu *Lost in The Beat*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Penataan *virtual lighting effect* pada lagu ini menggunakan perpaduan warna biru, ungu dan kuning dengan *fixture moving head beam* dan *parled*. Penataan posisi arah cahaya *fixture moving head beam* ke *audience* dengan kombinasi pergerakan *circle* dan *tilt*, efek yang digunakan gobo dan strobo ketika tempo lagu mulai naik. Pada *fixture parled* menggunakan efek *change color* dengan pemilihan warna kuning dan ungu serta efek strobo. Saat tempo lagu naik ditambahkan dengan *pyro*. Pada lagu ini tidak memiliki makna khusus karena lagu ini hanya opening pembuka dari penampilan satisfaiith dengan lirik kumpulan dari lirik lagu lainnya. Pemilihan warna ungu sesuai dengan *color palate satishfaith* dan program sehingga memperkuat identitas saat *opening* lagu pertama. Pemilihan warna biru yang mempunyai makna positif kepercayaan diri dan warna kuning memiliki makna positif kehangatan sehingga mampu mendukung pembawaan pada lagu pertama.

Lagu kedua yang berjudul *Wtf*. Lirik lagu ini menceritakan seorang wanita yang memiliki sifat dingin yang merasa kurang nyaman dengan cara pendekatan dari seorang pria. Penataan cahaya pada lagu kedua ini menerapkan konsep pemilihan warna dan pergerakan *lighting effect* dengan menyesuaikan tempo lagu, tempo lagu ini dari sedang ke cepat. Penataan *virtual lighting effect* pada lagu ini menggunakan perpaduan warna cyan, merah muda dan putih dengan *fixture moving head beam* dan *parled*.



**Fig 2.** Cuplikan lagu Wtf

Sumber: Dokumentasi pribadi

Penataan posisi arah cahaya *fixture moving head beam* pada lagu ini pada dua *rigging* bawah *band position* dengan kombinasi *wings position* dan *rigging* lainnya *sky position*. Pergerakan *moving beam* kombinasi *fly out* dan *pan swings*, efek yang digunakan *strobe* dan *gobo whale*. Pada *fixture parled* menggunakan efek *change color* dengan pemilihan warna merah mudah, cyan dan putih serta menggunakan efek *strobe* mengikuti tempo lagu. Ketika tempo cepat ditambah dengan penggunaan *fixture pyro*. Pemilihan warna *lighting effect* pada lagu ini lebih menonjol pada warna cyan. Warna cyan memiliki makna negatif dingin. Dengan kombinasi warna merah mudah yang memiliki makna positif tentang cinta dan makna negatif naif. Warna putih memiliki makna kepolosan. Pemilihan warna tersebut digunakan untuk mendukung makna dari lirik lagu wtf.

### 3.2 Pembahasan

Penciptaan karya produksi program musik Hypertune dilaksanakan di Studio RF Production Yogyakarta. Program musik Hypertune didukung konsep *virtual 3D set* dengan tema futuristik sehingga dapat menjadi karakteristik program yang berbeda dengan program musik lainnya. Dalam program musik Hypertune kreatifitas penata cahaya sangat diperlukan untuk menciptakan atmosfer yang tepat dan harmonis dalam setiap lagu yang dibawakan dengan memanfaatkan *virtual lighting effect*. Untuk menerapkan *virtual lighting effect* penulis sebagai penata cahaya menggunakan teknik *three poin of light*, penataan *position virtual lighting effect*, dan pemilihan warna pada *virtual lighting effect*. Perancangan pentaan cahaya dalam program ini menggunakan *software lighting design* dari produk *Grandma versi MA Dot2 onPC*. Pembahasan tentang teknik dan metode yang digunakan untuk mendukung program musik Hypertune adalah sebagai berikut:

#### 3.2.1. Teknik Three Point of Light pada taping band

Pada produksi program musik Hypertune dilakukan secara *taping*. Dalam proses *taping* tersebut menggunakan *green screen* sebagai latar belakang. Pencahayaan *three point of light* pada program musik Hypertune menggunakan *lighting basic*

*Godox SL200W. lighting* ini menggunakan *led* dan tambahan *softbox*, cahaya yang dihasilkan tidak terlalu keras dan memiliki temperatur *daylight* sehingga bayangan tidak terlalu keras. Tujuan penataan *lighting basic* ini agar mempermudah proses *chroma key*.



**Fig 3.** Penerapan teknik *three point of light*

Sumber: Dokumentasi pribadi



**Fig 4.** Cuplikan *cromakey*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada penataan *lighting basic* saat produksi *taping* menggunakan 5 buah lighting dengan pengembangan teknik *three point of light* seperti terlihat pada gambar 3, penjelasan penataan cahaya sebagai berikut: a. Pada poin a merupakan penataan cahaya *key light* diposisikan pada 45 derajat di kiri objek. b. Pada poin b penambahan cahaya *base light* berada di tengah objek c. Pada poin c penataan cahaya *fill light* berlawanan dengan *key light* yaitu berada pada posisi 45 derajat di kanan objek. d. Pada poin d dan e merupakan cahaya *back light* yang bersebrangan dengan *key light* dan *fill light* yaitu di belakang objek.

Pencahayaan pada gambar 3 menggunakan lighting godox SL200W dan pemasangan dilakukan menggunakan *light stand* dan *grid*. Tiga buah lighting dipasang di depan dengan menggunakan *light stand* dengan posisi *key light* 45 derajat kiri objek, *base light* posisi center objek dan *fill light* sebelah kanan objek

45 derajat berlawanan dengan *key light*. Dua buah *lighting* di belakang dipasang pada grid atas bersebrangan dengan *key* dan *fill* untuk dijadikan *back light*, dengan pencahayaan yang tepat akan mempermudah proses *chroma key*.

Dalam memaksimalkan pencahayaan basic pada program musik Hypertune menerapkan teknik *three point of light* yang tepat dapat mempermudah saat proses *chroma key*. Pada gambar 4A cuplikan dari *close up vokal* saat *taping* pada *green screen*, dengan penataan *lighting basic* menerapkan teknik *three point of light* yang tepat terlihat masih ada dimensi pada objek dan mempermudah proses *chroma key*. Pada gambar 4B cuplikan hasil dari *compositing* yang sudah di *chroma key* pada *shot close up* terlihat cukup bersih tidak ada *spill effect*. Selain penerapan teknik *three point of light* yang maksimal harus memperhatikan jenis *lighting*, karakter *lighting* dan pemilihan warna pada objek, apabila hal tersebut tidak diperhatikan pada saat proses *chroma key* hasil tidak rapih menyebabkan *spill effect* atau terdapat garis putih atau hijau di objek, menghilangkan bagian hal yang tidak diinginkan dan bayangan keras akan lebih susah untuk dihilangkan, sehingga dapat mengganggu *visual* pada saat proses *compositing* di *virtual set*

### 3.2.2 Teknik *position virtual lighting effect*

Dalam perancangan *lighting effect* perlu memperhatikan penataan posisi dari *lighting effect* untuk menciptakan posisi yang presisi serta dapat membuat kombinasi pergerakan yang dinamis. Beberapa posisi berdasarkan arah cahaya yang dihasilkan seperti *Cross position*, *Band Position*, *Down Stage Center*, *Stripe*, *Sky position*, *Set position*, *audience position* dan kombinasi.

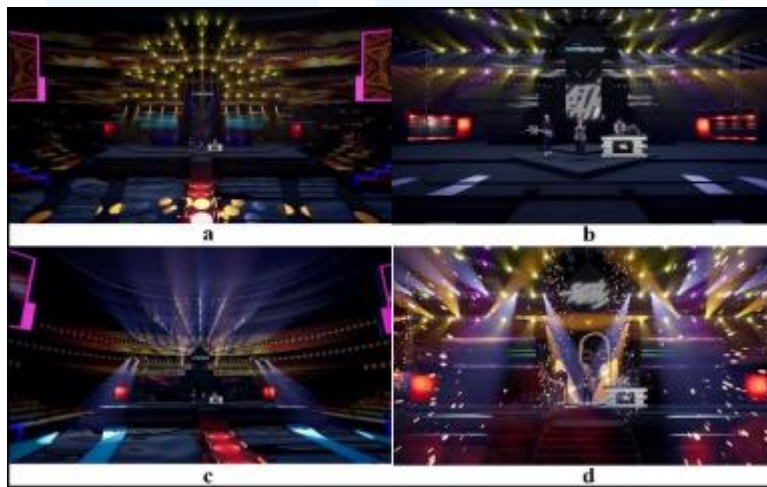


**Fig 6.** Floor plan Virtual Lighting effect

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam produksi program musik Hypertune menerapkan beberapa posisi yang berbeda setiap lagu yang dibawakan, untuk memberikan karakter dan membangun suasana pada masing masing lagu. Penataan *virtual lighting effect* pada program ini menggunakan *rigging* dengan 84 *fixture moving head beam* dan 71 *fixture parled, pyro dan firework*. Dengan penataan *lighting* seperti gambar diatas disetiap lagu menerapkan posisi berdasarkan arah cahaya yang berbeda-beda dan pemilihan efek yang berbeda. Hal yang harus diperhatikan pada saat pemilihan positon dan efek, tempo dan makna lagu seperti apa bila tempo cepat efek yang dipilih strobo dan pergerakan *lighting effect* menyesuaikan tempo tersebut. Maka setiap lagu menerapkan pergerakan dan efek yang berbeda agar tidak terlihat monoton dan memiliki karakter.

Pada lagu berjudul *Lost in The Beat*. Penataan posisi arah cahaya fixture moving head beam ke audience dengan kombinasi pergerakan circle dan tilt, efek yang digunakan gobo dan strobo atau dimmer ketika tempo lagu mulai naik. Pada fixture parled menggunakan efek change color dengan pemilihan warna kuning dan ungu serta efek strobo. Saat tempo lagu naik ditambahkan dengan pyro. Pada gambar 7 a cuplikan saat intro lagu dimana permainan *lighting effect* mulai dari *fade in* pada tempo lambat, arah cahaya *moving head beam audience position* dan menggunakan efek *gobo*, *change color*, pada gambar 7 b ketika mulai masuk transisi lambat ke tempo cepat pergerakan *moving head beam tilt up* dan menggunakan efek *hard dimmer* sesuai dengan tempo. Gambar 7c permainan *moving head beam 4 rigging* bagian bawah menerapkan *audience position* dan efek *hard dimmer* yang semakin cepat dengan kombinasi *moving head beam* bagian *rigging* atas yang menerapkan *sky position* dengan efek *gobo shake*. Gambar 7d ketika musik drop tempo semakin cepat, permainan *moving head beam 4 grid* bagian bawah menerapkan efek *circle* dan *change color* dan kombinasi grid atas menerapkan *cross* kombinasi *cross* dan *sky position* dengan efek *hard dimmer*. Sedangkan *parled* sebagai aksen menerapkan efek *change color* sesuai dengan tempo lagu dan ditambah dengan permainan *pyro* sehingga terlihat dramatis. Pemilihan pergerakan *lighting* dan efek *lighting* pada lagu tersebut memperhatikan makna dan tempo lagu *Lost in The Beat*. Pemilihan pergerakan *circle* harus memperhatikan posisi *standby* yang presisi agar saat pergerakan *circle* dapat berjalan presisi dan beraturan, pemilihan efek *hard dimmer* menyesuaikan tempo sehingga dapat membangun suasana pada lagu tersebut. Apabila tidak memperhatikan hal tersebut mood dan lagu akan berbeda dengan konsep yang sudah dibuat.



**Fig 7.** Cuplikan penerapan Teknik *position virtual lighting effect*

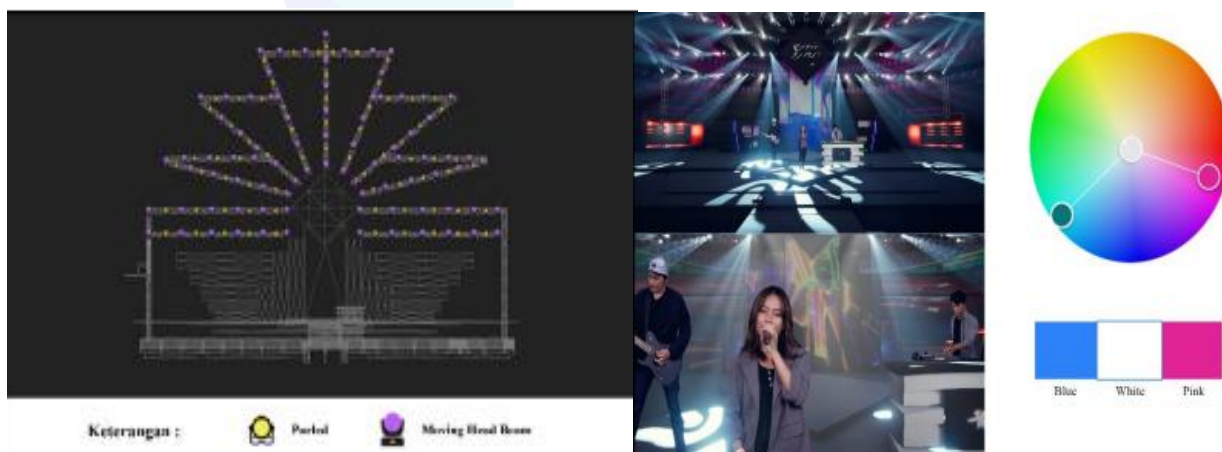
Sumber: Dokumentasi pribadi

### 3.2.3 Pemilihan warna *lighting effect* untuk mendukung suasana dan makna lagu yang dibawakan

Warna memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga makna dalam masing-masing warna memiliki makna yang berbeda. Warna dapat membangun suasana dan mendukung makna pada lagu yang dinyanyikan. Untuk itu untuk peran warna sangat penting dalam mendukung lagu dan membuat *visual* terlihat

dramatis. Dalam produksi program musik peranan warna dapat diterapkan pada tata cahaya. Untuk dapat menghasilkan pemilihan warna pada cahaya dapat menggunakan *lighting effect*. *Lighting effect* yang di gunakan dalam produksi program musik Hypertune menggunakan *virtual lighting effect* dengan *fixture Moving Head Beam* dan *Parled*. *Fixture Moving Head Beam* digunakan sebagai permainan efek gerakan dan warna. Pada *fixture* ini dapat bergerak secara *pan*, *tilt* dan berputar 360 derajat. Selain itu terdapat efek atau filter warna, *gobo*, *prisma* dan *strobo*. *Fixture parled* digunakan untuk mendukung *moving head beam* sebagai aksesoris atau efek tambahan. *Parled* memiliki efek atau filter warna RGB dan *strobo*. Lagu yang dinyanyikan pada program musik Hypertune memiliki karakter dan arti lirik serta suasana yang berbeda-beda, oleh sebab itu permainan warna cahaya dan pergerakan *lighting effect* yang digunakan sesuai dengan lagu yang dinyanyikan. Hal yang diperhatikan pada saat pemilihan warna, penata cahaya bersama pengarah acara memahami konsep program, makna dan suasana pada lagu yang disesuaikan dengan psikologis makna warna.

Pada gambar 8 diperlihatkan penggunaan *custom color* perpaduan warna cyan, putih dan merah muda pada lagu WTF yang makna lagu ini menceritakan tentang seorang wanita yang memiliki sifat dingin merasa tidak nyaman dengan cara pendekatan dari seorang pria yang menyukainya. Untuk membangun makna dan suasana lagu tersebut *lighting effect* menggunakan warna cyan, merah muda dan putih. Warna cyan memiliki makna negatif dingin dengan kombinasi warna merah muda yang memiliki makna positif tentang cinta dan makna negatif naif. Penambahan warna putih memiliki makna kepolosan. Dengan kombinasi warna tersebut dapat mendukung makna dan mood lagu yang memiliki makna tentang seorang wanita memiliki sifat dingin yang risih dengan cara pendekatan dari seorang pria yang menyukainya. Apabila pemilihan warna lain seperti warna kuning akan merubah mood dan kurang mendukung makna lagu yang menceritakan sifat dingin seorang wanita, sedangkan warna kuning memberikan makna kehangatan



**Fig 8.** Pengaturan Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### 4. SIMPULAN

Penerapan virtual effect pada program music diaplikasikan dengan beberapa teknik meliputi : three point of light, digunakan sebagai pencahayaan dasar untuk menyinari objek pada background green screen. Penataan pencahayaan dasar menggunakan 5 titik lampu sebagai key light, fill light, base light dan dua back light, dengan memaksimalkan penerapan teknik three point of light dalam mendukung produksi dengan background green screen dapat mempermudah proses chroma key sehingga tidak terjadi spill effect atau sisa dari green screen, dimensi serta detail objek masih terlihat. Teknik position virtual lighting effect untuk menciptakan posisi yang presisi serta dapat membuat kombinasi pergerakan dan efek yang dinamis. Dengan menerapkan beberapa posisi pada setiap lagu sehingga memiliki perbedaan karakter dan permainan lighting effect tidak terlihat monoton. Pemilihan warna lighting effect berhasil membangun mood dan mendukung makna lagu yang dinyanyikan. Pemilihan warna menggunakan fixture lighting moving head beam dan parled yang memiliki fitur cmyk dan rgb serta kombinasi lainnya.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Latief, R dan Utud, Y (2015). Siaran Televisi Non-Drama. Jakarta: Kencana.
- [2] Leo, D. A. (2000). Teknik Penataan Cahaya Untuk Produksi dan Penyiaran TV. Jakarta: IKJ.
- [3] Nugroho, E. (2007). Pengenalan Teori Warna. Yogyakarta: Andi.
- [4] Lighting, M. (2020). User Manual Book Dot2 MA. Germany: MA Lighting.
- [5] Tangkas, A (2020). Lighting Studio Televisi, Outdoor, dan Pementasan. Yogyakarta: Deepublish.
- [6] Latief, R. (2020). Panduan Produksi Acara Televisi Non Drama. Jakarta: Prenada Media.
- [7] Shelley, S. L. (2012). A Practical Guide to Stage Lighting 2nd Edition. Britania Raya: Taylor dan Francis.
- [8] Adimodel (2012). Lighting with Available Light, Profesional Lighting for Fotographer, Penerbit PT. Elext Media Komputindo, Jakarta.