



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Director of Photography*

(De Lima, Feijó, Furtado... 2010) Perancangan konseptual sinematografi sangat umum digunakan untuk memperkuat elemen drama dengan bertujuan untuk dapat menceritakan cerita dengan lebih menarik. Dengan demikian penonton dapat merasakan emosi yang disalurkan dari scene dalam film. Selain aktor, elemen yang dapat memperkuat drama cerita dalam film adalah aspek *audio* dan *visual*. Kedua aspek tersebut sangatlah penting dalam pembentukan drama dalam film, sehingga membutuhkan seseorang yang khusus mengepalai perancangan kedua aspek tersebut. *Director of Photography* bertanggung jawab dalam perancangan unsur visual dan *cinematic look* dalam film. (hlm. 1)

(De Lima, Feijó, Furtado..) Dalam produksi film, *director of photography* menginterpretasikan secara visual visi atau pandangan sutradara dalam scene lalu menyampaikan emosi atau makna terhadap setiap shot dalam scene kepada penonton. *Director of Photography* menggunakan teknik-teknik tertentu dalam menghasilkan gambar untuk memperkuat rasa dan emosi dalam cerita. (hlm. 2). Sebagai *Director of Photography*, sangat penting untuk dapat menyalurkan emosi secara visual kepada penonton. (De Lima, Feijó, Furtado..) Terdapat berbagai macam cara untuk menyalurkan emosi secara visual. Yang paling umum adalah dengan perancangan *lighting* atau pencahayaan. Perancangan pencahayaan tertentu dapat memberikan *mood* tertentu. Selain pencahayaan, warna juga merupakan

unsur penting dalam menyampaikan emosi. Penggunaan warna-warna dalam scene memberikan efek psikologis tertentu kepada penonton. Pencahayaan dan warna dapat bersinergi dengan baik dalam menyampaikan emosi. Selain pencahayaan dan warna, *camera visual effect* juga dapat membantu menyalurkan emosi kepada penonton. Penggunaan efek-efek visual dapat membantu sutradara menempatkan penonton sesuai kebutuhan cerita. Seperti *flashback* dan sebagainya.

2.1.1. Workflow

Dalam proses pembuatan film. Alur kerja atau *workflow* yang baik sangat berpengaruh bagi hasil film itu sendiri. Setiap *jobdesk* memiliki perannya masing-masing serta porsi kerjanya masing-masing dalam proses pembuatan film, begitu juga dengan *director of photography*. (Irving, Rea, 2010) Dalam tahap pra-produksi, setelah skenario sudah melewati proses *budget breakdown* oleh produser, sang sutradara bersama tim kreatif melakukan proses *previsualization*.

Previsualization adalah proses dimana sang sutradara bersama *director of photography* mengubah skenario menjadi bentuk visual. Sering kali dilakukan dengan membuat gambar secara detail tiap-tiap *shot*. Kumpulan gambar ini disebut *storyboard*. Setiap keputusan khusus dalam bidang sinematografi yang dipilih oleh sutradara, akan didiskusikan bersama *director of photograph* (hlm. 44). Jika sang sutradara memilih untuk menggunakan pergerakan kamera tertentu, *director of photography* akan merancang peralatan dan kru yang dibutuhkan untuk merealisasikan pergerakan kamera tersebut.

2.2. *Framing*

Frame merupakan pembatas. dalam film, setiap shot memiliki komposisi elemen-elemen visual yang dirancang sedemikian rupa untuk menyampaikan makna. sementara, frame berfungsi membatasi informasi yang dilihat oleh penonton dalam shot. (Blom, 2010) Frame berfungsi sebagai pintu dan jendela. keduanya memiliki pembatas yang membatasi informasi yang bisa didapatkan ketika melihat dari satu ruangan ke ruangan lainnya. Walau penonton berada di satu ruang tertentu, penonton dapat melihat dan merasakan ruang yang berada dibalik pintu atau jendela tersebut. dengan demikian, pintu dan jendela dapat menghubungkan dua ruang yang berbeda. (hlm. 92)

(Blom) Frame sebagai jendela memperkuat *landscape* gambar. Dengan adanya jendela, memberi pembeda antara ruang luar dan dalam. Tanpa adanya jendela sebagai frame, tidak akan ada *landscape*. Frame dalam *landscape* memberikan pengalaman tertentu kepada penonton. Bagaimana elemen visual dalam frame sangat dibatasi, sehingga penonton dapat merasakan *mood* yang seharusnya penonton rasakan dalam melihat film. (hlm. 98)

Frame dalam film dapat diibaratkan dengan lukisan. Bagaimana lukisan menyempitkan elemen visual secara terbatas kepada penonton. Bagaimana pencipta lukisan menempatkan penonton pada persepsi tertentu.

2.3. Komposisi

Dalam mengambil gambar dalam film. salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah komposisi gambar. (Mercado, 2010) Elemen visual apa pun yang dapat terlihat dalam frame oleh penonton akan dianggap penting atau memiliki pesan atau makna tertentu dalam menyikapi cerita dalam film. Bagaimana elemen visual dipilih untuk dimasukkan atau tidak dimasukkan ke dalam frame sangatlah penting untuk jalan cerita (hlm. 2)

Setiap shot dalam film memiliki makna yang ingin disampaikan kepada penonton. Untuk dapat menyampaikan pesan atau makna tertentu dalam shot, penempatan aktor, props, ataupun pencahayaan harus dirancang dengan baik agar dapat disampaikan secara tersirat kepada penonton.

(Ward, 2003) Komposisi berperan penting dalam menentukan gaya penceritaan dalam film. Komposisi berarti meletakkan atau menata elemen visual dalam *frame* untuk menjadikan sebuah gambar yang utuh dan memenuhi tujuan yang ingin dituju oleh *filmmaker*.

2.3.1. Aspek Komposisi

Komposisi dalam frame dibagi menjadi beberapa aspek utama. Perancangan Aspek-aspek utama ini saling bersinergi satu sama lain untuk menghasilkan suatu komposisi tertentu dalam shot, sehingga pesan atau makna dalam shot dapat tersampaikan kepada penonton sesuai kebutuhan cerita.

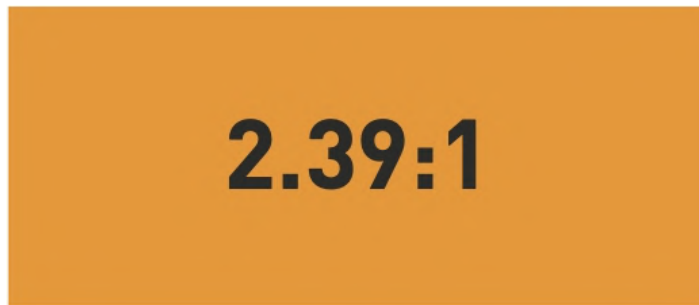
1. Aspect Ratio

(Mercado) Pemilihan ukuran frame gambar dalam film sangat penting sebelum melakukan perancangan komposisi elemen-elemen visual.

Pengukuran dari lebar dan tinggi sebuah frame disebut *aspect ratio*. Secara teknis, pemilihan *aspect ratio* dipengaruhi oleh pemilihan format pengambilan gambar dari kamera. Terdapat banyak *aspect ratio* yang umum digunakan dalam produksi sebuah film. (hlm. 6)

a. 2.39:1 (*Anamorphic*)

Sangat umum digunakan dalam produksi film mainstream, terutama Hollywood. *Anamorphic* merupakan *aspect ratio* dengan perbandingan tinggi dan lebar frame yang paling besar.



Gambar 2.1. *Anamorphic aspect ratio*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 6)

b. 1.85:1

Merupakan *aspect ratio* yang menjadi standar teater dalam penyiaran film Amerika Serikat.



1.85:1

Gambar 2.2. 1.85:1 *Aspect ratio*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 6)

c. 1.661:1

Aspect ratio standar teater dalam penyiaran film Eropa



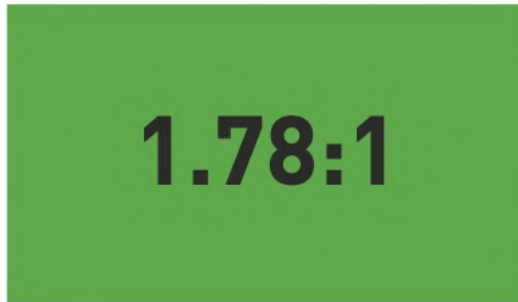
1.66:1

Gambar 2.3. 1.661:1 *Aspect Ratio*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 6)

d. 1.78:1

Aspect ratio ini juga sering disebut 16:9. *Aspect ratio* 16:9 sangat umum digunakan oleh komersial dalam penyiaran digital dan televisi resolusi tinggi.

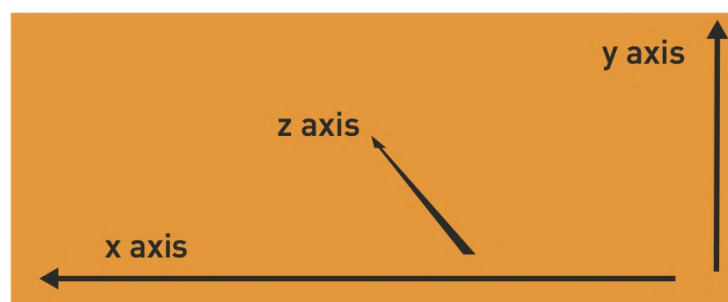


Gambar 2.4. 1.78:1 *Aspect ratio*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 6)

1. *Frame Axis*

Dalam frame, terdapat ruang dua dimensi. (Gustavo) frame dapat dijabarkan menjadi beberapa *Axis* : *X Axis*, *Y Axis*, dan *Z Axis*. penggunaan *Axis* sangat fleksibel sesuai kebutuhan cerita yang ingin disampaikan. Tidak selamanya, setiap *Axis* dalam film harus diperlihatkan. Dalam beberapa keadaan, terkadang kedalaman atau *depth* dalam film dihapus untuk menyampaikan pesan tertentu. Namun juga *Z Axis* seringkali digunakan untuk menunjukkan ruang. Seberapa besar ruang dimana tokoh dalam scene berada. (hlm. 6)



Gambar 2.5. *X Y Z Axis*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 6)

2. *Balanced/unbalanced Composition*

Berkaitan dengan *rule of thirds*, komposisi dalam frame dapat ditempatkan secara seimbang dan tidak seimbang. Tergantung bagaimana pembuat film ingin menyampaikan pesan tersirat dalam adegan kepada penonton. (Mercado) setiap elemen visual dalam frame memiliki “berat”, ukuran, dan warna. Penempatan elemen visual tersebut dapat mempengaruhi bagaimana pesan dan emosi disampaikan kepada penonton. (hlm. 8) Tidak selamanya komposisi dalam frame harus seimbang. Penempatan elemen visual yang tidak seimbang juga bisa memberikan emosi tertentu. Biasanya ketidak seimbangan dalam frame menggambarkan ketidakstabilan situasi ketidaknyamanan yang dirasakan oleh tokoh terhadap situasi tertentu dalam *scene*.



Gambar 2.6. *Balanced composition*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 8)



Gambar 2.7. *Unbalanced composition*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 8)

(Brown, 2016) keseimbangan elemen visual dalam gambar merupakan aspek yang sangat penting dalam perancangan komposisi. Jenis keseimbangan komposisi dalam gambar seperti *Balance* dan *unbalance composition* dapat ditentukan melalui bagaimana berat, porsi, dan penempatan posisi elemen-elemen visual dalam gambar. (hlm.20)

(Zettl, 2008) *static balance* atau disebut juga *balance composition* merupakan bentuk atau struktur elemen-elemen visual dengan penempatan yang simetris dalam gambar. Elemen visual dalam gambar akan terlihat mirip atau berukuran sama secara *horizontal*. Sementara itu, *dynamic balance* atau *unbalance composition* memiliki penempatan elemen visual yang tidak simetris. Sehingga, bobot gambar secara visual tidak lagi setara secara *horizontal*. *Static balance* membentuk keseimbangan pada gambar, menciptakan tensi rendah terhadap situasi dalam gambar. Sedangkan *dynamic balance* menciptakan tensi yang lebih tinggi karena keseimbangan secara visual dalam gambar tergeser pada satu titik. (hlm. 134)

(Zettl) Dalam perancangan komposisi *unbalance composition*, terlihat bagaimana struktur secara visual tidak beratur dan berantakan, dapat menciptakan sebuah ruang kosong dalam *frame*. Penempatan *shot* dengan komposisi *unbalance* dapat menarik perhatian penonton untuk fokus dan mengambil persepsi tertentu dari pesan yang disampaikan dalam gambar. (hlm. 138)

(Ward, 2003) Secara visual, gambar harus memiliki keseimbangan. Tanpa keseimbangan atau *balance*, pesan yang disampaikan akan menjadi

ambigu, sehingga menciptakan hipotesis dari penonton tanpa informasi yang jelas. Namun hal ini justru bisa menjadi kesempatan untuk memberikan rasa bingung atau tidak nyaman terhadap gambar sesuai dengan kebutuhan cerita. (hlm. 63)

3. *High and Low Angles*

Dalam aspek-aspek komposisi, pemilihan *shot type* sangat mempengaruhi emosi dalam drama yang disampaikan dalam cerita. (Mercado) Penggunaan *high angle* terhadap suatu tokoh dalam scene memberikan pesan bahwa tokoh dalam scene tersebut tidak memiliki kuasa, *powerless*, atau dalam situasi yang tidak baik. Sebaliknya, penggunaan *low angle shot* terhadap suatu tokoh dalam scene menunjukkan bahwa tokoh tersebut dalam situasi yang menguntungkan, atau tokoh tersebut mendominasi dan berkuasa dalam scene. (hlm. 9)



Gambar 2.8. *Low-angle shot*
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 9)



Gambar 2.9. *High-angle shot*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 9)

4. *Shot Type*

Pemilihan penggunaan *shot type* tertentu tentu dapat menghasilkan rasa yang berbeda kepada gambar. *shot type* juga dapat digunakan sebagai media pembuat film untuk menempatkan pesan tersirat dalam adegannya. (Mercado, 2010) perancangan *shot* dapat menciptakan lapisan-lapisan baru yang memberi makna lebih mendalam dari adegan yang terlihat dalam film. (hlm. 21)

a. *Extreme close up*

Extreme close up shot merupakan *shot type* yang mengarahkan penonton untuk terkonsentrasi pada sebuah objek visual tertentu dalam gambar, bisa untuk menangkap detail ekspresi tokoh, maupun *props* tertentu. Sehingga, dapat meningkatkan nuansa dramatis terhadap adegan dalam film.



Gambar 2.10. *Extreme close up* terhadap tokoh
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 28)



Gambar 2.11. *Extreme close up*
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 30)

Secara teknis, pengambilan gambar *extreme close up* terhadap subjek pada umumnya menggunakan lensa dengan *focal length* yang jauh atau *tele*. Namun untuk mengambil gambar objek-objek yang berukuran kecil, umumnya menggunakan lensa *macro*, sehingga gambar yang dihasilkan bisa disebut juga *macro shot*.

b. *Close up*

Penggunaan *close up shot* pada umumnya ditunjukkan untuk mengarahkan penonton supaya memperdalam emosi yang dirasakan oleh tokoh dalam

gambar melalui ekspresi tokoh tersebut, yang tidak bisa dirasakan dengan penggunaan *shot type* yang lebih lebar.



Gambar 2.12. *Close up shot*
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 36)

Dalam pengambilan gambar *close up*, sangat umum menggunakan lensa *tele*, terutama dengan pengaturan *depth of field* yang dangkal. Dengan demikian tokoh dalam gambar seolah-olah terisolasi dan penonton dapat focus kepada ekspresi wajah tokoh dibanding elemen visual lain selain tokoh dalam gambar.

c. *Medium close up*

Medium close up shot mencakup area dari dada hingga kepala tokoh dalam gambar. Penggunaan *shot type* ini dapat berfungsi untuk menunjukkan ekspresi tokoh dalam gambar, sambil menunjukkan gerakan tubuh atau *body language* tokoh dalam adegan.



Gambar 2.13. *Medium close up shot*
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 42)

Tidak hanya untuk menunjukkan ekspresi dan gestur tubuh tokoh saja, *medium close up shot* dapat digunakan untuk menunjukkan keadaan sekitar tokoh.

d. *Medium shot*

Mencangkup area pinggang hingga kepala tokoh. *Medium shot* memberikan lebih banyak ruang pada subjek dalam gambar. Umumnya penggunaan *shot type* ini untuk menunjukkan gestur tubuh serta keadaan sekitar tokoh dengan lebih luas. Ruang-ruang dalam *medium shot* bisa digunakan untuk menempatkan suatu detail visual yang juga menyimpan suatu makna atau pesan tertentu.



Gambar 2.14. *Medium shot*
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 46)

Karena terdapat ruang yang luas dalam gambar. *Medium shot* seringkali digunakan untuk menambahkan satu orang tokoh dalam gambar, atau sering disebut juga dengan *two shot*.

e. *Medium long shot*

Medium long shot memberikan ruang yang lebih besar di sekitar tokoh. Hal ini memungkinkan sutradara untuk menunjukkan gerakan tubuh tokoh ataupun interaksi tokoh dengan tokoh lain dalam satu *frame*. Ruang-ruang di sekitar tokoh ini bias juga dimanfaatkan untuk menempatkan elemen visual yang berkontribusi dalam berjalannya cerita. *Medium long shot* mencakup lutut hingga kepala tokoh.



Gambar 2.15. *Medium long shot*
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 52)

Secara teknis, pengambilan gambar *medium long shot* pada umumnya menggunakan lensa dengan *focal length* yang lebih lebar dibanding *close up*, *medium close up*, dan *medium shot*. Karena mencakup area yang lebih luas, sutradara dapat menempatkan lebih dari 2 tokoh dalam satu *frame*.

f. long shot

Long shot mencakup keseluruhan tubuh tokoh dalam gambar, dari kaki hingga kepala. Sehingga, memberikan ruang yang sangat luas untuk menempatkan detail visual tertentu serta memberi informasi bagaimana keadaan atau dimana tokoh berada dalam adegan. *Long shot* juga umum digunakan untuk mengambil gambar set secara luas pada awal *sequence*, tanpa memerlukan tokoh dalam *frame*. Hal ini disebut dengan *establishing shot*.



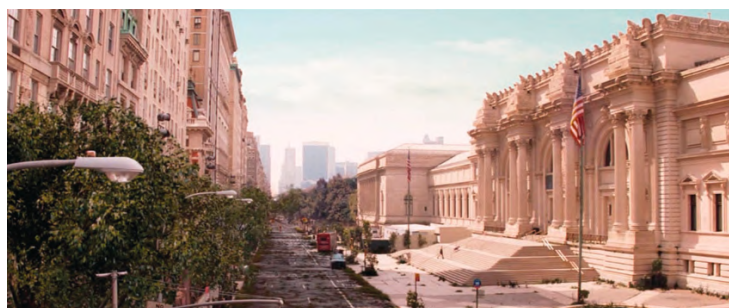
Gambar 2.16. *Long shot*
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 60)



Gambar 2.17. *Establish shot*
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 63)

g. *Extreme long shot*

Extreme long shot merupakan *shot type* yang lebih lebar dibanding *long shot*. *Shot* ini umumnya diletakkan pada awal scene dan digunakan untuk melakukan *establishing shot*, menunjukkan setting ruang adegan dalam film. *Extreme long shot* mencangkup jangkauan gambar yang lebih luas dibanding *long shot*.



Gambar 2.18. *Extreme long shot*
(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 66)

h. *Over the shoulder shot*

Over the shoulder shot atau dikenal dengan O.T.S. merupakan teknik pengambilan gambar dengan menempatkan kamera di belakang bahu dari lawan bicara tokoh. Seringkali digunakan dalam adegan percakapan antara dua tokoh.



Gambar 2.19. *Over the shoulder shot*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 72)

i. Two Shot

Merupakan salah satu teknik pengambilan gambar yang dihasilkan dari penggunaan *medium long shot*, *medium shot*, atau *medium close up shot* terhadap dua tokoh dalam gambar. Biasa berfungsi untuk sebagai *master shot* dari adegan antara dua tokoh dalam gambar.



Gambar 2.20 *Two Shot*

(Sumber: Mercado, 2010, 90)

j. Group Shot

Merupakan salah satu teknik pengambilan gambar yang dihasilkan dari penggunaan *medium shot*, *medium long shot*, atau *long shot* terhadap tiga tokoh atau lebih dalam gambar. Memiliki fungsi yang serupa dengan *two shot*, namun memiliki perbedaan dalam jumlah tokoh dalam frame.



Gambar 2.21. *Group shot*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 94)

k. *Macro Shot*

Merupakan salah satu teknik pengambilan gambar yang dihasilkan dari penggunaan *extreme close up shot* terhadap suatu detail suatu objek yang biasanya berukuran kecil. Teknik ini seringkali digunakan ketika objek tersebut memiliki peran yang penting dalam cerita ataupun memiliki makna tersirat di dalamnya.



Gambar 2.22. *Macro shot*

(Sumber: Mercado, 2010, hlm. 120)

2.4. *Lighting*

(Landau, 2014) Pencahayaan tertentu memberikan emosi tertentu yang dapat diterima dan dirasakan oleh penonton secara tidak sadar, karena emosi yang dirasakan manusia memiliki hubungan secara visual. Perancangan cahaya dalam

film memiliki fungsi untuk menyampaikan emosi atau rasa dalam gambar kepada penonton. Pencahayaan yang gelap dan penuh bayangan memberikan rasa kesepian, takut, kehilangan, dan misterius. Sementara itu, gambar yang terang dan penuh cahaya akan memberikan rasa kebahagiaan, kegembiraan, dan keceriaan. (hlm. 4)

(Jackman, 2010) Pencahayaan dalam film maupun televisi sangatlah penting. Meskipun dalam segi teknis dengan kamera itu sendiri ataupun dalam segi kreatif. Setiap *filmmaker* menciptakan ilusi dalam film, pencahayaan yang baik mampu membangun ilusi terhadap penonton seolah-olah gambar yang terlihat benar-benar nyata. (hlm. 2)

2.4.1. Three-Point Lighting

(Landau, 2014) *Three-point lighting* merupakan sebuah metode pencahayaan yang sangat umum dan mendasar digunakan dalam film untuk memberi pencahayaan terhadap subjek. *Three-point lighting* diaplikasikan dengan menempatkan tiga lampu, dua lampu di posisi 45 derajat di sisi kiri dan kanan dan satu lampu di atas subject. setiap lampu memiliki peran masing-masing. Lampu dengan intensitas cahaya paling terang disebut *key light*, lampu yang diarahkan ke bagian bayangan subject disebut *fill light*, sementara lampu yang berada di atas subject yang mengarah ke belakang subjek disebut *background light*.

2.4.1. Lighting Contrast

(Landau, 2014) dalam perancangan pencahayaan, terdapat istilah *contrast ratio*. *Contrast ratio* berarti perbandingan intensitas cahaya antara *fill light* dan *key light*. Perbedaan tingkat intensitas cahaya tersebut dapat diatur

sedemikian rupa untuk menyampaikan emosi atau pesan tertentu. (hlm. 304) (Brown, 2016) kualitas dari sebuah perancangan pencahayaan dapat terlihat dari bagaimana *lighting* terlihat *hard* atau *soft*. *Hard lighting* biasa digunakan untuk menghasilkan gambar dengan bayangan yang gelap dan pekat. Sementara *soft lighting* adalah kebalikannya. (hlm. 382).

(Ward, 2003) Pada dasarnya cahaya menghasilkan bayangan. *Hard light source* akan menghasilkan *highlight* yang terang dan juga *shadow* yang lebih gelap pada sisi lain subjek. Bayangan yang gelap menghasilkan sebuah makna visual tertentu. (180)

1. *Low Key / High Contrast*

(Landau, 2014) Perancangan *low key lighting* pada umumnya diartikan sebagai perancangan pencahayaan yang menghasilkan *contrast* yang tinggi dan bayangan yang gelap. *Low key lighting* memberikan rasa dramatis dalam gambar, umum terlihat dalam film horror, thriller, dan sci-fi. Untuk menghasilkan *high contrast*, intensitas cahaya dari *key light* harus jauh lebih tinggi dari *fill light*. Pada umumnya, sebuah *shot* atau *scene* dengan pencahayaan *low key lighting* tidak memberikan rasa keceriaan atau kebahagiaan. (hlm. 304).

(Brown, 2016) *Low Key lighting* merupakan perancangan tata cahaya yang menghasilkan gambar dengan pencahayaan cenderung gelap dan penuh bayangan tanpa penggunaan *fill light*, sehingga memiliki rasio intensitas cahaya *key light* dan *fill light* yang tinggi. (hlm. 388)

(Ward, 2003) *Contrast* yang tinggi serta bayangan yang gelap dan pekat memperkuat makna dari sebuah gambar. Jika bayangan lebih dominan dibanding cahaya dalam gambar, gambar dalam *frame* akan memberi rasa misteri dan *suspense* atau ketegangan. (hlm. 181)

2. *Hiigh Key / Low Contrast*

(Landau, 2014) Perancangan *high key lighting* adalah kebalikan dari *low key lighting*, dimana *high key lighting* menghasilkan gambar yang terang dengan perbandingan yang kecil antara intensitas cahaya dari *key light* dan *fill light*. Pencahayaan dari *high key lighting* memberikan nuansa hangat dan ceria yang umum digunakan dalam scene komedi, *romance*, atau iklan/*commercials*. (hlm. 305)

(Brown, 2016) *High key lighting* merupakan perancangan cahaya yang menghasilkan gambar hamper tanpa bayangan dikarenakan penggunaan *fill light* yang banyak dan memiliki intensitas yang hampir sama dengan *key light*.

2.4.2. *Contrast Ratio*

Perbandingan antara intensitas cahaya dan bayangan dapat diukur dengan angka. (Landau, 2014) terdapat beberapa perbandingan yang umum digunakan. Yang pertama adalah rasio 2:1. Perbandingan 2:1 berarti terdapat selisih satu *f-stop* antara *key light* dan *fill light*. Berikutnya adalah rasio 4:1 dimana perbedaan antara *key* dan *fill light* sebanyak dua *f-stop*. Yang terakhir adalah 16:1. Berarti *key* dan *fill light* memiliki selisih perbedaan empat *f-stop*. (hlm. 300)

F-Stop	Ratio
<i>f</i> /1.4	1:1
<i>f</i> /2.0	2:1
<i>f</i> /2.8	4:1
<i>f</i> /4.0	8:1
<i>f</i> /5.6	16:1
<i>f</i> /8.0	32:1
<i>f</i> /11	64:1
<i>f</i> /16	128:1

Tabel 2.1. *Contrast Ratio* dengan *f-stop*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2.4.3. *Chiaroscuro*

(Brown, 2016) berarti gradasi antara terang dan gelap. Menciptakan sebuah persepsi terhadap kedalaman sebuah gambar visual yang membentuk focus terhadap suatu titik tertentu dalam gambar. (hlm. 25)

(Jackman, 2010) Pelukis-pelukis pada zaman Renaissance seperti Caravaggio, Vermeer, dan Rembrandt sangat mahir melukiskan pencahayaan natural dari matahari, lilin, dan lampu lentera. Dengan ini mereka dapat menciptakan kedalaman ruang dalam seni visual dua dimensi. (hlm. 219)



Gambar 2.23. Lukisan *De Geograaf* karya Jan Vermeer
(Jackman, 2010, hlm. 220)

(Landau, 2014) *Chiaroscuro* merujuk pada sebuah perancangan pencahayaan dimana terdapat perbandingan yang tinggi antara cahaya dan bayangan, menghasilkan bayangan yang gelap. (hlm. 315) Bayangan yang dihasilkan dari perancangan pencahayaan tersebut tidak menghapus detail gambar. Walaupun dalam bayangan yang gelap, detail dari gambar masih terlihat. (hlm. 305)

2.5. *Anxiety Disorder*

(American Psychiatric Association, 2013) *Anxiety disorder* merupakan gangguan psikologi dimana seseorang merasa takut yang berlebihan terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang mengganggu. *Anxiety* adalah rasa takut terhadap sesuatu yang akan datang. (hlm. 189)

Posttraumatic stress disorder (PTSD) merupakan gangguan yang terbentuk akibat sebuah kejadian yang menimbulkan trauma yang mendalam. Pengidap PTSD

akan cenderung menghindari kejadian atau suatu hal yang berhubungan tentang kejadian yang mengakibatkan trauma tersebut. (hlm. 1).