



# *Pengantar* **TATA KAMERA**

Selainnya buku dasar, buku ini tidak bersifat sebagai awalan atau bagi orang yang belum mengetahui tentang dunia tata kamera. Oleh karena itu buku ini membahas dari akar sejarah kamera sampai kepada tata cahaya. Sebagai awalan, buku ini memberikan pemahaman sekaligus petunjuk yang bisa dengan mudah diikuti oleh mereka yang belum memiliki latar belakang pendidikan film maupun broadcast. Buku ini juga tidak terlalu membahas persoalan teknis tata kamera, tapi lebih cenderung kepada pemahaman yang perlu dipelajari sebelum kita menggunakan kamera atau mengatur tata kamera.



ISBN: 978-623-5607-34-4



Vani Dias Adiprabowo, M. Sn.

*Pengantar* **TATA KAMERA** Single Camera-Multi Camera Film dan Televisi



Vani Dias Adiprabowo, M. Sn.

# *Pengantar* **TATA KAMERA**

**Single Camera-Multi Camera Film dan Televisi**



# PENGANTAR TATA KAMERA

*Single Camera-Multi Camera Film dan Televisi*



# PENGANTAR TATA KAMERA

*Single Camera-Multi Camera Film dan Televisi*

Vani Dias Adiprabowo, M. Sn.



## **Pengantar Tata Kamera**

### ***Single Camera-Multi Camera Film dan Televisi***

©2022, Vani Dias Adiprabowo

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

*All Right Reserved*

ISBN: 978-623-5607-34-4

vi + 102 hlm; 14,5 x 20,5 cm

Penulis:

**Vani Dias Adiprabowo, M. Sn.**

Editor:

**Yongky Gigih Prasisko**

Tata Letak Isi:

**Hanania Alfia Lathif**

Desain Sampul:

**Ahmad Hanin Lathif**

Penerbit:

**MATA KATA INSPIRASI**

(Anggota IKAPI No. 146/DIY/2021)

Gampingan RT 003, Dusun Munggang,

Desa Sitimulyo, Kecamatan Piyungan, Kabupaten Bantul

Email: [matakatainspirasi@gmail.com](mailto:matakatainspirasi@gmail.com)

085743131220

# Kata Pengantar

**B**uku ini merupakan buku ajar yang mempelajari dasar-dasar tata kamera. Buku ini bisa menjadi rujukan maupun pegangan bagi mahasiswa komunikasi, film, *broadcasting* maupun pegiat audio-visual. Literatur tentang dasar-dasar tata kamera berbahasa Indonesia ini penting mengingat banyak buku rujukan yang berbahasa Inggris yang perlu dijelaskan ulang oleh orang yang berkompeten.

Selaiknya buku dasar, buku ini tidak bersifat sebagai awalan atau bagi orang yang belum mengetahui tentang dunia tata kamera. Oleh karena itu buku ini membahas dari akar sejarah kamera sampai kepada tata cahaya. Sebagai awalan, buku ini memberikan pemahaman sekaligus petunjuk yang bisa dengan mudah diikuti oleh mereka yang belum memiliki latar belakang pendidikan film maupun *broadcast*. Buku ini juga tidak terlalu membahas persoalan teknis tata kamera, tapi lebih cenderung kepada pemahaman yang perlu dipelajari sebelum kita menggunakan kamera atau mengatur tata kamera.

Akhir kata semoga buku ini bisa bermanfaat.

**Vani Dias Adiprabowo, M. Sn.**

# Daftar Isi

Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi .....	vi
BAB 1 - Teknologi Kamera dan Peran <i>Audio Visual</i> .....	1
BAB 2 - Tugas dan Tanggung Jawab Penata Kamera.....	13
BAB 3 - Bahasa Visual .....	18
BAB 4 - Dasar Kerja <i>Single Camera</i> dan <i>Multi Camera</i> .....	22
BAB 5 - Jenis dan Karakter Lensa .....	33
BAB 6 - Klasifikasi <i>Shot</i> .....	39
BAB 7 - Pergerakan Kamera ( <i>Movement Camera</i> ).....	46
BAB 8 - <i>Angle Camera</i> .....	50
BAB 9 - Komposisi dan <i>Framing</i> .....	56
BAB 10 - Kontinuiti ( <i>Continuity</i> ).....	72
BAB 11 - Tata Cahaya .....	81
Daftar Pustaka.....	95

# BAB 1

## TEKNOLOGI KAMERA DAN PERAN *AUDIO VISUAL*

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami teknologi kamera dan peran audio visual,
2. Mampu menyebutkan contoh teknologi kamera dan audio visual,
3. Mampu mengetahui teknologi kamera dan audio visual.

**T**ata kamera adalah ilmu terapan tentang teknik dalam proses komunikasi *audio visual* yang dimediasi melalui medium kamera dan menjadi sebuah urutan gambar yang memiliki cerita. Menurut Brown (2016) “*Cinematography is more than just photography; it is the process of taking ideas, words, actions, emotional subtext, tone, and all other forms of nonverbal communication and rendering them in visual terms*”.

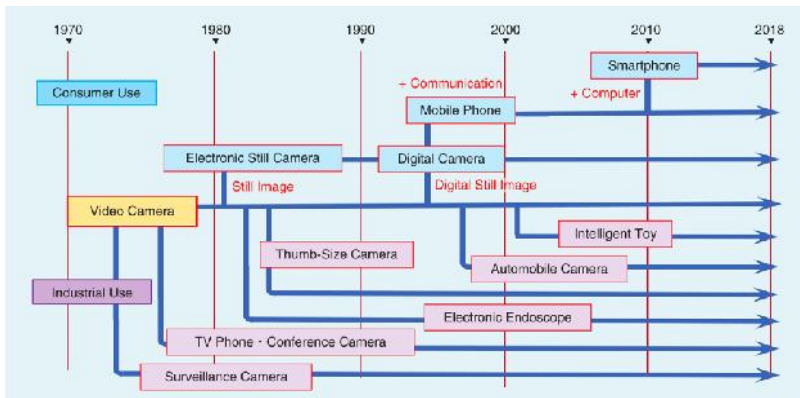


Takemura (2019) turut menjelaskan penggunaan kamera memang memungkinkan bagi siapa saja untuk dapat mengoperasikan dan merekam sesuatu menjadi sebuah gambar bergerak tanpa harus melakukan pengaturan yang rumit. Namun dengan teknologi yang serba mudah dan cepat digunakan, hal ini justru menjadi salah satu masalah bagi mahasiswa yang ingin instan dalam proses belajar dasar keilmuan tata kamera. Terbukti masih banyak mahasiswa yang tidak disiplin dalam proses produksi tata kamera. Sebagian besar mahasiswa memang sudah bisa melakukan perekaman gambar, namun masih banyak yang belum mengerti dasar keilmuan tata kamera dan konsep tata kamera, baik proses produksi *single camera* maupun *multi camera*.

Secara lebih mendalam, mahasiswa juga belum mengenal aspek kamera serta *framing* dalam tata kamera. Padahal, menurut Gordejuela (2019), aspek *framing* digunakan sebagai dasar untuk menunjukkan komposisi kamera dan pergerakan kamera di setiap adegan yang digunakan dalam produksi film maupun televisi. Tata kamera sebagai proses teknis menjadi penting dalam menyampaikan pesan *audio visual* kepada khalayak luas melalui televisi dan film. Jimenez (2020) mengatakan tata kamera dapat membangun pesan emosional atau psikologis karakter kepada penonton, misalnya dengan menggunakan pergerakan kamera.

Dalam perkembangannya, kita sering mendengar istilah sinematografi maupun videografi. Prinsip dari keduanya sesungguhnya sama, yaitu “*painting movement with light*”, melukis

gerak dengan cahaya. Sinematografi adalah teknik menangkap gambar bergerak yang direkam dengan menggunakan media film (seluloid). Sedangkan videografi adalah teknik menangkap gambar bergerak melalui media elektronik atau digital. Teknologi kamera mengalami perkembangan yang pesat setiap zamannya. Hal ini dapat kita lihat dari teknologi kamera yang sangat canggih di masa sekarang. Menurut Takemura (2019), penyebaran teknologi kamera video sangat berkontribusi pada berbagai bidang, seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar : penyebaran teknologi kamera di berbagai bidang

## A. Sejarah Singkat Teknologi Kamera - Film

George Eastman (1887-1891) berangkat dari sebuah proses gambar yang dapat direkam dengan film dari bahan *nitrocellulose*. Kemudian hal tersebut dapat digunakan oleh Edison. Inilah awal mula bahan baku film yang kita kenal hingga

saat ini yaitu KODAK. Kemudian Lumière Brothers menjadi pelopor pertunjukan bioskop dan mempopulerkan istilah "*cinematography*" hingga sekarang. Istilah film pada mulanya tidak dianggap sebagai karya seni karena film merupakan sesuatu yang diciptakan oleh penemu dan dalam hal tertentu oleh pengusaha-pengusaha pertunjukan. Film pada saat itu juga tidak dianggap sebagai sebuah karya seni karena bersifat teknis dan mekanis semata. Film pada saat itu juga masih belum bersuara/film bisu. Film mencapai kesempurnaan pada tahun 1920-an setelah ditambahkan suara. Kemudian pada tahun 1950-an, ditemukan ukuran bahan film yang lebih baik dan ukuran layar serta teknik proyeksi yang akhirnya berkembang pesat hingga saat ini.

Film berkomunikasi secara verbal melalui dialog, seperti sebuah drama. Film menggunakan elemen seperti garis, ritme, warna, bentuk, konten, dan massa. Selain itu, film juga memiliki elemen cahaya dan bayangan. Sebagian besar teknik komposisi fotografi yang digunakan sebagai pedoman film sama dengan teknik melukis. Film juga menggunakan ritme yang sama seperti dalam musik. Film berkomunikasi melalui gambar, metafora, dan simbol. Film fokus pada kekuatan gambar bergerak, seperti seni tari dengan pergerakan 'penari' yang memiliki kemampuan untuk menciptakan kembali ruang dan waktu. Film memiliki cakupan yang sangat luas dari bahasa, isu sosial, budaya, dan seterusnya.

## **B. Peran Penting *Audio Visual***

Dalam sinematografi atau videografi, sebuah unsur visual menjadi alat utama untuk menyampaikan pesan atau sebagai alat berkomunikasi kepada penonton. Bahasa yang digunakan dalam sinematografi atau videografi adalah bahasa visual yaitu suatu rangkaian gambar bergerak yang berurutan dalam pembuatannya serta memperhatikan ketajaman gambar, corak gambar, berapa lama gambar itu ditampilkan dan irama. Semuanya merupakan alat komunikasi non verbal. Visual yang ingin dikomunikasikan kepada penonton bisa berupa ide atau gagasan yang memiliki hubungan erat dengan visi dan misi seorang sutradara atau pembuat program acara.

### **Contoh Visualisasi:**

Seorang sutradara ingin menampilkan suasana fajar ketika matahari belum muncul dan sinarnya masih tampak redup. Mengungkapkan suasana itu dengan tulisan barangkali tidak begitu sulit. Untuk memvisualkan suasana tersebut, seorang penata kamera perlu bertanya:

1. Bagaimana memvisualkan suasana fajar pada tayangan *audio visual*?
2. Berapa durasi gambar yang dibutuhkan untuk melukiskannya?
3. Di mana tempat yang bisa dipakai sebagai lokasi *shooting*?
4. Siapakah yang akan menjadi pemerannya?
5. Persiapan teknis apa saja yang dibutuhkan?

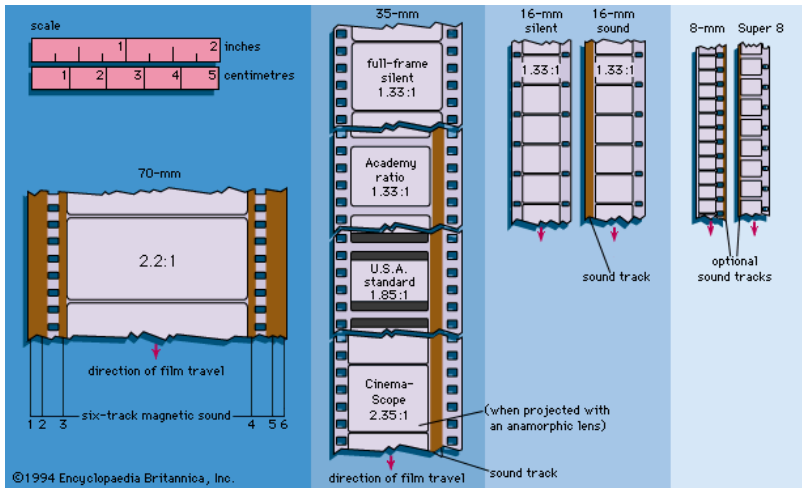
6. Bagaimana menyampaikan suatu ide melalui gambar bergerak?
7. Bagaimana membuat cerita dengan gambar bergerak?
8. Bagaimana merangkai potongan gambar-gambar bergerak itu menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu?

Konteks pertanyaan-pertanyaan di atas menegaskan pentingnya peran visualisasi dalam sebuah proses pengambilan gambar. Visualisasi adalah pengungkapan ide atau gagasan yang telah dituangkan dalam rangkaian kata-kata menjadi bentuk gambar, atau dengan kata lain mengubah bahan yang bersifat auditif (konsep) menjadi bahan yang bersifat visual (gambar atau imaji bergerak). Suara biasanya kurang diperhatikan dalam proses produksi video terutama pada film independen. Kreator film independen di Indonesia lebih terpaku pada aspek sinematografi. Padahal untuk membangun film, semua unsur harus saling mendukung. Suara dibutuhkan tetapi sering tidak dibahas dalam banyak kegiatan produksi film. Berbicara film dan video, istilah *audio-visual* selalu dimunculkan. Artinya, faktor suara sama pentingnya dengan gambar. Banyak kreator film yang mengatakan bahwa suara adalah penunjang gambar. Dalam program televisi, ada juga yang mengatakan bahwa gambar mendukung suara. Yang benar adalah gambar dan suara harus mendukung film sehingga terwujud sebuah film seutuhnya.

# Jenis Format Film dan Video

## Format Film

- Film 16 mm
- Film 35 mm
- Film 70 mm



Gambar (*Motion-Picture Technology - Film* | Britannica, n.d.) <https://www.britannica.com/technology/motion-picture-technology/Film>

Jenis format film biasanya dapat dijelaskan melalui ukuran lebar dari film seluloid tersebut. Format 65 mm digunakan terutama untuk efek khusus dan untuk sistem khusus seperti IMAX dan Showscan. Hal ini sebelumnya digunakan untuk fotografi yang berhubungan dengan 70 mm. Saat ini film dengan format 70 mm umumnya beralih dan direkam dengan menggunakan 35 mm. Dengan beberapa pengecualian, format

film 35 mm digunakan untuk pertunjukan di bioskop. Sedangkan penggunaan film dengan format 16 mm digunakan oleh sebuah institusi, dan 8 mm untuk film yang ditonton di rumah.

### Format Video

- Betacam
- Mini DV
- DV Cam
- DVC Pro
- HDV
- XD Cam
- HD Cam
- DSLR

Penggunaan format video dari kamera video, prosesnya mirip dengan alur kerja fotografi. Pengguna dapat memilih untuk produksi dengan kamera yang menyimpan data video mereka dalam format *raw*/mentah. Sama seperti format *raw* pada foto, ia bisa dilakukan manipulasi warna jauh lebih besar. Hal yang lebih umum adalah cara kerja *file* yang diberikan oleh format video, di mana data kamera diproses dalam kamera dan ditulis sebagai *file* digital terkompresi. Contohnya seperti pada Nikon D4 dan D800, yang keduanya menawarkan kemampuan untuk menghasilkan sinyal video 1080 yang tidak terkompresi melalui port HDMI. Namun, metode ini membutuhkan penggunaan perangkat perekaman eksternal yang tidak murah. Jadi, sementara kamera

ini dapat merekam video yang tidak terkompresi. Pada kamera video, kita juga bisa mengukur seberapa lama dan seberapa besar memori yang akan kita gunakan untuk merekam. Hal tersebut bisa dilihat melalui tabel di bawah ini:

### Comparative Data Rates

Frame Dimensions	Frame Rate (fps)	Target HQ Data Rate (Mbps)	Storage Requirements (GB/min)	Target Data Rate (Mbps)	Storage Requirements (GB/min)
720x486	29.97	63	0.47	42	0.32
720x576	25	61	0.46	41	0.31
1280x720	23.976	88	0.66	59	0.44
1280x720	25	92	0.69	61	0.46
1280x720	29.97	110	0.82	73	0.55
1280x720	50	184	1.38	122	0.92
1280x720	59.94	220	1.65	147	1.10
1920x1080	23.976	176	1.32	117	0.88
1920x1080	25	184	1.38	122	0.92
1920x1080	29.97	220	1.65	147	1.10

*(Are Faster Boot Disks or Scratch Disks Better When Video Editing?*  
 | MacRumors Forums, n.d.) <https://forums.macrumors.com/threads/are-faster-boot-disks-or-scratch-disks-better-when-video-editing.709609/>



### 3. Kategori Jenis Kamera

- ENG (*Electronic News Gathering*)

#### Inside the OB Van



Gambar (*Electronic News Gathering* | *MediaYard*, n.d.) <https://mediayard.wordpress.com/electronic-news-gathering-eng/>

*Electronic News Gathering* digunakan ketika wartawan dan editor menggunakan teknologi video dan audio elektronik untuk mengumpulkan dan menyajikan berita. ENG dapat melibatkan apa pun dari satu reporter dengan kamera video profesional tunggal, hingga seluruh kru televisi yang membawa truk ke lokasi. Istilah ini diciptakan saat munculnya teknologi rekaman video pada tahun 1970-an. Istilah ini umumnya digunakan

dalam berita televisi pada tahun 1980-an dan 1990-an, tetapi saat ini jarang digunakan karena teknologi yang telah berkembang.

► EFP (*Electronic Field Production*)



Gambar (*ENG & EFP Crew Equipments for International Live Event*, n.d.) <https://www.eventixgroup.it/audiovisual-services/eng-efp-crew-equipments/>

*Electronic Field Production* merupakan istilah industri televisi yang mengacu pada produksi video yang berlangsung di lapangan, di luar studio televisi. EFP berlangsung di lokasi yang mungkin termasuk perekaman di ruang tamu rumah seseorang dan harus beradaptasi dengan kondisi di lokasi. Pencahayaan dan audio yang baik selalu sulit dicapai di EFP, terlepas dari apakah berada di luar ruangan atau di dalam ruangan. Dibandingkan dengan ENG, di mana proses produksi hanya merespon situasi, EFP harus membutuhkan perencanaan yang matang.

## ► Kamera Studio



Gambar (NAB 2018: 4K Studio Cameras On Display But Will TV Broadcasters Hesitate? - The Broadcast Bridge - Connecting IT to Broadcast, n.d.) <https://www.thebroadcastbridge.com/home/category/acquisition/entry/11022/nab-2018-4k-studio-cameras-on-display-but-will-tv-broadcasters-hesitate>

Sebagian besar kamera studio televisi berada atau ditempatkan di atas lantai, biasanya dengan mekanisme pneumatik atau hidrolik sebagai landasan untuk menyesuaikan tinggi dan posisi di studio. Pengaturan beberapa kamera dikendalikan oleh perangkat yang disebut sebagai unit kontrol kamera (*Camera Control Unit-CCU*), di mana kamera tersebut saling terhubung. CCU dan peralatan lainnya dipasang di ruang peralatan pusat studio televisi. *Panel remote control* di ruang kontrol produksi untuk setiap kamera kemudian digunakan oleh *vision engineer* untuk menyeimbangkan gambar.

## BAB 2

# TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB PENATA KAMERA

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami tugas dan tanggung jawab penata kamera,
2. Mampu menyebutkan tugas dan tanggung jawab penata kamera,
3. Mampu mengetahui dan memahami departemen kamera.

### A. Tim Kerja Departemen Kamera

**D**epartemen kamera secara teknis bertanggung jawab terhadap perekaman gambar dengan kamera mekanik maupun elektronik baik dalam produksi film maupun televisi. Berikut satuan kerja departemen kamera yang terdiri dari:

1. *Director of Photography* (Film)
2. *Camera Operator* (Film)

3. *Cameraman/Kamerawan (Televisi)*
4. *Asisten Kamera (focus puller, clapper)*
5. *Still Foto*
6. *Gaffer (chief lighting)*
7. *Best Boy*
8. *Key Grip*

## **B. Tugas dan Tanggungjawab Penata Kamera**

### **Tugas dan tanggung jawab *cameraman* televisi:**

1. Mengoperasikan kamera untuk kebutuhan *live shooting* atau *taping* program, baik di dalam studio maupun di luar studio,
2. Mengikuti instruksi pengarah acara (*program director*) saat pengambilan gambar,
3. Bekerja sama dengan tim produksi (reporter-luar studio),
4. Bertanggung jawab dalam penggunaan kamera,
5. Bertanggung jawab terhadap kualitas visual.

### **Tugas dan tanggungjawab *director of photography*:**

#### **Pra Produksi**

1. Melakukan analisis skenario dan berdiskusi bersama sutradara, penata artistik, dan kepala departemen lain agar sesuai dengan interpretasi bersama dalam mewujudkan ide penulis skenario dan sutradara untuk

- menciptakan konsep *look* dan *mood* serta tujuan dari setiap segmen cerita,
2. Menetapkan lokasi *shooting* bersama sutradara dan penata artistik,
  3. Merencanakan letak atau titik kamera dan *lighting* di lokasi,
  4. Memilih dan membentuk tim di departemen kamera,
  5. Menjelaskan konsep visual secara *look* dan *mood* (warna, *lighting*, komposisi, karakter visual) dengan contoh foto/gambar,
  6. Menentukan kebutuhan departemen kamera,
  7. Melakukan pengecekan alat dengan departemen artistik,
  8. Membuat *plan* A, B, C, dan seterusnya.

## Produksi

1. Memberikan arahan kepada kru departemen kamera sesuai dengan konsep yang sudah direncanakan,
2. Mengawasi semua set kamera, *lighting* dan menjaga kontinuiti setiap adegan,
3. Saat sutradara memberikan arahan kepada aktor, penata kamera menyiapkan sudut pengambilan gambar dan komposisinya berdasarkan arahan sutradara,
4. Selalu melakukan cek terhadap *camera report*,
5. Siap menghadapi perubahan situasi cuaca, set, dan lain-lain.

### **C. Hak Penata Kamera**

#### **Hak *director of photography*:**

1. Mengusulkan jumlah tim produksi, peralatan produksi, serta bahan baku yang sesuai dengan desain produksi dan memenuhi standar kualitas,
2. Mendapatkan sarana teknis yang digunakan, menentukan hasil rekaman yang baik, dan memberikan persetujuan kualitas salinan rilis film,
3. Memberikan masukan kepada sutradara dengan saran kreatif teknis, artistik dan dramatis dari perspektif perekaman visual untuk mencapai hasil yang maksimal.

### **D. Tugas dan Kewajiban Operator Kamera**

#### **Pra produksi**

1. Melakukan analisis *mood* dari skenario dan konsep yang sudah dibuat oleh sutradara,
2. Melakukan persiapan serta menjaga peralatan kamera dan fasilitas penunjang lainnya,
3. Melakukan tes teknis pada peralatan dan bahan baku yang akan digunakan dalam produksi,
4. Berkoordinasi dengan asisten operator kamera untuk memastikan konsep dan pergerakan visual secara teknis agar lebih efisien.

## Produksi

1. Melakukan perekaman gambar secara teknis sesuai dengan instruksi dari *director of photography*, baik komposisi, sudut pengambilan gambar, maupun pergerakan kamera,
2. Melakukan koordinasi dengan kru kamera agar bekerja sesuai dengan instruksi,
3. Memastikan peralatan kamera dalam kondisi baik dan siap digunakan.

## E. Hak Operator Kamera

Hak operator kamera:

1. Memberikan saran teknis untuk mendapatkan hasil rekaman yang baik,
2. Jika hasil rekaman sebelumnya tidak baik secara teknis, maka ia harus meminta untuk melakukan perekaman kembali,
3. Operator kamera berhak untuk mengingat apakah hasil rekaman baik atau buruk setelah melakukan perekaman gambar.



## BAB 3

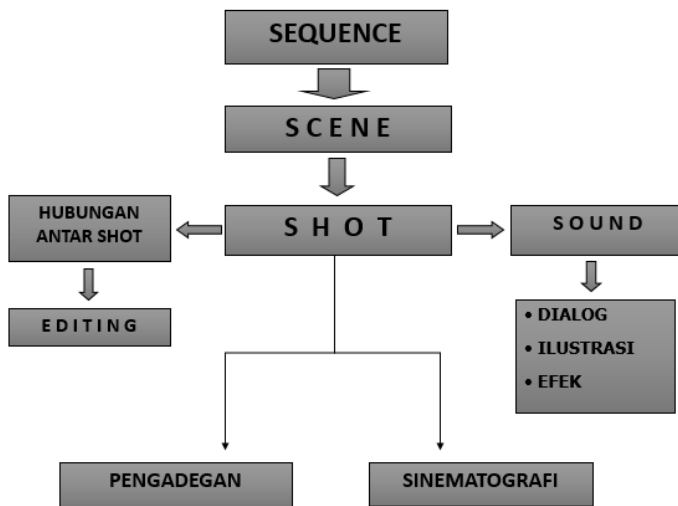
# BAHASA VISUAL

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami bahasa visual,
2. Mampu menyebutkan unsur bahasa visual,
3. Mampu mengetahui dan memahami hubungan elemen bahasa visual.

### A. Bahasa Visual

**B**ahasa visual merupakan bentuk atau cara bertutur melalui visual (*moving image*) yang digunakan sebagai proses penyampaian pesan kepada penonton yang diawali dari menyusun *shot*, *scene*, dan kemudian menjadi *sequence* yang utuh. Asumsi bahasa visual seharusnya langsung dapat dibayangkan adegannya tanpa harus menginterpretasikan kembali sebuah adegan demi adegan yang tertulis dalam skenario. Rangkaian bahasa visual dapat digambarkan melalui skema di bawah ini:



### SHOT = KALIMAT (DALAM BAHASA TULIS)

Dalam pembuatan film, *shot* berarti proses dari sejak kamera ditekan tombol rekam untuk mengambil gambar hingga kamera ditekan tombol *stop* atau *pause*. Proses ini sering disebut sebagai satu shot atau satu kali *take*. *Shot* adalah bagian terkecil dari film. Hal lain bisa diibaratkan seperti kata-kata yang disusun menjadi sebuah kalimat. Rangkaian rekaman gambar seharusnya menyampaikan sesuatu yang harus mengandung unsur-unsur untuk ditampilkan dalam layar. Elemen-elemen tersebut meliputi komposisi, perspektif kamera, pergerakan pemain, pencahayaan, pergerakan kamera, pengeditan, dan penonton yang dapat membaca serta menafsirkan apa yang akan diungkapkan oleh pembuat film. Proses melakukan perekaman gambar satu *shot*

bisa mencapai waktu kurang dari satu detik, menit, atau bahkan berjam-jam.

### **SCENE/ADEGAN = ALINEA (DALAM BAHASA TULIS)**

*Scene* atau adegan adalah bagian pendek dari keseluruhan cerita yang menunjukkan plot ruang, waktu, isi cerita, tema, karakter, dan motivasi yang berkesinambungan. Sebuah adegan biasanya terdiri dari beberapa gambar yang saling terkait. Adegan merupakan bagian dari rangkaian cerita yang paling jelas saat kita menonton film. Penonton biasanya lebih mengingat sebuah adegan daripada sebuah shot atau *sequence*. Membuat suatu adegan dilakukan dengan menghubungkan satu *shot* dengan *shot* lain. Adegan yang klasik biasanya dimulai dengan *long shot* atau *establishing shot* yang menunjukkan di mana latar cerita dimulai dan kemudian diakhiri dengan *medium closeup*, *closeup*, dan *long shot* lainnya. Namun kebiasaan ini jarang diperhatikan. Perhatikan bahwa sudut pandang terdiri dari beberapa perspektif kamera lainnya. Misalnya, dalam adegan pertempuran, gambar yang disajikan dapat dilihat dari sudut kiri dan kanan, dari perspektif satu lawan ke perspektif yang lain (perspektif subjektif). Sedangkan sebuah transisi gambar biasanya digunakan untuk membuat adegan yang menunjukkan perubahan dalam konteks, waktu, atau lokasi suatu peristiwa.

### **SEQUENCE/SEKUEN = BAB (DALAM BAHASA TULIS)**

*Sequence* adalah segmen besar yang menunjukkan seluruh rangkaian peristiwa. Urutan biasanya terdiri dari beberapa

adegan yang saling berhubungan. *Sequence* dapat diibaratkan dengan satu bab atau beberapa bab dalam bahasa tulis. *Sequence* biasanya dikelompokkan menurut urutan waktu, tempat, atau adegan yang panjang. *Sequence* biasanya terdiri dari babak awal, tengah, dan babak akhir serta perpaduan dengan *sequence* lain dari struktur cerita yang sama. Dari adegan demi adegan hingga menjadi rangkaian cerita film yang utuh, kita dapat melihat gaya film dari diri sendiri. Melalui gaya yang kita buat tersebut, kita bisa mengenal genre film.

# BAB 4

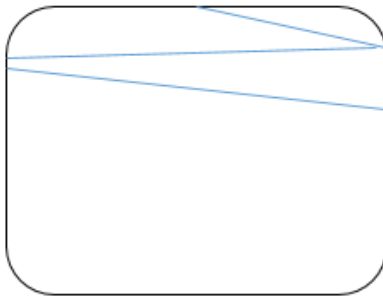
## DASAR KERJA SINGLE CAMERA DAN MULTI CAMERA

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami prinsip kerja *single camera* dan *multi camera*,
2. Mampu menyebutkan bagian utama kamera,
3. Mampu mengetahui dan memahami perbedaan *single camera* dengan *multi camera*.

Pada awalnya, gambar direkam dengan kamera film pada kecepatan 16/18 fps (*frame per second*) sudah dapat memberikan kesan gambar bergerak. Kemudian ketika sistem suara muncul untuk dapat mengakomodasi kualitas rekaman suara maka kecepatan ditingkatkan hingga 24 fps yang menjadi standar hingga kini, untuk video (PAL) 25 fps. Proses

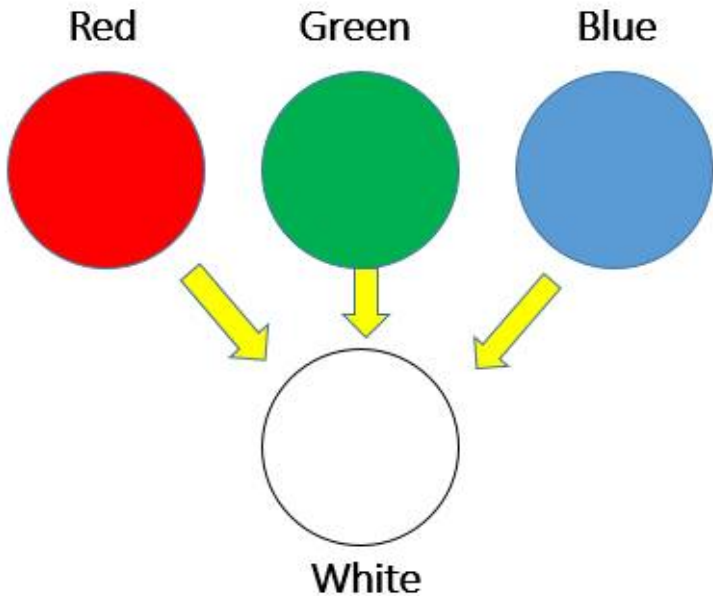
pembentukan gambar secara sekaligus ini disebut *progressive scan*. Pada sistem video, sebuah gambar terdiri dari beberapa ratus garis horizontal dan pada setiap garis ini terjadi proses penerjemahan ribuan titik informasi terang gelap (*brightness*) dan warna (*colour*). Proses ini disebut *scanning* yang dilakukan berurutan dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.



### Scanning

- PAL (625 garis)
- NTSC (525 garis)

Televisi berwarna membagi cahaya yang terlihat mata manusia menjadi tiga warna primer, yaitu merah, hijau, dan biru (RGB). Ketiga warna ini bila dicampur dengan proporsi yang tepat akan menghasilkan warna putih.



### **Teknologi Penangkap Gambar**

Kamera Video Generasi Pertama : Gambar menjadi sinyal video melalui CRT (1931-an).

Kamera Video Generasi Kedua : Gambar menjadi sinyal video melalui CCD (1970-an), tetapi baru menjadi sensor utama pada tahun 1984.

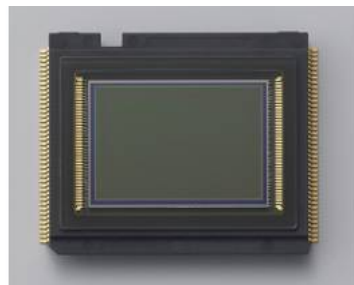
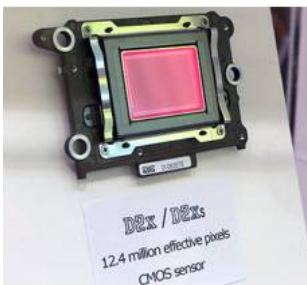


**Charged  
Coupled  
Device**

Gambar (Perbedaan Antara Sensor Gambar CCD Dan CMOS Di Kamera Digital-YANGCANGGIH.COM,n.d.)

<https://www.yangcanggih.com/2011/08/21/perbedaan-antara-sensor-gambar-ccd-dan-cmos-di-kamera-digital/>

Kamera Video Generasi Ketiga : Gambar menjadi sinyal video melalui C-MOS (*Complementary Metal Oxide Semiconductor*) Tahun 2001, teknologi ini dikenalkan bersama dengan kamera foto DSLR oleh Canon.



Gambar (Untung Rugi Kamera Dengan Sensor CMOS – Dunia Digital, n.d.) <https://gaptek28.wordpress.com/2010/09/02/untung-rugi-kamera-dengan-sensor-cmos/>



Media Penyimpan gambar:

**Pita Kaset**



**Memory/  
Hard disk**

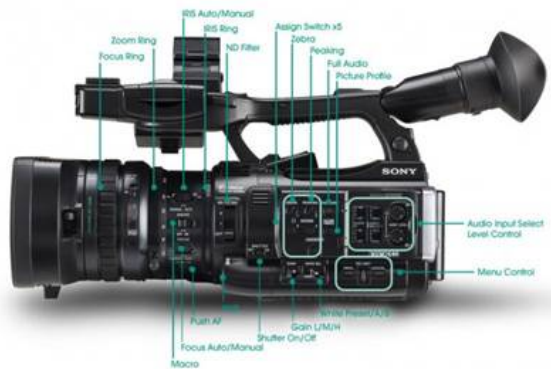


Gambar (*The End of Celluloid Reel Films Is near, Warn Industry Insiders* | *Digital Trends*, n.d.) <https://www.digitaltrends.com/cool-tech/the-end-of-film-is-here-almost/>

Kamera Video terdiri atas tiga bagian utama, yaitu : lensa, *view finder*, dan body camera. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Secara lebih rinci, bagian kamera bisa dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar (Sony PMW-200 XDCAM 3 CMOS Sensor 4:2:2 Announced - Videomaker,n.d.)

<https://www.videomaker.com/videonews/2012/07/sony-pmw-200-xdcam-3-cmos-sensor-422-announced>

## ***Single Camera* Film dan Televisi**

*Single camera* adalah penggunaan satu kamera pada sebuah proses produksi. Umumnya pada sebuah produksi film, teknik *single camera* digunakan saat melakukan pengambilan gambar. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam merekam satu adegan dan memberikan ruang bagi sutradara maupun pemain agar lebih fokus pada satu aksi yang dilakukan. Selain itu, pergerakan kru dalam sebuah produksi dengan *single camera* jauh lebih cepat dibandingkan dengan menggunakan *multi camera*. Penggunaan *single camera* dalam proses pascaproduksi juga akan memudahkan seorang editor untuk memilih stok gambar yang cenderung lebih sedikit.

Lain halnya dengan penggunaan *single camera* di televisi, *single camera* biasanya digunakan untuk liputan lapangan. Biasanya seorang reporter bersama dengan seorang *cameraman* melakukan liputan. Hal ini banyak ditemukan pada produksi *news* atau liputan berita. Biaya produksi *single camera* cenderung lebih murah. Proses kontrol estetika gambar, tata suara, tata cahaya, serta segala sesuatu yang tampak dalam *frame* jauh lebih detail. Di sisi lain, proses produksi penggunaan *single camera* bisa jadi akan lebih lama daripada dengan menggunakan *multi camera* dalam mengatur sebuah adegan. Pengulangan setiap adegan yang keliru atau yang tidak dapat *discover* dengan *single camera* menjadi faktor lamanya proses produksi. Selain itu, jika sutradara tidak jeli dalam melihat adegan demi adegan, maka kontinuitas gambar akan terkesan *jumping*. Begitu juga dengan pemain, jika tidak bisa menjaga kontinuitas adegan

yang dilakukan maka kesan natural dari adegan tersebut akan berkurang.

Berbeda dengan *single camera* televisi yang digunakan dalam proses produksi liputan berita, penggunaan *single camera* justru mempercepat pergerakan reporter dan *cameraman* saat di lapangan. Proses produksi liputan televisi tidak perlu mengatur dan mengulang seperti yang terjadi di film. Proses penggunaan *single camera* yang dilakukan di televisi dalam liputan berita lebih menekankan pada menangkap sebuah momen dan tidak menekankan pada estetika sebuah gambar yang direkam. Saat liputan berlangsung, bahkan gambar yang ‘tidak jelas’ atau gambar yang *shake* saat meliput sebuah konflik atau bencana justru terkesan lebih dramatis dan realistis. Berikut contoh gambar proses produksi *single camera* film dan televisi:

Gambar Produksi *Single Camera* Film: Dokumen Pribadi





Gambar Produksi *Single Camera* Televisi: (*Piece to Camera* - Wikipedia, n.d.) [https://en.wikipedia.org/wiki/Piece\\_to\\_camera](https://en.wikipedia.org/wiki/Piece_to_camera)

### ***Multi Camera* Film dan Televisi**

*Multi camera* adalah penggunaan kamera lebih dari satu kamera dalam proses perekaman gambarnya. Teknik produksi *multi camera* dalam film biasanya digunakan untuk merekam adegan yang ‘sulit’ diulang misalnya seperti adegan dalam film aksi, di mana pemain harus melompat dari gedung satu ke gedung lainnya atau pada film kolosal dengan pemain serta figuran yang sangat banyak. Proses produksi *multi camera* tidak fokus pada perekaman satu *shot*, namun lebih kepada perekaman satu adegan atau *scene* yang saling memiliki kaitan cerita antarkamera satu dengan kamera yang lainnya. Berbeda halnya dengan penggunaan *multi camera* di televisi yang biasanya digunakan

dalam produksi di studio, penggunaan *multi camera* di televisi biasanya digunakan dalam program berita maupun *talkshow*, terutama pada acara yang bersifat *live*. Tujuan penggunaan *multi camera* di televisi mirip halnya dengan proses produksi *multi camera* di film. Intinya adalah agar tidak terjadi pengulangan. Proses perekaman gambar dilakukan secara bersamaan. Bedanya jika di film, gambar direkam pada masing-masing kamera sedangkan di televisi, *switcher* digunakan untuk memilih gambar yang direkam kemudian masuk ke *video tape recorder* (VTR).

Pada tahap pascaproduksi, hasil gambar dari perekaman *multi camera* film akan lebih banyak dan bisa jadi lebih rumit dalam menentukan gambar mana yang akan digunakan dari beberapa kamera tersebut. Lain halnya dengan di televisi, gambar yang masuk ke *video tape recorder* adalah gambar yang sebenarnya sudah dipilih sejak proses produksi melalui *switcher*. Penggunaan *multi camera* baik di film maupun televisi secara *cost* produksi jauh lebih mahal, namun lebih efektif untuk menangkap momen maupun adegan yang natural. Waktu proses produksi *multi camera* jauh lebih cepat namun terkesan lebih statis dibandingkan dengan *single camera* yang lebih dinamis. Kontrol teknis tata suara, tata artistik, serta pergerakan pemain akan lebih lama dan sulit karena harus menyesuaikan pergerakan pemain dan ruang produksi. Berikut ini adalah gambaran dari produksi *multi camera* film dan televisi:



Gambar multi camera film: (*One Perfect Place to Put the Camera: DP Adam Stone on Midnight Special* |, n.d.) <https://filmmakermagazine.com/99024-one-perfect-place-put-the-camera-dp-adam-stone-on-midnight-special/>



Gambar multi camera televisi: (*Filmmaking Tips: The Downside of Multi-Cam Shoots*, n.d.) <https://www.premiumbeat.com/blog/filmmaking-tips-the-downside-of-multi-cam-shoots/>

## BAB 5

# JENIS DAN KARAKTER LENSA

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami jenis dan karakter lensa,
2. Mampu menyebutkan jenis dan karakter lensa,
3. Mampu mengetahui dan memahami fungsi lensa.

Lensa disusun dari tiga bagian:

1. Sistem mounting, pemasangan lensa pada kamera,
2. Pengatur diafragma (*Iris*), yang bisa diubah-ubah untuk mengatur banyaknya cahaya yang masuk ke dalam kamera,
3. Elemen-elemen optik yang menghasilkan bayangan.





Gambar (About Gospel Faith TV |, n.d.)  
<https://www.gospelfaithtv.com/about-us>

Pada dasarnya prinsip kerja lensa memiliki persamaan dengan mata manusia dalam proses penyerapan dan memproduksi visual. Adapula lensa dengan efek yang terkesan lebih luas hingga membentuk lingkaran atau 360<sup>0</sup> seperti pada lensa sunex di bawah ini:



Gambar (SLR LENSES SUNEX - USER MANUAL | Search For Manual Online, n.d.) <https://www.search-manual.com/slr-lenses-sunex-2998-944-manuals>

**Normal lens (lensa normal)** disebut normal karena efek lensa ini sama dengan daya tangkap perspektif mata manusia (ruang perspektif yang ditangkap sebesar  $25^\circ$ ).

Kelebihan menggunakan lensa normal:

1. Perspektif gambar terlihat natural,
2. Jarak antarsubjek terlihat konsisten,
3. *Depth of field* cukup luas, hanya pada saat pengambilan CU *depth of field* menyempit.

Kekurangan menggunakan lensa normal:

1. Jarak sudut pengambilan gambar terbatas,
2. Kamera mesti mendekat untuk mendapatkan detail gambar,
3. Akibatnya, ada kemungkinan terlihat kamera yang lain (jika *multi camera*)

**Wide lens (lensa sudut lebar)** adalah lensa yang memiliki sudut pandang yang lebar. Lensa ini mempunyai ruang perspektif yang luas meskipun objek dekat dengan lensa. Lensa sudut lebar memiliki sudut pandang lebih dari  $30^\circ$ .

Kelebihan menggunakan lensa sudut lebar:

1. Dapat merekam gambar lebih lebar dengan jarak dekat,
2. *Handling* kamera lebih tidak berpengaruh,

3. Ruang tajam (*depth of field*) luas sehingga memudahkan pengaturan fokus,
4. Memungkinkan gambar yang dihasilkan mengalami distorsi perspektif.

Kekurangan menggunakan lensa sudut lebar:

1. Kedalaman gambar terlihat berlebihan,
2. Distorsi dapat membuat *flare* pada lensa,
3. Pada pengambilan gambar jarak dekat bayangan kamera dapat terlihat.

**Tele lens (lensa sudut sempit)** adalah lensa dengan sudut pandang sempit (*compress depth*) yang memiliki karakteristik untuk merekam objek dengan jarak tertentu. Lensa sudut sempit memiliki sudut pandang kurang dari  $20^\circ$ .

Kelebihan menggunakan lensa sudut sempit:

1. Jarak antara subjek dalam gambar kelihatan dekat,
2. Menghasilkan gambar secara detail,
3. Background terlihat *out focus*,
4. Membuat objek yang berjauhan terlihat menyatu.

Kekurangan menggunakan lensa sudut sempit:

1. *Depth of field* sempit,
2. *Handling* kamera akan lebih sulit,
3. Pengaturan fokus lebih sulit dalam waktu yang singkat,
4. Subjek kelihatan datar.

**Zoom lens** merupakan jenis lensa yang elemen optiknya terdiri dari gabungan lensa normal, lensa sudut lebar dan lensa tele.

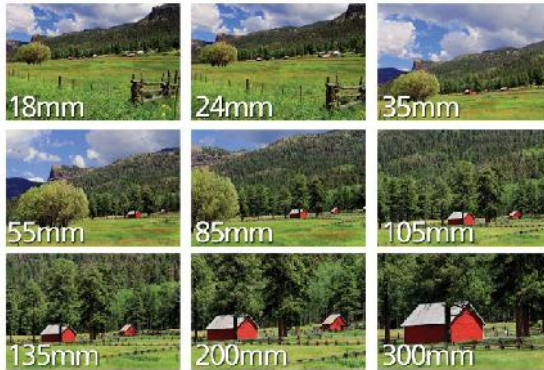


(*Canon Offers Free Service for EF 24-105mm f/4L IS II USM Lens with AF Malfunction | Digital Photography Live, n.d.*)  
<https://digitalphotographylive.com/canon-offers-free-service-for-ef-24-105mm-f4l-is-ii-usm-lens-with-af-malfunction/>

Pertimbangan dalam memilih lensa yang akan digunakan:

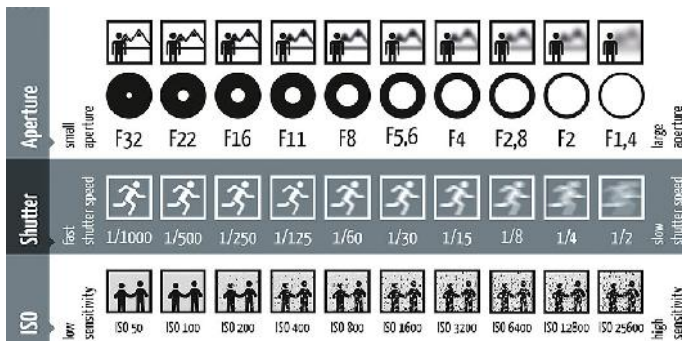
1. Seberapa besar ukuran objek yang akan ditampilkan,
2. Bagaimana perspektif yang diinginkan,
3. Berapa bagian yang harus fokus dan seberapa sulit untuk melakukan pengaturan fokusnya,
4. Dalam *handling* kamera, seberapa sulit merekam gambar yang stabil serta seberapa halus jika membuat gerakan kamera.

## Visualisasi Lensa 18mm-300mm



(Como Fazer Boas Fotos Com. a Lente Do Kit?, n.d.) [https://renatorochamiranda.com.br/imagens\\_numeros\\_visceras/como-fazer-boas-fotos-com-a-lente-do-kit-ZjX8725/](https://renatorochamiranda.com.br/imagens_numeros_visceras/como-fazer-boas-fotos-com-a-lente-do-kit-ZjX8725/)

## ISO, Shutter dan Aperture



(Memahami Segitiga Exposure - Nyawa Fotografi - Negara Tujuan, n.d.) <https://nagaratujuan.blogspot.com/2017/09/memahami-segitiga-exposure-nyawa.html>

# BAB 6

## KLASIFIKASI *SHOT*

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami klasifikasi *shot*,
2. Mampu menyebutkan klasifikasi *shot*,
3. Mampu mengetahui dan memahami pengaturan *shot*,

### A. Tujuan Pengaturan *Shot* *Type of Shot (Frame Size)*

1. *Art*
  - *Picture composition,*
  - *Center of interest,*
  - *Colour: object, foreground & background,*
  - *Movement.*
2. *Journalistic*
  - *Message,*
  - *Information.*

Hal yang perlu diperhatikan ketika akan merekam gambar :

1. Pastikan kamera sudah diatur *white balancenya*,
2. Di awal rekamlah selama 10 detik gambar kosong/*color bar* untuk memberi batas sehingga mempermudah pencarian gambar ketika akan dilakukan *editing*,
3. Periksa *set-up audio*, jangan lebih dari 0 dB. Hal yang paling mudah dilakukan adalah dengan melihat grafik audio, jangan sampai menunjukkan warna merah,
4. Untuk merekam audio biasanya untuk atmosfer diletakkan di *channel 1*, sedangkan wawancara di rekam di *channel 2*,
5. Merekamlah dengan selektif. Jangan ada gambar yang tidak berguna dan jangan goyang serta jangan pernah ragu-ragu. Disiplinlah dengan *start-stop-record* serta biasakan *edit by camera*,
6. Jangan berbicara ketika melakukan perekaman gambar karena hal ini akan mengganggu suara suasana sekitar,
7. Jika harus mengarahkan objek, jangan pernah mengarahkan sambil merekam gambar. Lakukan pengarahannya lebih dahulu dan bila perlu memberi contoh setelah itu baru dilakukan perekaman,
8. Tahan semua semua *shot* antara 8 – 15 detik untuk mempermudah *editing*,
9. Jangan mengulang objek dengan *shot, angle* dan komposisi yang sama,
10. Minimalis pergerakan kamera. Pergerakan kamera akan sangat indah jika dibarengi dengan motivasi,

11. Untuk pergerakan kamera selalu awali dan akhiri dengan *shoot still* selama 8 detik. Hal ini perlu dilakukan untuk mempermudah tahapan *editing*,
12. Dalam merekam gambar untuk satu *sequence* maka variasikan beberapa *shot* seperti *wide shot*, *medium shot*, *detail shot* dan variasikan juga *anglenya*,
13. Selalu gunakan tripod untuk merekam gambar subjek yang diam,
14. Selalu gunakan tripod ketika merekam gambar subjek yang sedang duduk,
15. Jangan malas mendekati objek ketika merekam gambar. Hindari *zoom in* yang tidak perlu karena gambar akan mudah goyang,
16. Jangan perlakukan kamera seperti mata kita. Buatlah *angle* dan perspektif seindah mungkin,
17. Diskusikan dan prediksikan hal tidak terduga yang mungkin akan terjadi dengan kru tentang apa yang akan diliput,
18. Jika subjek melihat reporter maka pilih *angle* normal atau *eye level*. Gunakan aturan *looking room*, jangan letakkan subjek ditengah *frame*.

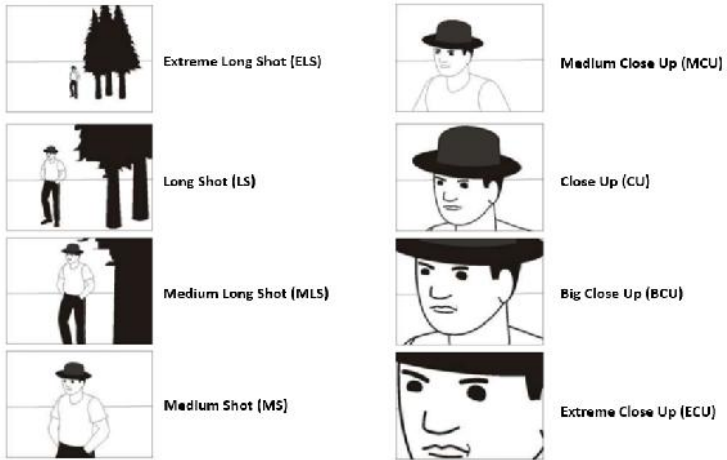
## **B. Type of Shot (Frame Size)**

Klasifikasi *shot* pada prinsipnya terbagi menjadi tiga bagian utama yaitu:

- *Close Up Shot*
- *Medium Shot*
- *Long Shot*



Berikut merupakan macam-macam *type of shot*:



Gambar (Memahami Ukuran Bidang Pandang Pengambilan Gambar | Free Software Downloads, n.d.) <http://rayens-blog-aplikasi-dan-game.blogspot.com/2015/11/memahami-ukuran-bidang-pandang.html>

### **Full Shot (FS)**

Memperkenalkan subjek dan aksi apa yang sedang dilakukan.



Gambar  
(Picture of Superman Returns, n.d.)  
<https://www.listal.com/viewimage/3968154h>

## ***Extreme Long Shot* (ELS)**

*Extreme long shot* menggambarkan wilayah yang sangat luas dari jarak jauh untuk memberikan kesan keagungan atau pemandangan yang indah. *Shot* semacam ini menjelaskan geografi dari *setting*. Gambar diambil secara statis. Jika ada *panning*, ia berfungsi untuk penyajian peta dari lokasi. *Pan* digunakan untuk meningkatkan *interest* atau menampilkan lebih banyak hal dari *setting* atau *action*. *Extreme long shot* yang terbaik adalah dari tempat tinggi, seperti dari atap gedung, atas bukit, puncak gunung atau helikopter. Sebuah peternakan yang luas, pertanian, daerah pegunungan, pangkalan militer, atau penggiringan sapi, konvoi kapal laut akan sangat mengesankan sebagai *shot* pembukaan untuk memperkenalkan *sequence* atau memulai sebuah film. Berikut ini merupakan contoh dari gambar *extreme long shot*:



Gambar (*Ratatouille* - Fondos de Pantalla Gratis Para Android 2560x1600, n.d.) <https://es.vividscreen.info/pic/ratatouille/1411/for-android-2560x1600>

## **Long Shot (LS)**

*Long shot* merupakan visual yang menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. *Long shot* menjelaskan semua elemen dari adegan hingga penonton akan tahu siapa saja yang terlibat, di mana mereka berada ketika bergerak. Masuk, keluar pemain, dan pergerakan-pergerakan mereka harus diperlihatkan dalam *long shot* ketika lokasi *setting* penting bagi cerita.



Gambar ((1535) *Pinterest*, n.d.-a)

<https://www.pinterest.com/pin/766808274047059519/>

## **Close Up Shot (CU)**

*Close up* memberikan efek yang kuat dari gambar. Konsentrasinya pada titik *interest*. *Close up* menimbulkan reaksi, tanggapan, dan emosi. *Close up* memberikan informasi yang mungkin tidak dilihat penonton.

### ***Medium Shot (MS)***

Nilai dari menggunakan *medium shot* adalah antara *long shot* dengan *close up shot*.

# BAB 7

## Pergerakan Kamera (*Movement Camera*)

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami pergerakan kamera,
2. Mampu menyebutkan istilah pergerakan kamera,
3. Mampu mengetahui dan memahami fungsi pergerakan kamera.

### 1.1 Pan

**P**an adalah singkatan dari panorama. Pan bisa dilakukan ke kanan maupun ke kiri, pan kanan atau pan kiri. Ibarat kepala kita, pan adalah gerakan “menoleh”. Istilah panorama biasa digunakan untuk menggambarkan bidang pandang yang luas (*panoramic view*). Pan adalah gerakan horizontal kamera (kanan dan kiri) dengan posisi kamera diam. Pan biasanya digunakan untuk mengikuti gerakan karakter dan untuk melakukan pemingkakan ulang, serta menyesuaikan komposisi gambar agar sesuai dengan gerakan karakter.

## 1.2 *Tilt*

*Tilt* adalah gerakan vertikal kamera yang mengarah ke atas ke bawah atau sebaliknya saat kamera dalam posisi diam. *Tilt* sering digunakan untuk merekam gambar yang tinggi atau besar, seperti gedung pencakar langit, patung raksasa, dan objek sejenis.

## 1.3 *Tracking*

*Tracking shot* atau *dolly shot* adalah gerakan horizontal kamera akibat perubahan posisi kamera. Pergerakan dari teknik ini bisa ke segala arah seperti bergerak maju (*track in*), bergerak ke belakang (*track out*), bergerak melingkar dan bergerak ke samping (*track left/track right*). Teknik *tracking shot* juga bisa dilakukan dengan kendaraan atau apapun yang memungkinkan bisa bergerak menggunakan bantuan roda.



Gambar (12 *Creative Videography Tips for Aspiring Models* | *Model Factory*, n.d.) <https://www.modelfactory.in/blog/99/12-creative-videography-tips-for-aspiring-models-model-factory>

## 1.4 *Crane Shot*

*Crane shot* adalah pergerakan kamera dengan mengubah posisi kamera secara vertikal, horizontal, atau berada di atas (mengambang) di tanah. *Crane shot* umumnya menggunakan alat yang sering disebut *jimmy jib* saat ini. Teknik ini biasanya menghasilkan efek sudut tinggi dan sering digunakan untuk menggambarkan situasi lanskap dengan kesan menggambarkan latar yang luas.



Gambar (Bill McClelland, n.d.) <https://m.imdb.com/name/nm2222000/mediaviewer/rm2846803200/>

## 1.5 *Handheld Camera*

Teknik kamera *handheld* biasanya banyak digunakan dalam liputan televisi atau produksi film dokumenter. Gaya kamera *handheld* memiliki beberapa karakteristik dengan pergerakan kamera yang lebih dinamis dan memberikan kesan bergoyang serta kesan realistis pada gambar. Teknik kamera *handheld*

biasanya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan pada objek yang ditangkap. Berikut ini adalah contoh dari teknik kamera *handheld* serta perkembangan teknik *handheld* yang sudah dibantu dengan alat.



Gambar (*Tips for Capturing the Smoothest Handheld Footage*, n.d.)  
<https://www.premiumbeat.com/blog/tips-for-capturing-smooth-handheld-footage/>



Gambar (*Pro Video Camera Handheld Stabilizer Mantap Universal Untuk GoPro Smartphone Aluminium DV DSLR SLR Gimbal 2.1 Lbs Untuk Feiyu/ Zhi Yun*|Stabilisator| - AliExpress, n.d.) <https://id.aliexpress.com/item/32874074329.html>



## BAB 8

# Angle Camera

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami *angle camera*,
2. Mampu menyebutkan jenis *angle camera*,
3. Mampu mengetahui dan memahami tipe *angle camera*.

Film terdiri dari gabungan antar*shot* yang bercerita. Setiap *shot* kamera harus diposisikan pada posisi terbaik untuk bidang pandang penonton, latar, dan pergerakan pemainnya. Posisi kamera menentukan sudut pandang kamera dan dipengaruhi oleh beberapa faktor lainnya. Dengan kata lain, sudut pandang kamera dapat dilakukan melalui analisis, pengalaman, serta intuitif. Sudut pandang kamera menentukan sudut pandang pemirsa dan area yang direkam. Sudut pandang kamera memungkinkan kita untuk mengubah perspektif dari satu pemain ke pemain lain, misalnya saat adegan dengan kondisi dramatik mengalami perubahan. Penonton dapat ditempatkan di mana saja dan melihat sesuatu dari sudut pandang tertentu.

**Contoh kasus:** Kamera diposisikan sejajar dengan penunggang kuda yang saling berkejaran. Gambar diambil secara bergantian dari sisi kanan dan kiri. Pemilihan *angle* kamera yang baik akan bisa memberikan suatu visualisasi dramatik dari cerita. Sebaliknya pemilihan *angle* yang serabutan bisa merusak bahkan membingungkan penonton. Oleh sebab itu pemilihan *angle* kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar dari *interest* yang berkesinambungan.

## 1.1 Tipe-Tipe *Angle* Kamera

### *Angle* Kamera Objektif

*Angle* kamera objektif direkam pada titik garis sisi pandang. Penata kamera dan sutradara sering menyesuaikan lensa kamera dari sudut pandang penonton. Sudut pandang lensa kamera bukanlah sudut pandang siapa pun karena adegan yang tergambar di layar bukanlah sudut pandang siapa pun di tempat kejadian.



Gambar (*Kharishsingh « Films for Change, n.d.*)  
<https://filmsforchange.wordpress.com/author/kharishsingh/>

## ***Angle* Kamera Subjektif**

*Angle* kamera subjektif berasal dari sudut pandang manusia atau tokoh. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa dengan tokoh alami sebagai pengalaman pribadi. Penonton ditempatkan sebagai partisipan aktif. Karena hubungan antara mata, yaitu mata pemain dan penonton dalam adegan melihat ke lensa, maka jadi seolah-olah penonton terlibat dalam adegan.



Gambar (*Kharishsingh « Films for Change, n.d.*)

<https://filmsforchange.wordpress.com/author/kharishsingh/>

### **1.2 Cara-Cara Kamera Subjektif Dalam Memfilmkan Adegan**

Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan. Penonton diajak dalam tur kamera di sebuah museum seni rupa dengan menyaksikan lukisan-lukisan. Kamera bisa dijatuhkan dari ketinggian yang akan ditahan dengan tali khusus untuk mengesankan apa yang tampak oleh seseorang yang terjatuh. Kamera bertindak sebagai mata penonton. Tiap penonton mendapatkan kesan bahwa ia sedang berada dalam

adegan. Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan kejadian melalui mata dari pemain tertentu, dengan siapa penonton menyamakan atau menyatukan dirinya. Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Seseorang dalam layar memandang ke dalam lensa membangun hubungan pemain-penonton lewat mata ke mata. Contoh yang khas adalah penyiar TV yang berbicara langsung ke lensa. Kontak mata menghasilkan hubungan pribadi antara pemain dan penonton, karena masing-masing saling memandang.

### **1.3 *Angle Kamera Point of View***

*Point of view (POV)* adalah merekam adegan dengan teknik sudut pandang pemain tertentu. Meskipun *POV* adalah sudut pandang objektif, hal tersebut berada di antara objektif dan subjektif, sehingga perlu dikategorikan ke dalam kategori yang berbeda.

### **Larangan Yang Harus Diperhatikan Apabila Membuat *Shot-Shot***

#### ***Point of View:***

Jangan memperlihatkan pemain memandang ke luar layar, kemudian *cut* pada apa yang ia lihat dan kamera pan berkeliling dan berakhir pada pemain tersebut. Ini akan membingungkan penonton, karena orang tidak bisa menyaksikan dirinya sendiri ketika ia memandang ke suatu arah. Apa yang semula dimulai sebagai *shot point of view* menjadi shot objektif murni, begitu

pemain dilibatkan. Seorang pemain jangan menunjuk ke luar layar, misalnya ke arah jam dinding, dan kemudian ia berjalan pada arah yang ditunjuknya. Suruh pemain berjalan ke luar gambar pada arah berbalik dengan yang ditunjuk, kecuali kalau tampak arah hubungan antara gerakan pemain dan objek yang ditujunya.

#### 1.4 Sudut Pengambilan Gambar

**Wide angle** adalah sudut pengambilan lebar yang membuat gambar yang terekam menjadi *in focus*. **Narrow angle** adalah sudut pengambilan terbaik yang digunakan sebagai detail *shot*. **Normal angle/eye level** adalah pengambilan gambar dengan menggunakan sudut normal atau sejajar dengan sudut pandang subjek. **Straight angle** adalah sudut pengambilan gambar yang normal, kamera setinggi dada dan sering digunakan pada adegan yang gambarnya tetap. **Low angle** adalah sudut yang membuat subjek tampak kelihatan mempunyai kekuatan yang menonjol. **High angle** dibuat untuk mengurangi rasa superioritas dan akan melemah kedudukannya.

Ada dua pertanyaan yang harus dijawab setiap kali akan melakukan *set-up* kamera yaitu:

1. Apakah sudut pandang yang dipilih sudah merupakan pilihan yang terbaik?
2. Berapa luas wilayah yang harus disertakan ke dalam *shot* itu?

Pertimbangan dalam menentukan ukuran *shot*:

1. Apa maksud dari *shot* tersebut?
2. Apakah *shot* yang disajikan ingin memperjelas sesuatu?
3. Apa subjek utamanya?
4. Apakah penyajian gambar secara langsung atau akan didramatisasi?
5. Apa yang ingin ditunjukkan kepada penonton, kelemahan atau kekuatan subjek?
6. Adakah efek atmosfer yang ingin ditonjolkan?
7. Apakah pembuat gambar bermaksud untuk menyembunyikan sesuatu, mengelabui penonton atau membuka rahasia?
8. Apakah *shot* tersebut dapat menghubungkan dengan *shot* sebelum dan sesudahnya?

## BAB 9

# KOMPOSISI DAN *FRAMING*

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami komposisi dan *framing*
2. Mampu menyebutkan komposisi dan *framing*
3. Mampu mengetahui dan memahami teknik *framing*

### 1.1 Komposisi Gambar

**K**omposisi adalah penempatan objek/benda dalam bingkai pengambilan gambar. Komposisi yang baik merupakan susunan dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan. Sebelum memulai produksi *audio visual*, yang pertama harus diperhatikan adalah pesan apa yang akan disampaikan dalam visual tersebut. Pembuatan komposisi adegan adalah tugas dari penata kamera. Penata kamera harus menata berbagai unsur gambar yang serasi, sebelum melakukan penataan cahaya. Meskipun objek pengambilan di lokasi tidak bisa diatur-aturlagi

letaknya, penata kamera bisa memilih *angle* yang memberikan sudut pandang kamera yang paling baik.

## 1.2 Aturan-Aturan Pengkomposisian

Karena komposisi itu bersangkutan paut dengan selera artistik, kesadaran emosional, kesukaan pribadi, ketidaksukaan, pengalaman, dan latar belakang dari penata kamera, “maka ia tidak bisa digariskan dalam aturan-aturan yang ketat”. Penataan komposisi adegan bukanlah proses mekanis. Faktor perhitungan matematika dan geometrika tertentu memang bisa menunjang keberhasilan. Kesulitan mendasar dalam membuat komposisi untuk film adalah karena bukan saja komposisi itu dibentuk dari orang dan objek-objek, tapi juga dengan bentuk dari gerak-gerak. Suatu pengkomposisian yang indah dari adegan statis bisa saja menjadi rangkuman yang hambar jika di dalamnya para pelaku, objek-objek, kendaraan-kendaraan, atau kameranya sendiri bergerak. Sebuah adegan yang melanggar peraturan komposisi bisa saja tetap menarik perhatian penonton terhadap pemain atau objek yang penting pada gambar, semata-mata kalau ada gerakan atau suara yang mendominasi *frame*.

### **Beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pengaturan komposisi antara lain:**

1. Apakah *shot* tersebut sudah mendekati dengan yang dimaksud atau malah jauh dari yang diinginkan?
2. Apakah perhatian penonton terfokus, terpecah atau tersebar?



3. Apakah pengaturan komposisinya sudah baik: *head room*, *nose room*, dan *walking room*?
4. Apakah penempatan subjek sudah cocok dengan perspektif ruangan?
5. Apakah subjek utama sudah terlihat dengan jelas, misalnya kostumnya dibuat berbeda?
6. Apakah *shot* tersebut tidak membingungkan penonton?

### Teknik Pembingkiaan Pembicara Tunggal:

Untuk pembicara tunggal, subjek lebih baik ditempatkan tidak di tengah-tengah dan perlu memperhitungkan *head room* & *nose room*. Apabila dalam posisi *panning/track in-out*, maka perlu adanya *walking room*. Hindari latar belakang yang mengganggu. Hindari subjek penting di pinggir bingkai karena dalam hal ini subjek dapat terpotong. Jangan menempatkan properti yang sekiranya dapat mengganggu gambar. Jika tidak ada motivasi khusus hindari pengambilan gambar dengan *high angle* atau *low angle*.



Gambar (Fotografi & Videografi Pramuka: Teknik Pembingkiaan Gambar (Framing), n.d.) <http://www.ensiklopediapramuka.com/2013/07/fotografi-videografi-pramuka-teknik.html>



Gambar (*Interview*, n.d.)

<http://www.studio424guide.com/interview.html>





Gambar (4k Tracking Shot Secretary Walking Her Stock Footage Video (100% Royalty-Free) 15709012 | Shutterstock, n.d.)  
<https://www.shutterstock.com/video/clip-15709012-4k-tracking-shot-secretary-walking-her-boss>

### **Teknik Pembingkiaan Dua Pembicara:**

Penempatan dua objek dengan posisi lateral (miring) akan kurang baik. Akan lebih baik jika pembingkiaan dilakukan dengan *over shoulder shot* bagi satu atau dua objek. Perhatikan ketinggian objek. Hal ini dapat mempengaruhi pembingkiaan.

## Over Shoulder Shot (OSS)



Gambar (*Media Studies : December 2017*, n.d.)  
<http://chayanemediastudies.blogspot.com/2017/12/>



Gambar (*Felix Media Studies AS Blog: September 2016*, n.d.)  
<http://felixmediastudiesasblog.blogspot.com/2016/09/>

**Ada beberapa pertanyaan yang perlu dijawab dalam menentukan ukuran *shot* yaitu:**

1. Apa maksud dari *shot* tersebut?
2. Apakah *shot* yang disajikan ingin memperjelas sesuatu?
3. Apa subjek utamanya?
4. Apakah penyajian gambar secara langsung atau akan didramatisasi?
5. Apa yang ingin ditunjukkan kepada penonton, kelemahan atau kekuatan subjek?
6. Adakah efek atmosfer yang ingin ditonjolkan?
7. Apakah pembuat gambar bermaksud untuk, menyembunyikan sesuatu, mengelabui penonton atau membuka rahasia?
8. Apakah *shot* tersebut dapat menghubungkan dengan *shot* sebelum dan sesudahnya?

Teknik menarik perhatian penonton dapat dilakukan dengan cara ‘manipulasi’ ukuran dan jarak, kejelasan gambar, gerakan kamera, *shot close-up* secara ekstrem, penempatan subjek dan objek, pemingkanaan latar depan, dan tata cahaya serta memberikan warna dalam visualisasi.

## Keseimbangan

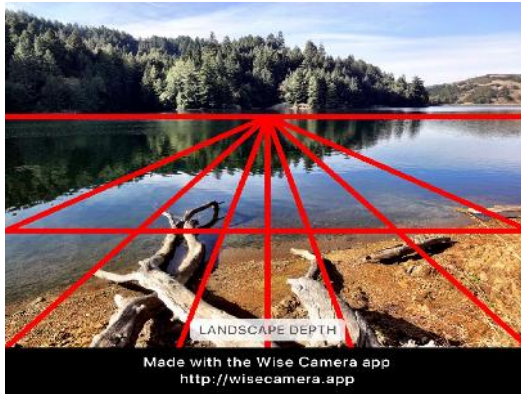


Gambar (*How to Give Characters Power Through Composition*, n.d.) <https://nofilmschool.com/give-characters-power-through-composition>



Gambar (*Rules of Shot Composition in Film: A Definitive Guide*, n.d.) <https://www.studiobinder.com/blog/rules-of-shot-composition-in-film/>

## Kedalaman



Gambar ((1535) *Pinterest*, n.d.-b)  
<https://id.pinterest.com/pin/487866572131194363/>

## Simetris



Gambar (*Mengenal Komposisi Dan Pedoman Teknik Komposisi Dalam Fotografi* | *KELAS FOTOGRAFI*, n.d.)  
<https://www.kelasfotografi.com/2015/09/mengenal-komposisi-dalam-fotografi.html>

## Two Shot

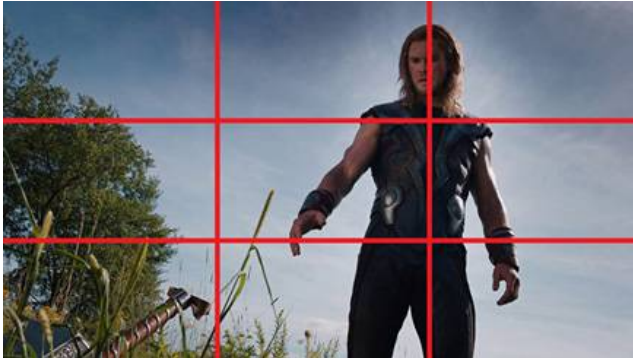


Gambar (*The 'Language' of Cinematography & Lenses | Through The Lens Film School*, n.d.) <https://filmcameracourse.wordpress.com/2015/04/09/the-language-of-cinematography-lenses/>

### *Rule of Thirds*

Peraturan sepertiga menentukan penempatan benda yang penting, kelompok-kelompok atau garis-garis di dalam bingkai layar. Peraturan ini dalam bentuk paling sederhana berarti bahwa pusat perhatian jangan ditempatkan pada pusat geometris. Peraturan ketiga juga berlaku untuk mengimbangi kelompok-kelompoknya yakni bagian terang-gelap.

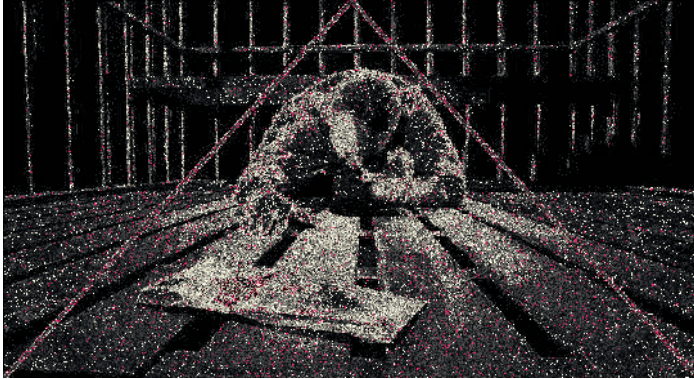




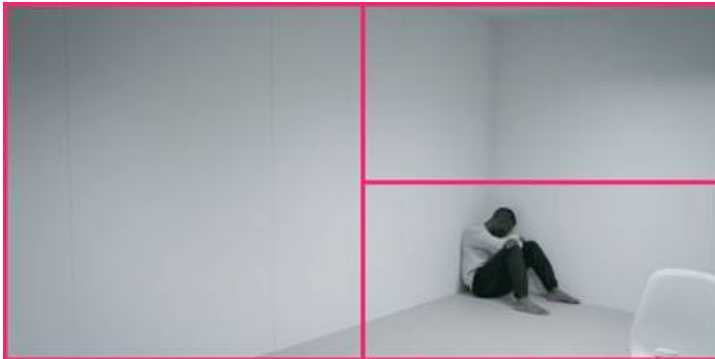
Gambar (*4 Types of Film Shots | Alex Bennett – HD Cinematography*, n.d.) <https://alexbenetthdcinematography.wordpress.com/2015/01/30/4-types-of-film-shots/>



Gambar (*Passion Indeed – Good Books: Good Lessons*, n.d.) <https://sites.psu.edu/2cool4u/>



Gambar (*Boiling Point* (1990) Dir. Takeshi Kitano | *Campfire*, n.d.) <https://campfire.pictures/pin/boiling-point-1990-dir-takeshi-kitano/>

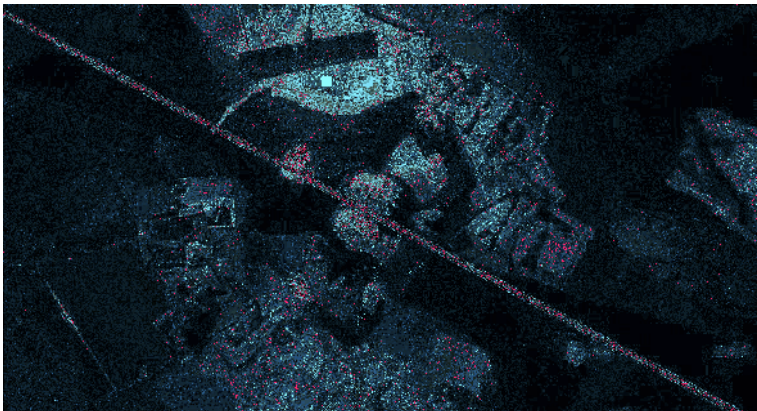


Gambar ((1535) *Pinterest*, n.d.-c) <https://br.pinterest.com/moissperissinotto/cine-comp/>

## Diagonal



Gambar ((1535) *Pinterest*, n.d.-c)  
<https://co.pinterest.com/pin/826410600354420302/>



Gambar ((1535) *Pinterest*, n.d.-c)  
<https://www.pinterest.es/almamorocha/composicion-y-encuadre/>

Penafsiran penonton terhadap berbagai garis komposisi dapat dilihat dari garis-garis lurus yang mengesankan kelelahan maupun kekuatan. Garis-garis lengkung yang halus mengesankan kewanitaan, sifat halus dan lembut. Garis-garis lengkung yang tajam mengesankan *action* dan kegembiraan. Garis-garis vertikal yang panjang dan melengkung dengan ujung yang meruncing mengesankan kecantikan yang diagungkan dan melankolis. Garis-garis horizontal yang memanjang mengesankan senyap dan penuh ketenangan. Garis demikian juga mengesankan kecepatan (*speed*), karena jarak terpendek antara dua titik adalah garis lurus. Garis-garis vertikal yang tinggi mengesankan kekuatan dan keagungan. Garis-garis diagonal yang sejajar menunjukkan *action*, energi, kekerasan. Garis-garis diagonal yang saling bertentangan mengesankan konflik, pemaksaan. Garis-garis yang tajam, kuat dan berat mengesankan kecemerlangan, ceria, kegembiraan. Garis-garis yang lembut mengesankan kekhikmadan dan ketenangan. Garis-garis yang tidak beraturan lebih menarik daripada garis-garis yang beraturan karena sifat visualnya.

### ***Freeze Frame***

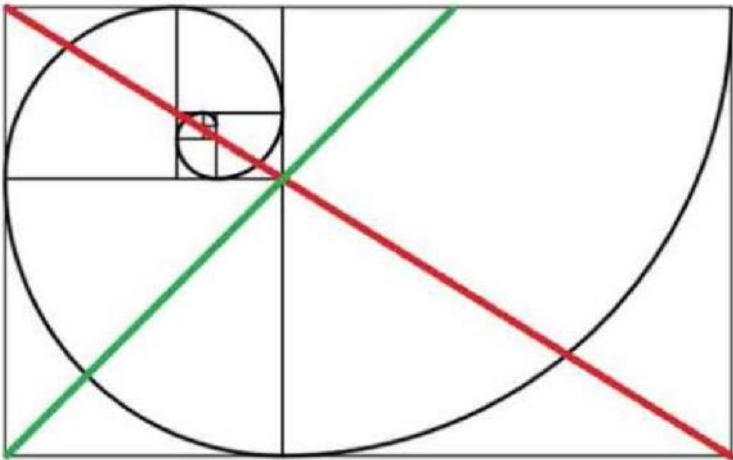
Teknik membekukan gambar (*frame*) adalah seperti efek *pause* pada alat pemutar DVD. Contoh *shot* yang dibekukan sejenak memberikan kesempatan pada narator menjelaskan informasi seputar karakter tersebut. Teknik *freeze frame* sering digunakan untuk menunjukkan hasil jepretan foto sesaat setelah gambar diambil.

## Bahasa Pengkomposisian

Elemen-elemen untuk membentuk komposisi yang terdiri dari garis-garis, bentuk-bentuk, massa-massa, dan gerakan-gerakan.

### ***Golden Ratio*** atau ***Golden Section***

Komposisi foto *golden ratio*, *golden section* atau rasio emas adalah susunan foto di mana *point of interest* alias subjek utama diletakkan pada titik persimpangan dua garis horisontal yang memiliki perbandingan 1:1,6 atau 38/62.



Gambar ((1535) Pinterest, n.d.-c)

<https://id.pinterest.com/jorgelam1401/proporci%C3%B3n-aurea/>



Gambar (*Golden Ratio vs Rule of Thirds (Which Composition Is Better?)*, n.d.) <https://expertphotography.com/golden-ratio-vs-rule-of-thirds/>

# BAB 10

## KONTINITI (*CONTINUITY*)

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami kontinitati,
2. Mampu menyebutkan macam kontinitati,
3. Mampu mengetahui dan memahami fungsi kontinitati,

**R**angkaian *audio visual* atau film yang dibuat secara berkesinambungan, mengalir secara logis, dengan penggambaran peristiwa yang dibuat secara berkaitan serta masuk akal tersebut merupakan aspek yang disebut dengan kesinambungan atau kontinu (*continuous*). Pada sebuah film, kontinitati merupakan salah satu kunci yang akan menentukan sukses tidaknya produksi film.

### 1.1 Kontinitati Waktu

Waktu yang sesungguhnya hanya bergerak ke depan secara kronologis. Waktu dalam film bisa dibagi menjadi tiga kategori, yaitu waktu sekarang, lampau (*flashback*), dan mendatang

(*flashforward*). Film bisa menyajikan peristiwa-peristiwa sebagai peristiwa yang berlangsung sekarang ini, kemudian pindah ke masa lalu atau ke masa depan.

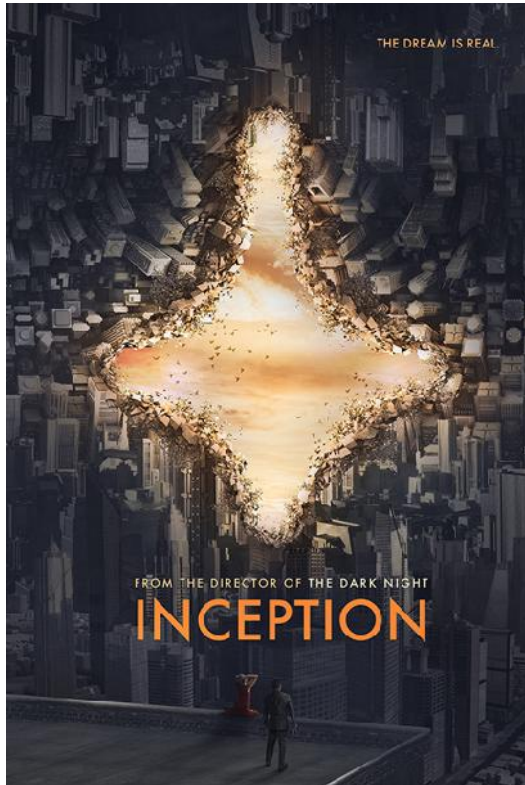
### **Flash Back**

Suatu kilas balik (*flash back*) bisa menggambarkan suatu peristiwa yang berlangsung sebelum cerita dimulai. Waktu bisa bergerak mundur untuk menggambarkan satu porsi dari cerita yang sebelumnya tidak diperlihatkan. *Flash back* juga bisa mengulang berlangsungnya kejadian yang disajikan sebelumnya. Jadi seorang tokoh bisa menuturkan cerita yang berlangsung setahun yang lalu atau menerangkan suatu insiden pada saat cerita berlangsung yang tidak tampak oleh penonton.

### **Flash Forward**

Kejadian-kejadian yang berlangsung di masa depan (*flash forward*) bisa jadi suatu dugaan, hasil perhitungan atau sekedar imajinasi. Jadi sebuah cerita yang terjadi di masa depan itu bisa melibatkan dugaan khayalan ilmiah (*science fiction*), atau kejadian-kejadian yang dikhayalkan oleh seorang tokoh pada cerita film. *Flash forward* menggambarkan kejadian-kejadian yang akan, bisa atau dapat terjadi dan kemudian kembali ke masa kini. Berikut contoh dari film *flash back* yang bercampur dengan *flash forward*.





Gambar ((2) *Movie Poster Designs* | Facebook, n.d.)  
[https://web.facebook.com/PosterDesigns/?\\_rdc=1&\\_rdr](https://web.facebook.com/PosterDesigns/?_rdc=1&_rdr)

## **Kontiniti Ruang**

Sebuah kontiniti ruang dapat digambarkan melalui plot yang bergerak dari satu tempat ke tempat lain, melibatkan kontinuitas ruang. Ruang adalah faktor penting dan perlu diperhatikan oleh penata kamera dalam hal kontinuitas saat melakukan perekaman. Contohnya kita bisa lihat dalam film petualangan dan film

perjalanan (*road movie*). Agar bisa diterima oleh penonton, maka kontinuiti perlu menunjukkan kerangka gerakan yang logis. Penonton harus selalu tahu ke mana aksi tersebut akan bergerak. Hal ini memungkinkan penonton untuk mengetahui dari mana gerakan pemain atau sebuah adegan tersebut berasal dan ke mana arahnya.

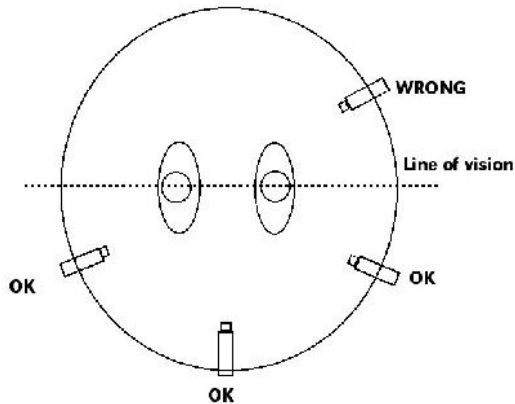
### **Kontinuiti Arah**

Kontinuiti arah merupakan proses satu *shot* dengan *shot* lain yang berkesinambungan serta berkesinambungan juga dengan arah pergerakan subjek. Arah pergerakan pemain atau arah garis pandang dapat menyebabkan masalah teknis yang berhubungan dengan kontinuitas sebuah film. Ketika satu *shot* menunjukkan gerakan atau arah pandangan, *shot* berikutnya akan berubah arah pandangnya dan membingungkan penonton. Perubahan arah pandang akan mengubah orientasi layar dan menyebabkan kondisi menjadi tidak seimbang, karena perspektif pemain tiba-tiba bergerak ke arah yang berbeda. Contoh lain seperti arah jalan dari kendaraan-kendaraan yang mendadak berbalik, tampak menuju arah yang bertentangan dengan yang semula.

*Screen Direction* adalah arah ke kanan dan ke kiri pada sebuah adegan yang ditentukan oleh posisi, pergerakan, serta arah pandang karakter. *Screen direction* harus konstan dalam menggambarkan pergerakan subjek dalam satu arah saja. Hal ini bisa dilihat dari contoh gambar di bawah ini.



Gambar (Figure 13-12. Showing Change of Screen Direction, n.d.) <https://photographytraining.tpub.com/14209/css/Figure-13-12-Showing-Change-Of-Screen-Direction-342.htm>



Gambar (180 Degree Rule – Offscreen, n.d.) <https://www.off-screen.com/180-degree-rule/>

**Kontinuiti adegan adalah** *shot* yang disambungkan dengan *shot* selanjutnya berdasarkan aksi/*action* dari subjek.

### ***Action Terkontrol***

- Penata kamera bisa mengatur/mengarahkan tiap *shot* serta mengatur semua aspek estetik dan teknik.

### ***Action Tidak Terkontrol***

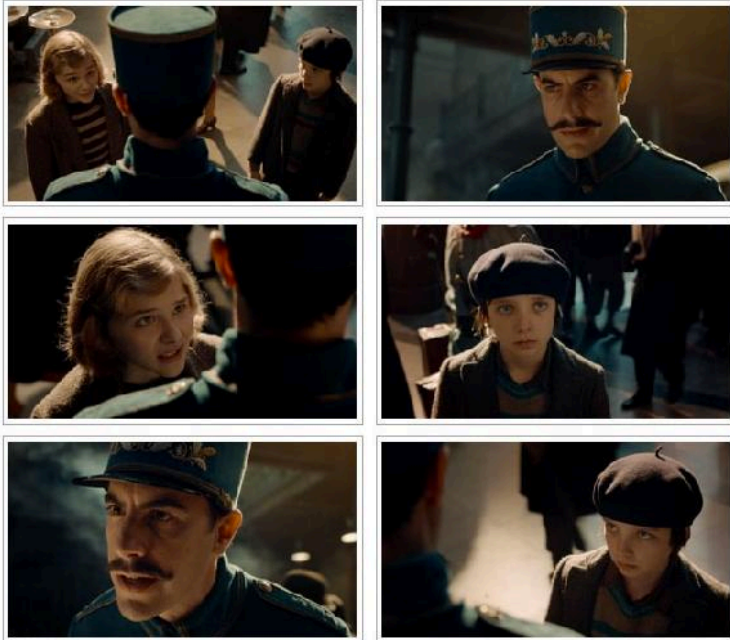
- Kejadian yang tidak bisa diatur pengadeganannya.



Gambar (*Movie Mistakes*, n.d.)

<https://moviemistakes.tumblr.com/post/54270694025/whenever-trinity-confronts-the-agent-on-the>

## Kontiniti Cahaya



(*Gurney Journey: Resource for Movie Screenshots*, n.d.) <http://gurneyjourney.blogspot.com/2015/07/resource-for-movie-screenshots.html>

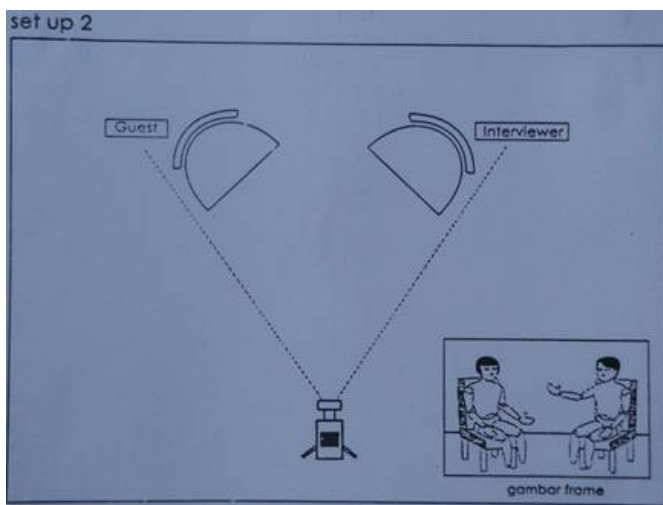
## Kontiniti Suara

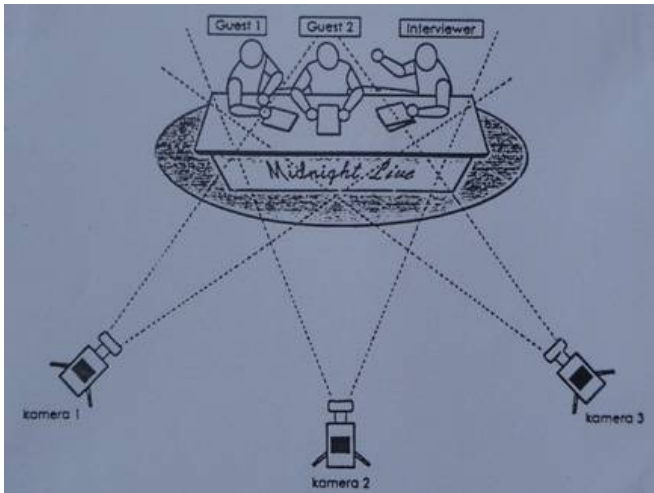
Suara juga sangat penting dijaga kontinitinya terutama dalam hal *tone*, *equalisasi*, *noise* dan atmosfer.

## Kontinuiti Artistik

Kontinuiti yang perlu dijaga dalam artistik antara lain *wardrobe*, *make up*, *property* dan *setting*. Film/video dapat memanipulasi atau menciptakan ruang dan waktunya sendiri.

Teknik pemfilman dibagi menjadi dua yakni *master scene* dan *triple take*. *Master scene* adalah satu *take* yang berkesinambungan atas seluruh kejadian yang berlangsung pada suatu *setting* tunggal. Sedangkan *triple take* penata kamera hanya memikirkan tentang tiga *shot* beruntun pada satu saat. *Action* pada *shot* pertama diulang pada permulaan *shot* kedua begitu pula dengan *action* dari *shot* ketiga diulang dari akhir *shot* kedua.





# BAB 11

## TATA CAHAYA

### Capaian Pembelajaran:

1. Mampu memahami prinsip tata cahaya,
2. Mampu menyebutkan contoh tata cahaya,
3. Mampu mengetahui tata cahaya,
4. Mempraktikkan pencahayaan film dan televisi.

### A. Pencahayaan Televisi dan Film

**E**lemen yang paling penting dalam merancang gambar televisi/film adalah cahaya. Terlepas dari peran fundamentalnya dalam menerangi subjek, cahaya juga menentukan perbedaan-perbedaan *tonal*, *outline*, bentuk, warna, tekstur, dan kedalaman (*depth*). Cahaya juga dapat menciptakan hubungan komposisional, memberikan keseimbangan, harmoni, dan kontras. Selain itu, cahaya juga dapat membentuk *mood* pemain, atmosfer, dan kontinuitas visual. Kebutuhan dasarnya adalah untuk menyediakan cahaya yang sesuai dengan gambar yang terekspos tepat dengan *depth of field* yang dibutuhkan.



Pada hampir setiap situasi, komunikasi visual dapat bersifat lebih efektif dengan memilih posisi kamera atau penempatan subjek dengan referensi cahaya yang ada (*available ight*), atau jika perlu dengan menambahkan beberapa format cahaya buatan (*artificial light*).

### ***Available Light***



Gambar ((1535) *Pinterest*, n.d.-c)

[https://id.pinterest.com/elsieann1398/interior-design-light-  
impliedliteral/](https://id.pinterest.com/elsieann1398/interior-design-light-<br/>impliedliteral/)

## Artificial Light



Gambar (*I Recently Watched Michael Mann's 1986 Thriller "Manhunter", and Absolutely Loved the Cinematography. : Movies, n.d.*)

[https://www.reddit.com/r/movies/comments/1juu2j/i\\_recently\\_watched\\_michael\\_manns\\_1986\\_thriller/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/1juu2j/i_recently_watched_michael_manns_1986_thriller/)

## Sifat Alami Cahaya

Menggunakan media visual maksudnya adalah memilih cara berkomunikasi dengan gambar-gambar. Pada televisi, hasil akhir manipulasi lensa, posisi kamera dan cahaya harus berupa gambar-gambar yang sesuai dengan persepsi manusia. Pemahaman dasar terhadap bagaimana kita melihat dunia akan membantu ketika merencanakan cahaya dan komposisi *shot*. Salah satu tujuan pencahayaan adalah untuk menciptakan kisaran *tone*, baik yang sesuai dengan rasio kontras televisi/film atau untuk mengekspresikan kebutuhan produksi. Contoh sifat alami yang berpadu dengan cahaya buatan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar (*Rumbo de Colisión: El Lado Oscuro de La Luz: Cómo La Iluminación Artificial Está Dañando El Mundo Natural*, n.d.) <http://rumbocolision.blogspot.com/2018/01/contaminacion-luminica-led-ecosistemas.html>

## Karakteristik Cahaya

Karakteristik cahaya terdiri dari:

- Kualitas
- Arah
- Sumber
- Warna

### Kualitas

Kualitas cahaya dihasilkan oleh cahaya alami ataupun sumber cahaya buatan yang seringkali dikategorikan dalam dua jenis, yaitu kuat (*hard*) dan lembut (*soft*).

## ***Hardlight***

Pencahayaan yang kuat menunjukkan bentuk dan tekstur, serta ketika diproduksi oleh sebuah lampu, ia dapat dibentuk dan dikendalikan sehingga akan jatuh dengan tepat pada bagian *frame* yang diinginkan. Daerah bayangan sebuah gambar seringkali memainkan peran yang esensial dalam komposisi dan atmosfer sebuah *shot*. Area *frame* yang lebih terang atau yang lebih gelap membantu menciptakan keseluruhan komposisi *shot* sehingga akan mengarahkan perhatian penonton kepada beberapa objek dan adegan tertentu. Bayangan pada wajah menunjukkan struktur dan karakter. Contoh pencahayaan *hardlight* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar (*Director of Photography Plan – Redux* | Rowanhopkins, n.d.)

<https://rowanhopkins.wordpress.com/director-of-photography-plan-redux/>

## ***Softlight***

Sumber cahaya *soft*/lembut dapat dihasilkan oleh suatu daerah cahaya yang luas (relatif terhadap subjek) yang menghasilkan banyak lapisan bayangan *soft-edged*. Namun, sumber cahaya *soft* cenderung bersifat merusak tekstur. Sumber cahaya *soft* tidak terlalu bisa dikontrol seperti cahaya kuat tapi seringkali digunakan untuk memodifikasi efek cahaya kuat, misalnya dengan memantulkan cahaya dari sebuah *reflector* berarea luas untuk mengisi pada bayangan yang dihasilkan oleh cahaya matahari yang jatuh pada subjek. Contoh pencahayaan *softlight* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar (*Inperilonthesea-Blog - Tumblr Blog | Tumgir, n.d.*)  
<https://www.tumgir.com/inperilonthesea-blog>

Banyaknya cahaya yang digunakan dan area cahaya yang difokuskan juga turut menentukan *setting 'key'* dari gambar. Sebuah *shot* bercahaya terang atau tanpa bayangan dikategorikan sebagai gambar *high key* yang biasanya bersifat ceria. Sebuah gambar dengan daerah bayangan yang luas dan dengan *highlight*

sangat sedikit dikategorikan sebagai gambar *low key* yang terkesan suram, mencekam, dan misterius. Contoh gambar yang terkesan misterius dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar (*House of Fear, Hotel, Escape Room in Alytus District, Horror House | Alytusinfo.Lt, n.d.*)

<https://www.alytusinfo.lt/en/things-to-do/house-of-fear-hotel/>

### **Arah Pencahayaan**

Arah dari suatu bagian gambar merupakan cahaya yang mempengaruhi keseluruhan komposisi dan atmosfer *shot*. Secara berkala, ketika menyeting lampu untuk suatu *shot*, posisi dan juga arah iluminasi (menerangi) dikendalikan oleh sumber cahaya alami yang diterima. Arah pencahayaan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar ((1535) *Pinterest*, n.d.-d)

<https://id.pinterest.com/pin/474566879467433611/>

## Sumber Pencahayaan

Film-film pada zaman dahulu diterangi oleh sumber cahaya alami. Sumber cahaya buatan diperkenalkan untuk fleksibilitas produksi yang lebih besar serta produksi yang lebih baik. Sebuah sistem *lighting* wajah direncanakan dengan baik, menggunakan *key light* untuk membentuk wajah, *soft light* untuk memodifikasi efek *key light*, dan *backlight* untuk memisahkan wajah dari latar belakangnya. Tiga poin dalam pencahayaan tersebut masih dipraktikkan secara luas meskipun penggunaan *backlight* sudah ketinggalan zaman dalam pembuatan cerita film.

## Warna Pencahayaan

Seberapa terang suatu subjek dapat dibandingkan dengan yang lainnya, dan perubahan *brightness* yang terlihat tersebut merupakan fungsi dari persepsi. Dalam sebuah interior ruangan, sebuah wajah yang menghadap jendela di siang hari akan terlihat

gelap. Dengan iluminasi sama, pada wajah yang menghadap jendela pada malam hari, wajah tersebut akan terlihat terang. Warna terlihat lebih terang ketika berlawanan dengan *background* gelap dan sebaliknya ia akan terlihat lebih gelap jika berlawanan dengan *background* cerah.

### ***Three Point Lighting***

#### ***Key Light***

Sebuah cahaya langsung yang kuat dan tunggal memberikan bentuk dan struktur terbaik terhadap sebuah *shot*. *Key light* memberikan eksposur yang dibutuhkan dan menghasilkan aspek subjek tiga dimensi. Ketika menyorot wajah, tujuannya adalah untuk menentukan di mana seharusnya bayangan hidung jatuh. Apakah bayangan hidung tersebut diperlukan? Apakah *angle* dan posisi *key* sesuai dengan struktur wajah subjek? Apakah ada refleksi di kacamata? Apakah bayangan pada *background shot* yang tidak diinginkan mau dibuang?

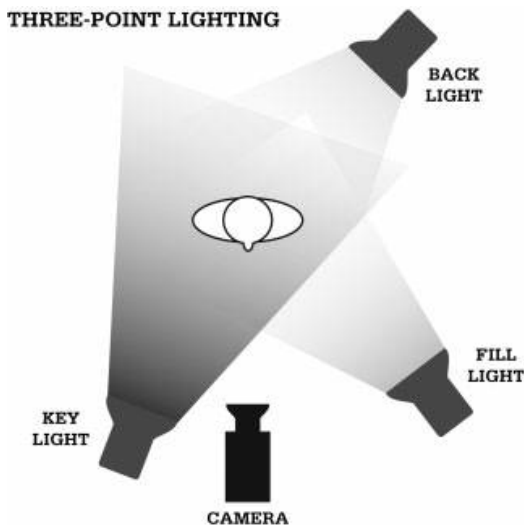
#### ***Fill Light***

Di mana pun *key light* ditempatkan, bayangan kuat yang terbentuk perlu dimodifikasi untuk mengurangi kisaran kontras dan secara normal akan memperhalus *mood shot*. Hal ini dicapai dengan *fill light* pada bagian yang berlawanan dengan lensa terhadap *key*. Rasio *key to fill* pada wajah merupakan kisaran kontras dan dapat diseimbangkan dengan menggunakan meteran atau diperkirakan dengan mata untuk menyamakan *mood shot* yang dibutuhkan.



## ***Backlight***

Ada beberapa cara visual untuk membedakan subjek dari *backgroundnya* sehingga perhatian dapat fokus pada subjek. Periksalah kesesuaian detail *background* yang tidak menonjol pada saat memosisikan kamera dan subjek, dan gunakan sumber cahaya kuat yang berasal dari belakang subjek untuk memberikan *highlight* pada kepala. Hal ini akan memberikan kilauan pada rambut dan lingkaran cahaya pada bahu. Cobalah untuk menghindari intensitas yang terlalu tinggi, *backlight* seharusnya nyaris tidak terlihat. Berikut ini merupakan contoh penggambaran dari *three point lighting*.



Gambar ((1535) *Pinterest*, n.d.-d)

<https://id.pinterest.com/pin/732820170588480160/>

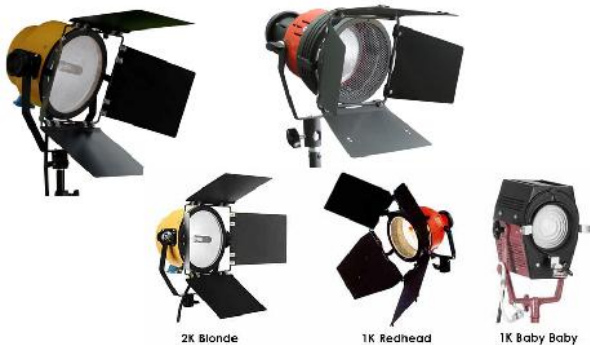


Gambar (*Make Movies, n.d.*)

<http://www.makemovies.yolasite.com/three-point-lighting.php>

## Jenis-Jenis Lampu

### *Redhead dan Blonde*



Gambar (*Lighting Package For Any Job - Shanes Picks! - Filmmakers Academy, n.d.*) <https://www.filmmakersacademy.com/go-to-lighting-package/>

## *Hydrargyrum Medium-arc Iodide - HMI*



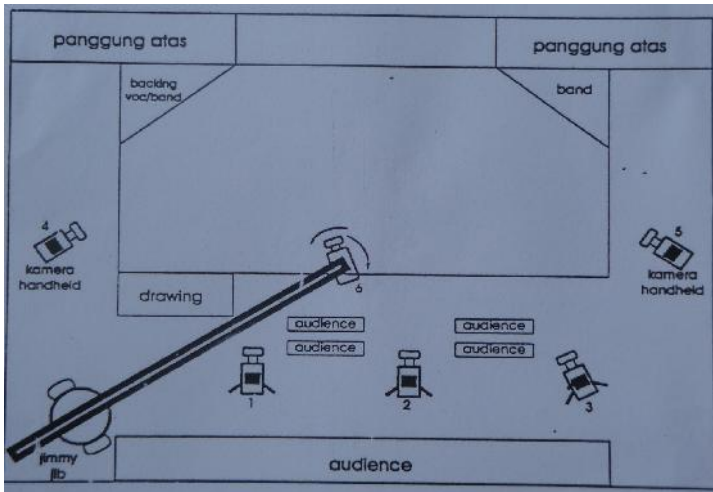
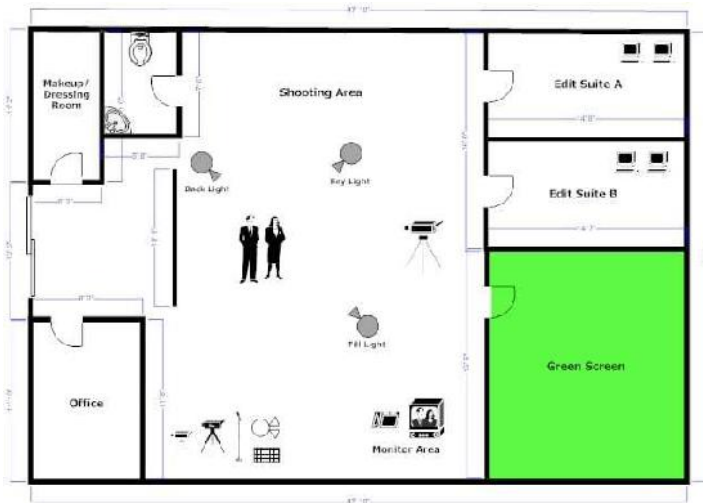
Gambar (*hmi Light|hmi Ballastballast Hmi - AliExpress, n.d.*)  
<https://ko.aliexpress.com/item/2030077109.html>

# Contoh STORYBOARD

Title \_\_\_\_\_ Scene \_\_\_\_\_ Page \_\_\_\_\_




# Contoh FLOOR PLAN



# Daftar Pustaka

- (1535) *Pinterest*. (n.d.-a). Retrieved January 5, 2022, from <https://id.pinterest.com/pin/766808274047059519/>
- (1535) *Pinterest*. (n.d.-b). Retrieved January 5, 2022, from <https://id.pinterest.com/pin/487866572131194363/>
- (1535) *Pinterest*. (n.d.-c). Retrieved January 5, 2022, from <https://id.pinterest.com/pin/543176405036410772/>
- (1535) *Pinterest*. (n.d.-d). Retrieved January 5, 2022, from <https://id.pinterest.com/twitchestea/comic-shot/>
- (2) *Movie Poster Designs | Facebook*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from [https://www.facebook.com/PosterDesigns/?\\_rdc=2&\\_rdr](https://www.facebook.com/PosterDesigns/?_rdc=2&_rdr)
- 110 볼트 프로 m40 hmi 시스템 + 2.5/4 천개 전자 안정기 2500 와트 4000 와트 + flycase 와 hmi 무대|hmi light|hmi ballastballast hmi - *AliExpress*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://ko.aliexpress.com/item/2030077109.html>
- 12 *Creative Videography Tips for Aspiring Models | Model Factory*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.modelfactory.in/blog/99/12-creative-videography-tips-for-aspiring-models-model-factory>

- 180 degree rule – offscreen.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.off-screen.com/180-degree-rule/>
- 4 Types of Film Shots | Alex Bennett – HD Cinematography.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://alexbenneethdpcinematography.wordpress.com/2015/01/30/4-types-of-film-shots/>
- 4k tracking shot secretary walking her Stock Footage Video (100% Royalty-free) 15709012 | Shutterstock.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.shutterstock.com/video/clip-15709012-4k-tracking-shot-secretary-walking-her-boss>
- About Gospel Faith TV |.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.gospelfaithtv.com/about-us>
- Are faster boot disks or scratch disks better when video editing? | MacRumors Forums.* (n.d.). Retrieved December 8, 2021, from <https://forums.macrumors.com/threads/are-faster-boot-disks-or-scratch-disks-better-when-video-editing.709609/>
- Bill McClelland.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://m.imdb.com/name/nm2222000/mediaviewer/rm2846803200/>
- Boiling Point (1990) dir. Takeshi Kitano | Campfire.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://campfire.pictures/pin/boiling-point-1990-dir-takeshi-kitano/>
- Brown, B. (2016). *Cinematography: theory and practice.* Routledge. <http://library.lol/main/86D5A98ADB46347C84DB145A3883E563>

- Canon Offers Free Service for EF 24-105mm f/4L IS II USM lens with AF Malfunction* | *Digital Photography Live*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://digitalphotographylive.com/canon-offers-free-service-for-ef-24-105mm-f4l-is-ii-usm-lens-with-af-malfunction/>
- Como fazer boas fotos com. a lente do kit?* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from [https://renatorochamiranda.com.br/imagens\\_numeros\\_visceras/como-fazer-boas-fotos-com-a-lente-do-kit-ZJX8725/](https://renatorochamiranda.com.br/imagens_numeros_visceras/como-fazer-boas-fotos-com-a-lente-do-kit-ZJX8725/)
- Director of Photography Plan – Redux* | *rowanhopkins*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://rowanhopkins.wordpress.com/director-of-photography-plan-redux/>
- Electronic News Gathering* | *MediaYard*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://mediayard.wordpress.com/electronic-news-gathering-eng/>
- ENG & EFP crew equipments for international live event*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.eventixgroup.it/audiovisual-services/eng-efp-crew-equipments/>
- Felix Media Studies AS blog: September 2016*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <http://felixmediastudiesasblog.blogspot.com/2016/09/>
- Figure 13-12. Showing change of screen direction*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://photographytraining.tpub.com/14209/css/Figure-13-12-Showing-Change-Of-Screen-Direction-342.htm>
- Filmmaking Tips: The Downside of Multi-Cam Shoots*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.premiumbeat.com>



com/blog/filmmaking-tips-the-downside-of-multi-cam-shoots/

*Fotografi & Videografi Pramuka : Teknik Pembingkai Gambar (Framing)*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <http://www.ensiklopediapramuka.com/2013/07/fotografi-videografi-pramuka-teknik.html>

*Golden Ratio vs Rule of Thirds (Which Composition Is Better?)*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://expertphotography.com/golden-ratio-vs-rule-of-thirds/>

Gordejuela, A. (2019). Understanding retrospection: Blended joint attention and the multimodal construction of film flashbacks. *Language and Literature*, 28(2), 115–132. <https://doi.org/10.1177/0963947018815420>

*Gurney Journey: Resource for Movie Screenshots*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <http://gurneyjourney.blogspot.com/2015/07/resource-for-movie-screenshots.html>

*House of fear, hotel, escape room in Alytus district, horror house | alytusinfo.lt*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.alytusinfo.lt/en/things-to-do/house-of-fear-hotel/>

*How to Give Characters Power Through Composition*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://nofilmschool.com/give-characters-power-through-composition>

*I recently watched Michael Mann's 1986 thriller "Manhunter", and absolutely loved the cinematography. : movies*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from [https://www.reddit.com/r/movies/comments/1juu2j/i\\_recently\\_watched\\_michael\\_manns\\_1986\\_thriller/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/1juu2j/i_recently_watched_michael_manns_1986_thriller/)

- inperilonthesea-blog - Tumblr blog | Tumgir.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.tumgir.com/inperilonthesea-blog>
- Interview.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <http://www.studio424guide.com/interview.html>
- Jimenez, V. H. (2020). Reassembling film interpretation: Using technique, technology and film sciences in a latin American context. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 12(4), 1–7. <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v12n4.01>
- kharishsingh « Films for change.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://filmsforchange.wordpress.com/author/kharishsingh/>
- Lighting Package For Any Job - Shanes Picks! - Filmmakers Academy.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.filmmakersacademy.com/go-to-lighting-package/>
- Make Movies.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <http://www.makemovies.yolasite.com/three-point-lighting.php>
- Media Studies : December 2017.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <http://chayanemediastudies.blogspot.com/2017/12/>
- Memahami Segitiga Exposure - Nyawa Fotografi - Negara Tujuan.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://negaratujuan.blogspot.com/2017/09/memahami-segitiga-exposure-nyawa.html>
- Memahami Ukuran Bidang Pandang Pengambilan Gambar | Free Software Downloads.* (n.d.). Retrieved January 5,

- 2022, from <http://rayens-blog-aplikasi-dan-game.blogspot.com/2015/11/memahami-ukuran-bidang-pandang.html>
- Mengenal Komposisi Dan Pedoman Teknik Komposisi Dalam Fotografi* | *KELAS FOTOGRAFI*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.kelasfotografi.com/2015/09/mengenal-komposisi-dalam-fotografi.html>
- motion-picture technology - Film* | *Britannica*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.britannica.com/technology/motion-picture-technology/Film>
- Movie Mistakes*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://moviemistakes.tumblr.com/post/54270694025/whenever-trinity-confronts-the-agent-on-the>
- NAB 2018: 4K Studio Cameras On Display But Will TV Broadcasters Hesitate? - The Broadcast Bridge - Connecting IT to Broadcast*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.thebroadcastbridge.com/home/category/acquisition/entry/11022/nab-2018-4k-studio-cameras-on-display-but-will-tv-broadcasters-hesitate>
- One Perfect Place to Put the Camera: DP Adam Stone on Midnight Special* |. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://filmmakermagazine.com/99024-one-perfect-place-put-the-camera-dp-adam-stone-on-midnight-special/#.YdVqMPIBziw>
- Passion Indeed – Good Books: Good Lessons*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://sites.psu.edu/2cool4u/>
- Perbedaan Antara Sensor Gambar CCD dan CMOS di Kamera Digital-YANGCANGGIH.COM*. (n.d.). Retrieved January

5, 2022, from <https://www.yangcanggih.com/2011/08/21/perbedaan-antara-sensor-gambar-ccd-dan-cmos-di-kamera-digital/>

*Picture of Superman Returns*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.listal.com/viewimage/3968154h>

*Piece to camera - Wikipedia*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Piece\\_to\\_camera](https://en.wikipedia.org/wiki/Piece_to_camera)

*Pro Video Camera Handheld Stabilizer Mantap Universal untuk GoPro Smartphone Aluminium DV DSLR SLR Gimbal 2.1 Lbs untuk Feiyu/ zhi Yun|Stabilisator* - AliExpress. (n.d.). Retrieved January 6, 2022, from <https://id.aliexpress.com/item/32874074329.html>

*Ratatouille - Fondos de pantalla gratis para Android 2560x1600*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://es.vividscreen.info/pic/ratatouille/1411/for-android-2560x1600>

*Rules of Shot Composition in Film: A Definitive Guide*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.studiobinder.com/blog/rules-of-shot-composition-in-film/>

*Rumbo de Colisión: El lado oscuro de la luz: cómo la iluminación artificial está dañando el mundo natural*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <http://rumbocolision.blogspot.com/2018/01/contaminacion-luminica-led-ecosistemas.html>

*SLR LENSES SUNEX - USER MANUAL | Search For Manual Online*. (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.search-manual.com/slr-lenses-sunex-2998-944-manuals>

- Sony PMW-200 XDCAM 3 CMOS Sensor 4:2:2 Announced - Videomaker.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.videomaker.com/videonews/2012/07/sony-pmw-200-xdcam-3-cmos-sensor-422-announced>
- Takemura, Y. (2019). The Development of Video-Camera Technologies: Many Innovations behind Video Cameras Are Used for Digital Cameras and Smartphones. *IEEE Consumer Electronics Magazine*, 8(4), 10–16. <https://doi.org/10.1109/MCE.2019.2905482>
- The end of celluloid reel films is near, warn industry insiders | Digital Trends.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://www.digitaltrends.com/cool-tech/the-end-of-film-is-here-almost/>
- The 'Language' of Cinematography & Lenses | Through The Lens Film School.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://filmcameracourse.wordpress.com/2015/04/09/the-language-of-cinematography-lenses/>
- Tips for Capturing the Smoothest Handheld Footage.* (n.d.). Retrieved January 6, 2022, from <https://www.premiumbeat.com/blog/tips-for-capturing-smooth-handheld-footage/>
- Untung rugi kamera dengan sensor CMOS – dunia digital.* (n.d.). Retrieved January 5, 2022, from <https://gaptek28.wordpress.com/2010/09/02/untung-rugi-kamera-dengan-sensor-cmos/>