



BASIC OF THE CINEMATOGRAPHY

Dasar - Dasar Sinematografi

EKO OKTAVIANTO

INIXINDO YOGYAKARTA

SINEMATOGRAFI

Ilmu yang membahas teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar, sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan

TUJUAN SINEMATOGRAFI

1. Bagaimana membuat gambar bergerak
2. Seperti apakah gambar-gambar bergerak itu
3. Bagaimana merangkai potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan suatu ide tertentu.

Sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab dari semua aspek visual, meliputi camera, pencahayaan dan Grip (sarana pendukung Kamera)

TEKNIK DASAR SINEMATOGRAFI

1. Menentukan Ukuran Pengambilan Video (Shot Size)

Terlebih dahulu anda menentukan seberapa besar ukuran take shot anda untuk membantu sebuah cerita di film anda.

2. Mengatur Komposisi

Komposisi sebuah kamera dapat mempengaruhi suasana cerita film, dalam pengambilan komposisi perlu ada hal-hal yang harus diperhatikan. Jika ingin membuat suasana menjadi natural gunakan komposisi sepertiga dari main frame.

Untuk mengatur komposisi tampak formal atur komposisi kamera di tengah atau simetri sedangkan untuk membuat suasana menjadi seram dan menegangkan letakkan kamera pada sudut-sudut tertentu dan atur komposisi menjadi tidak seimbang.

3. Posisi dan Sudut kamera (Angle Camera)

Mengambil posisi *shot* kamera jangan hanya dari tingkat mata saja, tetapi buat *angle* atau sudut pandang tertentu. Letakkan kamera di tempat yang berbeda di sekitar subjek . Pengambilan sudut pandang atau *shot* dari depan tampak seperti orang berinteraksi atau dari samping untuk menunjukkan sudut pandang pengamat. Ubah posisi kamera dengan setiap *shot*.

4. Mengatur Gerakan Kamera (Camera Movement)

Camera Movement atau gerakan kamera itu sangat penting sekali, kamera yang sering berguncang dan tidak stabil akan membuat semuanya menjadi kacau dalam hal-hal tertentu, makanya itu terdapat alat-alat yang cukup mahal untuk membuat kamera menjadi stabil jadi video nikmat dilihat oleh penonton.

5. Menggunakan Lensa yang Cocok

Anda dapat mengatur kamera fokus pada objek tertentu sehingga orang bisa melihat apa yang terjadi di latar depan dan latar belakang atau anda ingin mengaburkan latar belakang sehingga subjek anda terlihat menonjol.

Terutama dalam mengambil pemandangan anda dapat menampilkan secara keseluruhan dari kemegahan pemandangan dengan posisi yang dekat kemudian tampak di perluas pandangan kameranya. Gunakan lensa wide atau mengatur zoom untuk membuat perspektif kamera tampak dramatis. Gunakan lensa tele dan wide lebih baik untuk mengambil closeups wajah dan untuk detailnya.

6. Mengatur Cahaya dan Warna

Cahaya dan warna ini sangat mempengaruhi suasana cerita, dalam pencahayaan yang tinggi memiliki kesan yang suci sedangkan cahaya yang rendah memiliki kesan yang seram atau malam. Anda juga dapat mengatur dalam pengeditan video yang terdapat beberapa filter atau efek yang dapat anda pakai untuk mengatur cahaya, kontras warna dan lain-lain.

Untuk mengatur cahaya dan warna biasanya menyesuaikan dengan konsep film anda, jika film horror maka terdapat pengurangan warna yang kontras menjadi sedikit kelabu dan cahaya tampak gelap jika anda membuat film action maka kontras warna lebih tajam dan sedikit penyesuaian cahaya vintage.

7. Gunakan Aspect Ratio 2.35:1 atau 1.85:1

Aspect ratio standar kamera digital adalah 16:9. Artinya perbandingan panjang dan lebar gambar anda adalah 16:9. Standar ratio yang dipakai oleh industri film adalah 2.35:1 dan 1.85:1. Artinya gambar yang dihasilkan gambar yang dihasilkan terasa lebih panjang. Bagaimana cara mengubah aspect ratio? Kamu bisa melakukannya dengan menambah cinema bar di timeline software editing anda.

8. Gunakan Lensa Prime

Lensa merupakan faktor kunci dari gambar-gambar yang dihasilkan. Video akan terlihat semakin filmis dan sinematik jika memilih lensa dengan baik. Kebanyakan film diambil dengan lensa prime. Apa itu lensa prime? Lensa prime adalah lensa fix dengan focal length 35mm, 50mm, 85mm, 135mm. Gunakan lensa-lensa ini daripada lensa zoom seperti 24-70mm, 24-105mm, dll. Lensa prime bisa berharga luar biasa mahal, tapi juga banyak yang kualitasnya baik dan harganya terjangkau. Lensa prime selalu menjadi investasi yang esensial.

9. Gunakan Shallow Depth of Field

Kebanyakan kamera video digital selalu menggunakan bukaan sempit, mulai dari f/8.0, f/11.0, dst. Akibatnya gambar terasa tidak tajam karena ruang tajam (depth of field) sangat lebar. Coba gunakan bukaan-bukaan lebar seperti f/2.8, f/3.5, atau f/5.6. Bukaan sempit maka akan menghasilkan ruang tajam yang lebih sempit. hasilnya gambar yang dihasilkan akan tajam di subjek, namun akan mendapatkan blur yang asik di foreground dan background.

10. Gunakan 24 FPS

Settingan default kamera digital kebanyakan menggunakan frame rate 30fps, atau 60fps. Artinya gambar yang dihasilkan setiap detik adalah 30 gambar atau 60 gambar. Sementara itu, kamera frame rate kamera film adalah 24fps. Beberapa kamera digital kini telah memiliki fitur frame rate 24fps. Gunakan frame rate tersebut jika kamu ingin mendapatkan feel sinematik.

11. Gunakan LUT Saat Proses Grading

Setelah mengambil gambar di lokasi, proses belum selesai. Proses post-production yang baik juga menentukan hasil akhir. Teknologi digital membuat proses pewarnaan gambar atau coloring semakin mudah. Di software editingmu, aplikasikan LUT (look up table) ke footage-footage yang akan anda rekam. LUT akan membuat gambar anda semakin sinematik.

Tipe Shot Dalam Pengambilan Gambar

Shot adalah potongan gambar yang terekam oleh kamera, sedangkan Tipe Shot / Size Shot/Ukuran Gambar merupakan besar kecilnya subyek dalam sebuah frame. Masing masing ukuran shot memiliki makna yang berbeda beda ketika diimplementasikan pada pengambilan sebuah gambar / shooting. Macam-macam Tipe Shots dalam pengambilan gambar yang sering digunakan dalam produksi film dan video diantaranya :

Dalam kegiatan produksi kita akan mengenal dan menggunakan 3 (tiga) Types of Shot Size yakni :

1. Long Shot

Pengambilan gambar dari jarak jauh, obyek/unsur gambar terlihat banyak, namun ukurannya kecil.

2. Medium Shot

Pengambilan gambar dari jarak menengah, obyek/unsur gambar terlihat berkurang, namun ukurannya mulai besar.

3. Close Shot

Pengambilan gambar dari jarak dekat, obyek/unsur gambar terlihat sedikit, namun ukurannya besar.

Khusus untuk pengambilan gambar pemain atau orang, maka terdapat 9 Types Shot yaitu sebagai berikut :

1. ECU (EXTREME CLOSE UP)



Tipe shot ini untuk menampilkan detail obyek, misalnya mata, hidung, atau telinga. Teknik ini ingin menyampaikan detail karakter, sehingga karakternya dapat dilihat secara nyata dan jelas oleh pemirsa.

2. CUT -IN (CI)



Tipe shot ini, untuk menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara rinci. digunakan untuk menekankan emosi subyek, misalnya gerakan tangan, gerakan kaki, atau yang lainnya sehingga bisa menunjukkan antusiasme, agitasi, kegelisahan, atau apapun yang dialami subyek.

3. Two Shot



Tipe shot yang menampilkan dua orang dalam satu frame kamera, tipe shot ini dapat digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya.

4. Over the Shoulder Shot



Tipe shot untuk dua subyek, namun pengambilan gambar dilakukan dari belakang bahu salah satu subyek. Orang yang dihadapi subjek biasanya harus menempati sekitar 1/3 frame.

5. EWS (Extreme Wide Shot)



Tipe shot untuk menunjukkan sebuah lingkungan dimana subyek film berada. Tipe shot ini seringkali dipakai untuk membangun suasana sebuah adegan,

6. Wide Shot /Long Shot



Subjek sudah terlihat jelas karena telah memenuhi frame gambar meski terdapat jarak diatas kepala dan dibawah kaki. Penggunaan jarak diatas dan dibawah subyek tersebut digunakan untuk ruang aman agar lebih nyaman untuk dilihat.

7. Mid Shot (MS)



Shot yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci, pada subyek manusia tipe shot ini akan menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.

8. Medium Close Up (MCU)



Shot untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran shot sebatas dada hingga kepala. Ekpresi wajah dari tipe shot ini sudah bisa ditangkap melalui frame kamera.

9. Close Up (CU)



Tipe shot yang mengambil subyek manusia hanya bagian kepala saja. *Close up* digunakan untuk menekankan keadaan emosional subyek.

Posisi dan Sudut kamera (Angle Camera)

Angle adalah teknik pengambilan gambar dengan memperhatikan sudut pandang pengambilan gambar. untuk menghasilkan gambar atau video yang menarik dan profesional sangat disarankan untuk mengerti dan paham akan angle pada pengambilan gambar

1. Normal Angle / Eye Level



Pengambilan gambar dengan sudut pandang yang normal atau sejajar dengan mata manusia.

2. High Angle



Pengambilan gambar pada sudut pandang yang tinggi.

3. Low Angle



Pengambilan Gambar pada sudut pandang yang Rendah.

4. Bird Angle



Pengambilan gambar pada sudut pandang yang sangat tinggi dan jauh, seperti halnya burung melihat kebawah.

5. Frog Angle



Pengambilan gambar pada Sudut pandang yang sangat rendah dan dekat dengan objek.

Mengatur Gerakan Kamera

Gerakan Kamera (Camera Movement) adalah teknik pengambilan video dengan menggerakkan camera dengan tujuan memberi kesan dan arti tersendiri, biasanya teknik seperti ini sangat di perlukan oleh orang yang ingin terjun ke dunia cinematography (film/video). Berikut macam macam Pergerakan Kamera :

Zooming (In/Out)

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauhkan *objek*. Gerakan ini merupakan fasilitas yang di sediakan oleh kamera [video](#), sehingga pengguna hanya mengoperasikannya.

Panning (Left/Right)

Yang dimaksud dengan gerakan *panning* yaitu kamera bergerak dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri. Bukan kameranya yang bergerak dari *tripodnya* yang bergerak sesuai arah yang di inginkan.

Tilting (Up/Down)

Gerakan *tilting* yaitu gerakan ke atas dan kebawah. Masih menggunakan *tripod* sebagai alat bantu agar hasil gambar yang dapat memuaskan dan stabil.

Dolly (In/Out)

Gerakan yang dilakukan yaitu gerakan maju mundur. Hampir sama dengan gerakan Zooming, tetapi pada dolly yang bergerak adalah tripod yang telah diberi roda dengan cara mendorong tripod maju ataupun menariknya mundur.

Follow

Pengambilan gambar dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

Framing (In/Out)

Framing adalah gerakan yang dilakukan oleh objek untuk memasuki (In) atau keluar (Out) framing shot.

Fading (In/Out)

Merupakan pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada, disebut fade in. Sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan digantikan gambar baru, disebut fade out.

Crane Shoot

Merupakan gerakan kamera yang dipasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersama **cameramen**, baik mendekati maupun menjauhi objek.

Zooming (In/Out)

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauhkan *objek*.

Gerakan ini merupakan fasilitas yang di sediakan oleh kamera video, sehingga pengguna hanya mengoperasikannya.

Panning (Left/Right)

Yang dimaksud dengan gerakan *panning* yaitu kamera bergerak dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri. Bukan kameranya yang bergerak dari *tripodnya* yang bergerak sesuai arah yang di inginkan.