



CINEMATOGRAPHY



Bro. Nungky,O.Carm

Cinematography is beyond the art. Not just the way to visualize any of adventures and even dreams. It's just how you symbolize what you hear, feel and see in such a visual art. By learning how to shoot, compose, cut and edit, soon you'll find the soul of the art it self, so that the viewer of your art will be influenced under your world of ideas. Get them in. It's not hard. Be dare, and you'll win. Just prepare your cameras and make your own movie.

SMAK ST. PAULUS JEMBER

Jl. Trunojoyo 22C Jember

0331-421727

0331-425364

Kelas XI

Jember, August 06, 2008

BAB I

F I L M

I. APA ITU FILM?

Istilah film awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpan gambar atau biasa disebut *celluloid*, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh emulsi (lapisan kimiawi peka cahaya). Bertitik tolak dari situ, maka film dalam arti tayangan audio-visual dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak. Kecepatan perputaran potongan-potongan gambar itu dalam satu detik adalah 24 gambar (*24-25 frame per second/fps*). Nah, bisakah kamu bayangkan apabila sebuah film berdurasi 60 menit, kira-kira ada berapa *frame/* gambar yang harus diputar?

Sebelum membahas soal produksi film, mari kita bahas sekilas tentang jenis-jenis film yang biasa diproduksi untuk berbagai keperluan.

1. FILM DOKUMENTER (*documentary films*)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*travelogues*) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata 'dokumenter' kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film **Moana** (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat bahwa dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas. Sekalipun Grierson mendapat tentangan dari berbagai pihak, pendapatnya tetap relevan hingga saat ini. Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai tujuan.

Film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin.

Kini dokumenter menjadi sebuah tren tersendiri dalam perfilman dunia. Bahkan sekarang cukup banyak stasiun televisi yang menayangkan film-film dokumenter seperti *National Geographic*, *Discovery Channel* dan *Animal Planet*. Selain untuk konsumsi televisi, film dokumenter juga lazim diikutsertakan dalam berbagai festival film di dalam dan luar negeri, seperti *Eagle Awards* di Metro TV.

2. FILM CERITA PENDEK (*short films*)

Kalau dalam karya tulis kita mengenal adanya cerita pendek atau cerpen, maka dalam dunia perfilman dikenal juga yang namanya film pendek. Yang dimaksud film pendek di sini artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika

Serikat, film pendek dijadikan semacam laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para *film maker* untuk memproduksi film panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan perfilman atau mereka yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek. Umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi (*production house*) atau saluran televisi.

3. FILM PANJANG (*feature-length films*)

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dances With Wolves*, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

4. FILM-FILM JENIS LAIN

a. Profil Perusahaan (*Company/ Corporate Profile*)

Film jenis ini diproduksi untuk kepentingan institusi atau lembaga tertentu (sekolah, Perguruan Tinggi, Perusahaan). Di dalamnya ditampilkan semua keistimewaan dan aktivitas mereka. Film ini sendiri berfungsi sebagai alat bantu presentasi dan sekaligus media promosi untuk perekrutan anggota baru.

b. Iklan Televisi (*TV Commercial*)

Tayangan iklan di televisi ternyata juga dapat dimasukkan dalam kategori film. Film ini diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk (iklan produk), maupun Iklan Layanan Masyarakat (ILM) atau *Public Service Announcement* (PSA).

Iklan produk umumnya menampilkan produk atau barang yang dipromosikan secara 'eksplisit'. Pesan dan rangsangan audio-visual atas produk atau barang yang dipromosikan tersebut ditampilkan secara langsung dan jelas.

Sedangkan ILM lebih menginformasikan keprihatinan atau kepedulian produsen suatu produk terhadap fenomena sosial yang diangkat sebagai topik iklan tersebut. Dengan kata lain ILM mempromosikan produk/ barang tidak secara langsung atau secara implisit.

c. Program Televisi (*TV Programme*)

Sesuai dengan namanya, program tayangan ini dibuat khusus untuk dinikmati oleh para pemirsa televisi. Secara umum program televisi dapat dibagi menjadi dua jenis: cerita dan non-cerita.

Jenis cerita terbagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok fiksi dan kelompok non-fiksi. Yang termasuk dalam kelompok fiksi antara lain: film serial (*TV series*), sinema elektronik (sinetron) dan film pendek.

Sedangkan yang termasuk dalam kelompok non-fiksi adalah program-program pendidikan, film-film dokumenter atau profil tokoh, dll. Sementara itu program non-cerita meliputi *variety show*, *Kuis TV*, *talk show*, *musical show*, *dance show* dan liputan atau berita.

d. Video Klip (*Music Video*)

Video klip adalah tayangan audio-visual yang menampilkan video musik. Pembuatan video klip sebenarnya selain menjadi media hiburan, juga menjadi sarana bagi para produser musik untuk mempromosikan karya musik produksinya melalui televisi.

Tayangan video klip menjadi sangat populer berkat adanya **MTV** (*Music Television*) sejak tahun 1981. Di Indonesia, video klip ini sendiri kemudian berkembang sebagai bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan stasiun televisi swasta. Video klip tumbuh sebagai aliran dan industri tersendiri. Bahkan banyak rumah produksi (*production house*) yang secara mantap memilih video klip menjadi bisnis utama (*core bussines*) mereka. Di Indonesia sendiri rata-rata bisa mencapai 60-100 buah video klip diproduksi setiap tahunnya.



BAB II

KAMERA VIDEO

1. JENIS-JENIS KAMERA VIDEO

Unsur terpenting dan paling mendasar dalam sebuah karya film ataupun tayangan, adalah unsur audio-visual. Keduanya tak dapat dipisahkan satu sama lain. Secara khusus mengenai unsur visual sebuah film/ tayangan kualitasnya sangat ditentukan oleh alat yang digunakan untuk merekamnya. Yang kita bicarakan di sini tidak lain tentunya adalah kamera video. Sebuah produksi audio-visual sangat ditentukan oleh apa yang bisa dilihat dan apa yang tidak bisa dilihat oleh kamera.

Sebelum kita mulai memproduksi, terlebih dahulu kita akan mempelajari kamera video.

Jenis-jenis Kamera Video dan media penyimpan gambarnya:

i. Kamera *Celluloid*



Kamera Celluloid adalah kamera yang menggunakan lembaran celluloid sebagai media penyimpan gambarnya. Celluloid adalah lembaran plastik transparan yang pada satu sisinya dilapisi bahan kimia peka cahaya.



Kamera celluloid diatur secara manual, baik *shutter speed*, diafragma, *white balance* maupun fokusnya. Lensanya pun dapat diganti-ganti sesuai dengan kebutuhan. Hasil rekaman kamera jenis ini berkualitas tinggi, namun sedikit repot

dalam proses editingnya. Untuk tahap penyuntingan diperlukan proses yang cukup rumit. Hasil rekaman masih harus terlebih dahulu dicuci dengan larutan kimia untuk mendapatkan cetak negatifnya. Setelah itu masih harus melalui tahap koreksi warna menggunakan mesin koreksi, baru kemudian dilakukan pemotongan secara manual atas bagian-bagian yang tidak dikehendaki dan penyuntingan/ perangkaian gambar-gambar dalam mesin editing.

ii. Kamera Beta



Kamera Beta atau *Betacam* adalah kamera video yang menggunakan kaset Betamax sebagai media penyimpanan gambarnya. Di dalamnya terdapat pita magnetik berukuran $\frac{1}{2}$ inci (12.7 mm) dengan durasi *short play* (SP) 30 menit. Pengaturan kamera Beta juga dilakukan serba manual. Hasilnya hampir sama bagus dengan kamera *celluloid*, hanya saja untuk memindahkan ke mesin editing untuk proses penyuntingan jauh lebih praktis.

iii. Kamera High Definition

Kamera HD adalah kamera berkualitas gambar bagus. Bentuknya lebih sederhana dan lebih ringan daripada kamera Beta. Pengaturan modusnya tidak hanya manual, tetapi bisa juga diatur secara otomatis. Lensa pada kamera HD bisa diganti-ganti sesuai dengan kebutuhan. Media penyimpanan gambarnya berupa kaset *magnetic* yang disebut mini DV.

iv. Kamera Medium Definition



Kamera MD adalah jenis kamera yang kualitas gambarnya di bawah kamera HD. Bentuknya juga jauh lebih sederhana dengan pengaturan manual dan otomatis, serta bobotnya lebih ringan daripada kamera HD. Media penyimpanan gambarnya menggunakan kaset mini DV.

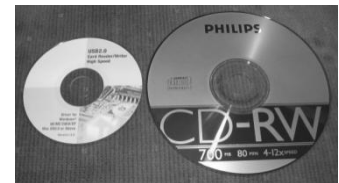
v. Kamera Genggam (*Handycam*)



Semakin meningkatnya kebutuhan masyarakat dalam mendokumentasikan setiap peristiwa, mendorong para pencipta kamera untuk mendesain kamera yang semakin praktis dan multiguna.

Kamera genggam atau yang biasa dikenal dengan *Handycam*, adalah sebuah inovasi alat perekam audio-visual. Bentuknya kecil sehingga dapat digenggam dan dibawa ke mana-mana. Pengaturan modusnya didesain untuk memudahkan penggunaannya. Pengaturan yang serba otomatis sangat dominan pada *handycam*.

Media perekam gambarnya pun semakin beragam, mulai kaset HI-8, mini DV, *memory card*, kepingan mini DVD, sampai HDD (*Hard Disc Drive*). Kualitas hasil rekaman video dari *handycam* pun tak kalah bagusnya dibandingkan hasil rekaman dari kamera jenis lainnya.



vi. Kamera Digital

Yang dimaksud dengan kamera digital di sini sebenarnya adalah kamera foto yang juga bisa digunakan untuk merekam gambar bergerak (video). Untuk menyimpan hasil rekaman, kamera digital tidak lagi menggunakan *celluloid* ataupun kaset magnetik, melainkan menggunakan *memory card* yang jenis serta kapasitas penyimpanannya sangat beragam.



vii. Kamera HP

Inovasi dan inovasi tiada henti. HP yang sedianya digunakan sebagai alat komunikasi pun kini mulai dilengkapi dengan fungsi multimedia. Penambahan sarana rekam audio-visual berupa kamera pun menjadi suatu kejutan yang luar biasa dalam dunia teknologi. Meski kualitas gambar dan suaranya tidak sebagus hasil rekaman kamera-kamera yang sudah kita kenal di atas, namun keberadaan kamera HP sangat digemari banyak orang.

2. BAGIAN-BAGIAN KAMERA

Kamera video terdiri dari tiga bagian utama:

- Lensa
- Kepala Kamera (*Camera Head*), *body*
- *Viewfinder* & LCD

a. Lensa

Fungsi lensa pada kamera adalah untuk mengumpulkan sinar yang dipantulkan oleh obyek sehingga membentuk bayangan optis pada permukaan tabung kamera atau CCD (*Charge Couple Device*). Lensa menentukan perspektif visual dari pemandangan yang dilihat oleh penonton. Lensa terdiri dari tiga bagian:

- Elemen-elemen optik yang menghasilkan bayangan dan mengubah panjang fokal
- Iris atau diafragma bisa diubah-ubah untuk mengatur banyaknya cahaya yang masuk ke dalam kamera
- *System mounting* (uliran/ *C-mount*/ sistem bayonet) untuk pemasangan lensa pada kamera

Lensa terdiri dari sejumlah elemen-elemen optik yang ditempatkan dalam silinder metal. Elemen-elemen ini berupa kepingan kaca bulat dengan lapisan-lapisan khusus yang berfungsi untuk mengurangi refleksi sinar yang dipantulkan oleh obyek dan memfokuskan bayangan pada permukaan tabung kamera atau CCD.

Iris atau diafragma adalah lembaran metal tipis yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk satu lubang bisa diperlebar dan dipersempit untuk mengatur banyaknya cahaya masuk ke dalam lensa. Lebih lanjut mengenai diafragma, silahkan melihat materi tentang **Fotografi** pada *handbook* kelas X.

Pengaturan fokus pada kamera sangat ditentukan oleh lensa. Lensa yang tepat terlebih dahulu harus diatur titik fokusnya untuk jarak tertentu, sehingga gambar bisa terlihat jelas. Gambar dikatakan fokus jika apabila proyeksi gambar yang dihasilkan oleh lensa jatuh di permukaan tabung atau CCD terlihat jelas dan tajam sebagaimana tampak pada *viewfinder* atau LCD.

Bidang kedalaman atau *depth of field (dof)* adalah bidang di mana obyek-obyek di depan dan di belakang obyek utama nampak dalam fokus. Bidang kedalaman sangat penting untuk hal-hal teknis dan estetis. Secara teknis, *shot* dengan bidang kedalaman yang luas, memudahkan juru kamera mengikuti *action* atau gerakan obyek. Bidang kedalaman yang sempit mengharuskan kita secara terus-menerus mengubah fokus ketika obyek atau kamera bergerak.

b. Camera Head

Camera Head atau badan kamera berisi:

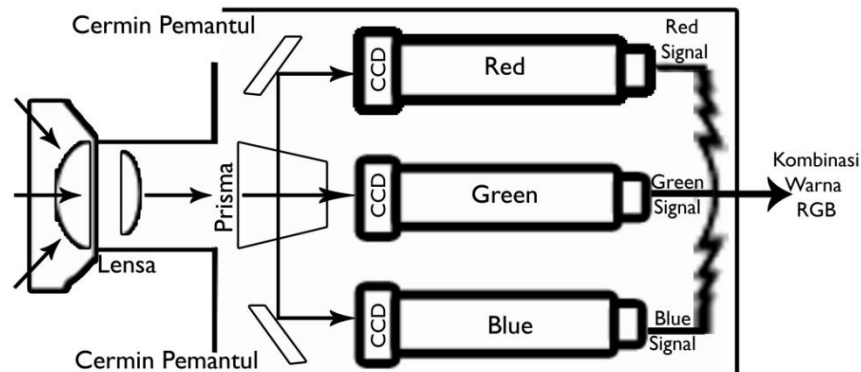
- **Sistem Optik Internal**

Semua kamera TV berwarna menggunakan sistem optik bagian dalam yang berfungsi memisahkan cahaya yang difokuskan oleh lensa ke dalam 3 warna primer (RGB/ *Red-Green-Blue*).

Sistem optik yang biasa digunakan adalah *prism beam splitter* (prisma pemisah cahaya) yang menerima sumber cahaya secara maksimum dan sedikit sinar yang hilang atau mengurangi distorsi optik. Kamera TV yang lebih murah harganya biasanya menggunakan sistem optik cermin dikroik (*dichroic mirror*)

- **Photoelectric Transducer**

Photoelectric transducer berfungsi mengubah bayangan optis dari lensa ke dalam sinyal elektronik yang disebut sinyal video. Baik itu berupa *pickup tube* (tabung) maupun CCD (*Charge Couple Device*). Lihat ilustrasi di bawah ini:



c. LCD - Viewfinder

Pada kamera juga ada jendela pembidik untuk melihat gambar yang direkam. adegan/ peristiwa/ obyek yang direkam dipastikan kualitasnya dengan melihatnya pada *viewfinder* atau LCD. Saat merekam atau melihat kembali hasil rekaman, hanya salah satu jendela bidik yang dapat difungsikan. Jika kita memilih

menggunakan *viewfinder*, maka LCD otomatis akan mati, demikian juga sebaliknya.

3. ALAT PENYANGGA KAMERA

Untuk menjaga kamera agar tetap tenang dan tidak terlalu banyak goyang (*shaking*), maka diperlukan penyangga kamera. Ada beberapa macam penyangga kamera:

- **Tripod**



Tripod adalah alat penyangga kamera yang memiliki tiga kaki. Pada *tripod* terdapat 3 bagian utama: kepala *tripod* untuk meletakkan kamera, tuas pengendali dan kaki. Selain itu, *tripod* juga dilengkapi dengan *water pass* atau pengukur derajat kemiringannya. Kepala *tripod* didesain untuk dapat digerakkan ke segala arah: ke kiri-kanan (*panning*), ke atas-bawah (*tilting*).

- **Monopod**

Secara umum *monopod* sama dengan *tripod*, baik fungsi maupun bagian-bagiannya. Perbedaan antara *tripod* dengan *monopod* hanyalah terletak pada kakinya. Sesuai dengan namanya, *monopod* hanya memiliki satu kaki. *Monopod* sangat berguna ketika kita melakukan *shooting* di tempat yang ramai ataupun di tempat yang miring dan tidak rata.



- **Trolley**

Trolley adalah landasan yang memiliki tiga buah roda. *Trolley* biasanya digunakan untuk landasan *tripod*. *Tripod* yang diletakkan di atas *trolley* dapat digerakkan secara bebas dengan mendorongnya. Penggunaan *tripod* di atas *trolley* mengandaikan permukaan landasan yang rata. Jika tidak, maka gerakan *trolley* akan tersendat-sendat dan hasil rekaman gambar akan cenderung bergetar-getar (*shaking*).

- **Dolly**

Dolly adalah alat penyangga kamera yang berbentuk seperti kereta yang digerakkan di atas landasan berupa rel. Untuk menggerakkannya di atas rel, diperlukan petugas khusus untuk mendorongnya. Kamera beserta operatornya berada di atasnya.



- **Studio Pedestal**

Studio Pedestal adalah penyangga kamera yang khusus digunakan untuk produksi di dalam studio. Jika boleh dikatakan, *studio pedestal* adalah gabungan *tripod* dengan *trolley*. Kameraman bebas menggerakannya ke mana pun dikehendaki. Tuas pengendali pada *studio pedestal* menyerupai alat kemudi pada mobil.



- **Crane atau Boom**



Crane atau *boom* adalah penyangga kamera berkaki tiga yang berleher panjang. Kameraman tidak perlu memegang kamera secara langsung.

Arah kamera dapat diatur/ dikendalikan dari bawah, karena di bagian bawah terdapat tuas untuk menggerakkan kamera. *Crane* atau *boom* sangat berguna untuk pengambilan gambar dari sudut *high angle*. Itulah alasannya kenapa leher *crane* atau *boom* didesain berukuran panjang seperti leher jerapah.

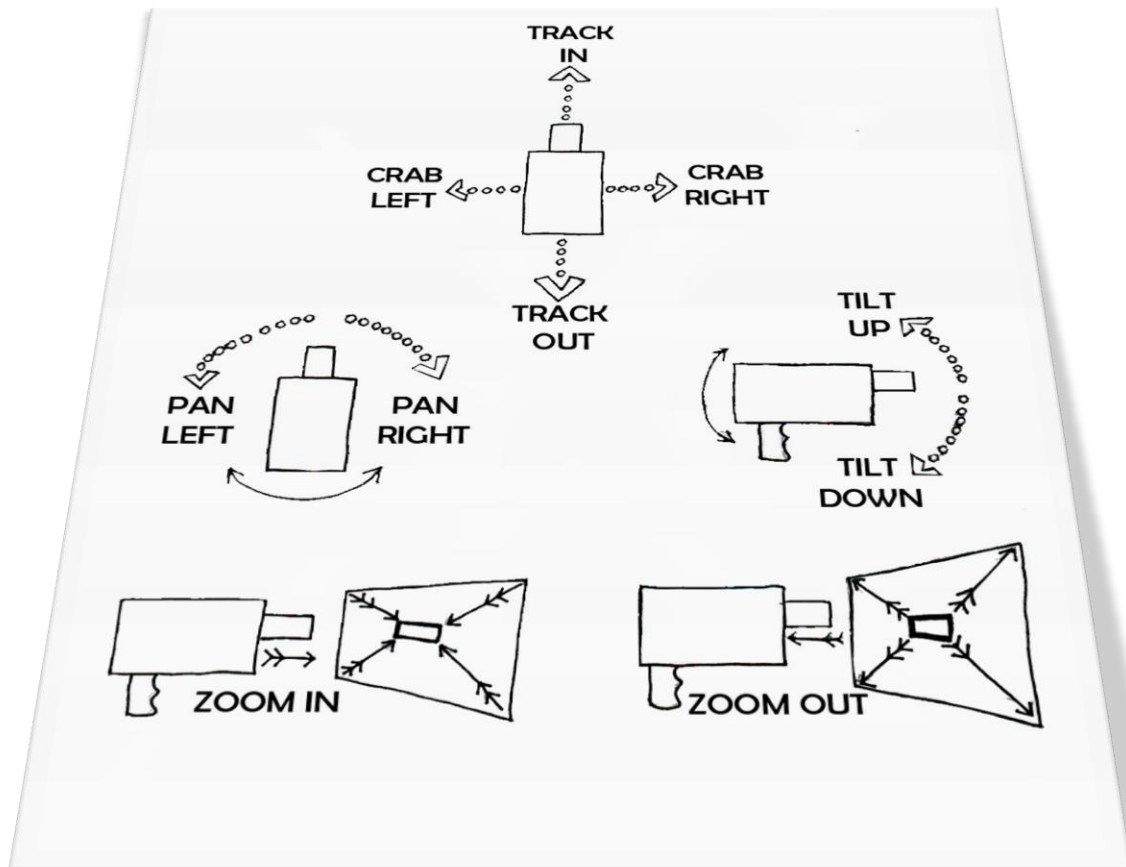
- **Jib Traveller**



Jib traveler adalah alat penyangga kamera yang bentuknya hampir sama dengan *crane/ boom*, tetapi ukurannya bisa sampai 4 kali lipat lebih besar. Selain itu, perbedaannya terletak pada adanya monitor di bagian pengendalinya untuk mengontrol gambar yang sedang direkam.

4. GERAKAN KAMERA

Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, kita perlu mengenal macam-macam gerakan kamera. Gerakan kamera yang bisa kita lihat di sini adalah: *panning*, *tilting*, *tracking*, *crabing*, *arc*.



BAB III

PRINSIP-PRINSIP DASAR SINEMATOGRAFI

Prinsip 5C

(Camera Angle-Continuity-Close Up-Composition-Cutting/Editing)

1. Camera Angle

Angle Camera (sudut pandang kamera) adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili sudut pandang penonton. Dengan demikian penempatan kamera ikut menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang dilihat oleh penonton atau oleh kamera pada suatu shot. Sebagai patokan untuk menetapkan posisi kamera dalam pengambilan gambar terdapat 2 buah pertanyaan yang harus dijawab:

- Di manakah sudut pandang terbaik untuk pengambilan suatu adegan (*scene*)?
- Seberapa luas atau banyak wilayah yang harus diambil?

Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya jika penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah di-*shoot* bisa jadi tidak tertangkap atau sulit dipahami penonton. Oleh karena itu penempatan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

Dalam skenario seringkali tidak ada tuntutan penempatan sudut pandang kamera yang harus diambil. Di sinilah peran sutradara dan penata kamera (*director of photography*) menentukan sudut pandang atau *angle camera*-nya. Namun yang menjadi penentu atau pengambil keputusan tetaplah sutradara. Berikut ini adalah beberapa butir ketentuan yang dapat dijadikan pedoman.

- i. Dalam pengambilan gambar, ada sutradara yang menyerahkan begitu saja keputusan penempatan *angle camera* kepada penata kamera.
- ii. Ada juga sutradara yang dalam hal ini bekerja sama dan selalu berdiskusi dengan penata kamera.
- iii. Untuk film non-cerita (dokumenter), yang lebih sering merekam peristiwa faktual, peran juru kamera justeru menjadi sangat dominan dalam menentukan *angle camera* dari pada sutradara. Dengan demikian, sutradara akan lebih berkonsentrasi memperhatikan isi programnya.

Dalam konteks ini pengalaman, pengetahuan dan imajinasi visual juru kamera akan sangat mempengaruhi penentuan sudut pandang kamera.

- iv. Penentuan sudut pandang kamera juga bisa dilakukan oleh *Production Designer* dengan membuat *story board* atau *shooting script* yang mengindikasikan sudut pandang kamera yang akan diambil.

Film pada dasarnya merupakan rangkaian gambar dengan cara pengambilan gambar dari berbagai titik pandang yang mampu bercerita kepada penonton. Dengan penempatan kamera yang berubah-ubah, penonton bisa ditempatkan di mana saja, melihat peristiwa dari berbagai sudut pandang.

Beberapa macam *Angle Camera*:

a. Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Penonton

✓ **High Angle**

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status social yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat

✓ **Eye Level**

Kamera ditempatkan sejajar sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut eye level hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.

✓ **Low Angle**

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya.

b. Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Subject

✓ ***Objective Camera Angle***

Angle ini menempatkan kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi. Kamera melihat dari sudut pandang penonton dan tidak dari sudut pandang pemain tertentu. *Camera Angle* Obyektif tidak mewakili siapa pun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera yang sedang mengambil gambar tentang dirinya atau dengan kata lain pemain tidak merasa bahwa apa yang dilakukannya ada yang melihat.

✓ ***Subjective Camera Angle***

Kamera ditempatkan dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya pemain melihat ke arah penonton. Kamera dapat juga ditempatkan dari sudut pandang pemain yang memperhatikan pemain lainnya dalam

suatu adegan. *Angle Camera* Subyektif dilakukan dengan berbagai cara, yaitu:

- i. Kamera berlaku sebagai mata penonton yang “dilibatkan” ke dalam adegan. Misalnya kamera yang diletakkan di dalam mobil yang sedang berjalan, menyajikan pandangan yang terlihat dari dalam mobil sehingga memberi kesan bahwa penonton ikut berada di dalam mobil tersebut. Atau kamera angle yang ditempatkan pada sepeda motor Valentino Rossi dan merekam jalan di depannya, akan menimbulkan kesan bahwa seolah-olah penonton mengikuti balapan bersama Rossi di atas sepeda motornya. Seolah-olah penonton mengikuti balapan bersama Rossi di atas sepeda motornya. Pengambilan gambar seperti itu bisa membuat penonton ikut tegang.
- ii. Kamera menggantikan tempat seseorang yang berada di dalam tayangan. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata salah satu pemain tertentu. Pengambilan gambar dengan angle camera seperti ini jika disambung dengan *close up* wajah sang aktor/aktris, akan memberi kesan bahwa penonton sedang menyaksikan apa yang dilihat oleh sang aktor/ aktris tersebut.
- iii. Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak kelihatan. Cara pengambilan gambar seperti ini biasa dijumpai dalam siaran berita di mana presenter atau pembaca berita memandang langsung ke arah kamera sehingga penonton merasa disapa secara pribadi oleh presenter.
- iv. Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak kelihatan. Hal ini dapat dijumpai antara lain ketika presenter televisi yang menyapa pemirsanya dengan memandang langsung ke arah kamera ketika sedang berbicara. Cara ini dilakukan untuk membangun relasi pribadi antara penyiar dengan penonton.

✓ ***Point of View Camera Angle***

Point of View Camera Angle adalah gabungan antara obyektif dengan subyektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. Cara pengambilannya dengan meletakkan kamera sedekat mungkin dengan pemain yang titik pandangnya digunakan sehingga mendapat kesan kamera menempel di pipinya. Dalam hal ini penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain tersebut.

2. *Continuity*

Film adalah sebuah *Continuity*. Sebuah film harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar dan mengalir secara logis. Itulah yang disebut aspek *continuity* pada sebuah film. Film, baik berupa rekaman kenyataan ataupun fiksi, harus mampu memberikan kepada penontonnya sebuah realitas kehidupan yang nyata. Film harus bisa menyajikan suatu realita atau suatu dunia realita yang nyata, sebuah reproduksi kehidupan yang sesungguhnya. Oleh karena itu film sering dinilai sebagai “dunia pura-pura” yang meyakinkan. Hal itu bisa terwujud jika apabila kesinambungan dan logikanya terjaga dengan baik dan diterima secara wajar oleh penonton.

Membuat film harus direncanakan dengan baik dan detail. Hanya dengan cara itu *continuity* bisa terjaga dengan baik. Di dalam tahap perencanaan (pra-produksi) baik berupa catatan-catatan ide, corat-coret *outline*, *design story board*, ataupun *shooting script*, pertimbangan *continuity* ini harus dimasukkan. Jika tidak, film yang kita buat hanya merupakan kumpulan shot-shot yang tidak jelas. *Continuity* adalah logika sebuah film yang membuat film tersebut terkesan realistis dan meyakinkan sehingga membuat penonton bertahan dan hanyut dalam penuturan film dari awal sampai akhir.

Waktu & Ruang Semantik

Film mempunyai ruang dan waktunya sendiri. Waktu dalam film bisa dipercepat atau diperlambat atau bahkan dibiarkan berhenti selama diinginkan. Film bisa diceritakan seperti terjadi saat sekarang, tetapi bisa juga dilempar ke masa lampau atau bisa juga melesat ke masa yang akan datang. Sama halnya dengan persoalan ruang dalam film. Ruang dalam film bisa dipersempit atau dikembangkan.

***Continuity* Waktu**

Waktu yang sesungguhnya selalu bergerak ke depan, namun dalam film waktu bisa dimainkan. Ada empat kategori waktu dalam film:

a. Masa Sekarang

- Film menggunakan *continuity* masa sekarang berarti membuat film seperti terjadi di masa sekarang.
- Kejadian masa lampau bisa juga diceritakan seperti terjadi pada masa kini. Kesan dramatis akan terasa lebih kuat. Seolah-olah penonton diajak terlibat sebagai saksi peristiwa itu.

b. Masa Lampau

- Masa lampau bisa diceritakan dengan *flash back* untuk menggambarkan: peristiwa yang terjadi sebelum cerita dimulai atau mengulang peristiwa yang sudah disajikan terdahulu.

- Cerita sejarah bisa ditampilkan seolah-olah terjadi pada masa kini di mata penonton.

c. Masa Depan (*Flash Forward*)

- Kilasan ke depan adalah kebalikan *flash back*. Waktu bergerak maju ke masa depan untuk menggambarkan kejadian-kejadian yang akan, bisa atau dapat terjadi dan kemudian kembali ke masa kini.
- *Flash forward* bisa berupa sebuah dugaan atau khayalan ilmiah (*science fiction*) atau juga mimpi.

d. Menurut Kondisi Waktu (*Conditional Time*)

- *Conditional Time* adalah penggambaran waktu sebagaimana dikondisikan oleh elemen-elemen lain dalam cerita karena sikap mental tertentu.
- Kondisi waktu seperti ini biasa digunakan untuk menggambarkan mimpi buruk, fantasi tokoh yang ada dalam cerita, ingatan seseorang akan peristiwa traumatik, dsb.

Continuity Ruang

Penuturan cerita yang peristiwanya bergerak dari satu tempat ke tempat lain membutuhkan pemikiran *continuity* ruang (*space continuity*). Agar dapat diterima dengan mudah oleh penonton, suatu kerangka logika dari suatu pergerakan harus diperlihatkan. Penonton harus dikondisikan untuk menyadari lokasi/ ruang dari *action* dan arah dari gerakan itu sehingga penonton selalu sadar dari mana pemain datang dan ke mana pemain pergi. Untuk menggambarkan sebuah perjalanan panjang, ruang bisa dipersingkat dan tidak perlu semua ditunjukkan. Cukup mengambil bagian-bagian yang penting dan bagus yang dapat memberikan kesan suatu progresi ke tujuan.

3. *Close Up*

Close up adalah teknik yang sangat unik dalam film/ video. *Close up* memberikan kemungkinan penyajian yang rinci dan detail dari suatu kejadian.

Bila kita menonton pertunjukan drama, musik ataupun tarian di atas panggung kita harus menyaksikannya dari jarak tertentu. Namun dengan *close up* pada film/ video kita dapat melihat bagian kecil dari suatu kejadian dalam adegan tertentu. Untuk sesaat kita pun bisa melihat secara detail bagian yang sangat kecil tersebut. Misalnya adegan seorang dokter menancapkan jarum suntik pada lengan pasiennya. Dalam drama panggung penonton tidak akan dapat melihat dengan jelas jarum suntik itu masuk secara perlahan-lahan ke

dalam kulit dan daging si pasien. Dengan pengambilan gambar secara *close up*, hal akan dapat dilihat dengan sangat jelas dan detail. *Close up* yang dipilih secara seksama, direkam secara sempurna, dan disunting secara tepat akan menciptakan kesan dramatik pada adegan itu.

Close up adalah salah satu teknik penuturan cerita yang sangat kuat bagi pembuat film. Dalam hal ini sutradara (dibantu oleh *director of photography*) perlu mengusahakan aspek-aspek visual dan *close up*. Oleh karena itu *close up* harus dipertimbangkan, baik dari sudut visual maupun penyuntingannya.

Jenis-jenis *close up*: *close up cut in*, *close up cut away*.

a. *Close up cut in*

CU cut in adalah pengambilan gambar secara *close up* atau lebih dekat dari pengambilan gambar sebelumnya yang lebih lebar. *CU cut in* biasanya merupakan bagian dari adegan utama. Ini dibuat untuk menciptakan kesinambungan dari adegan utama (sebelumnya) yang dilanjutkan dengan shot yang lebih dekat (*close up*) dari seorang pemain, obyek tertentu atau *action* tertentu yang biasanya mempunyai kesan yang lebih dalam.

Tujuan penggunaan:

- untuk mengembangkan penuturan seperti pada dialog penting, aksi penting dalam suatu adegan atau sebagai *reaction shot*.
- Memunculkan kesan dramatik dan membangkitkan minat perhatian penonton
- Dipakai sebagai *time lapse*, memperpendek jangka waktu dalam mengerjakan sesuatu
- Kadang-kadang digunakan untuk menghilangkan/ menutup loncatan gambar yang tidak bisa disambung antara *long shot* dengan *medium shot*. Dengan disisipi *CU cut in*, loncatan tersebut tidak lagi terasa.

Tips:

- ✓ Perhatikan arah pandang *cut in* sehubungan dengan adegan sebelumnya. Misalnya: Sebuah *three shot*. Jika salah satu obyek dalam *three shot* itu mau disambungkan, sesuaikan dengan arah pandangnya.
- ✓ Pengambilan gambar *close up* untuk 2 orang yang sedang telephone perlu diposisikan saling berhadapan supaya kesan mereka saling terasa bagi penonton.
- ✓ *Angle* untuk *close up* sebaiknya diambil pada posisi $\frac{3}{4}$ untuk lebih menampilkan kesan kedalamannya.
- ✓ Jangan mengambil *CU* dengan menempatkan posisi kamera yang sama dengan posisi pengambilan sebelumnya.

- ✓ CU obyektif dan CU subyektif yang terbaik adalah diambil dengan menempatkan kamera sejajar dengan mata lawan bicara (*eye level*)
- ✓ CU *Point of View* harus diambil gambarnya dengan cara menempatkan kamera pada *eye level angle*.
- ✓ Pengambilan gambar CU 2 orang yang sedang berdialog, hendaknya diambil dengan ukuran yang sama.
- ✓ Latar belakang untuk CU sebaiknya tidak ruwet/ ramai karena akan mengganggu dan mengalihkan perhatian penonton kepada subyek, Akan sangat baik jika latar belakang CU bisa dibuat kabur

b. Close Up Cut Away

Close Up Cut Away adalah suatu pengambilan gambar CU yang menyajikan *action* kedua yang sedang berlangsung secara bersamaan di suatu tempat yang mempunyai kaitan dalam penuturannya.

Tujuan penggunaan:

- Untuk memperlihatkan reaksi-reaksi para pemain yang berada di luar layar. Pemain yang berada di luar layar akan memperkuat adegan kalau ditampilkan untuk memberi sisipan pada suatu dialog (*reaction shot*)
- Membantu penonton memahami suasana cerita. Sebuah *cut away* seorang figuran yang sedang menangis, ketakutan, kasihan atau kesakitan akan mempengaruhi perasaan penonton
- Memberi komentar pada peristiwa utama dengan memperlihatkan suatu kejadian yang berhubungan untuk mengembangkan peristiwa utama. Misalnya, adegan romantis sepasang kekasih yang sedang bermesraan, disisipi *cut away* simbolik sepasang merpati yang saling memeluk dan bercanda.
- Memotivasi sebuah adegan. Misalnya, serombongan orang mau memasuki gerbong kereta api dan terdengar sirene/ alarm peringatan dan suara pengumuman. Camera *cut to* CU *speaker* stasiun, *cut to* antrian penumpang yang tergesa-gesa; atau bendera yang dilambaikan petugas stasiun sebagai tanda pemberangkatan, dsb.
- Menggantikan adegan-adegan yang mengerikan/ menjijikkan, yang tidak etis untuk dipertontonkan (mis. Adegan pembunuhan sadis).

4. Composition

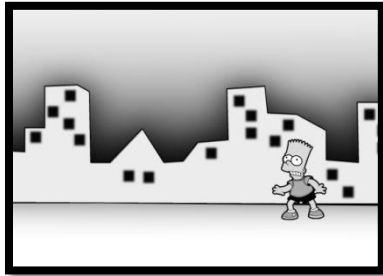
Tantangan bagi seorang *film maker* adalah bagaimana harus membuat komposisi yang baik dan menarik dalam setiap adegan filmnya. Pengaturan komposisi yang baik dan menarik adalah jaminan bahwa gambar yang

ditampilkan tidak akan membuat penonton bosan dan enggan melepaskan dalam sekejap mata pun terhadap gambar yang kita tampilkan.

Secara sederhana, komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Seorang sutradara atau *cameramen* harus bisa memutuskan apa yang masuk dan apa yang tidak perlu masuk ke dalam bingkai (*frame*) tersebut. Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *viewfinder* atau LCD kamera, itulah yang disebut dengan *framing*. Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (*Point of Interest*/ obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam *frame*. Komposisi *shot* atau biasa disebut dengan *shot size* adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam *frame* (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan.

Dalam dunia pertelevisian dan perfilman terdapat **9 shot sizes** yang dikenal sebagai komposisi dasar dari sebuah pbingkaian gambar. Kesembilan *shot sizes* itu adalah:

- **Extreme Long Shot (ELS)**



Komposisi: sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar

Tujuan: memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat

- **Very Long Shot (VLS)**

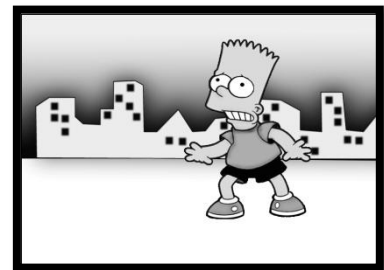
Komposisi: panjang, jauh dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS

Tujuan: untuk menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak

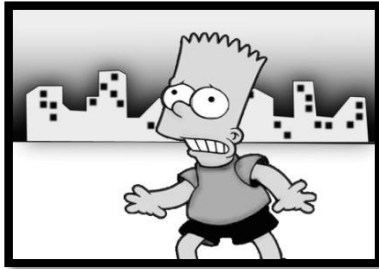
- **Long Shot (LS)**

Komposisi: total, dari ujung kepala hingga ujung kaki, gambaran manusia seutuhnya

Tujuan: memperkenalkan tokoh utama atau seorang pembawa acara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan di mana dia berada dan suasana. LS biasanya digunakan sebagai *opening shot*, dilanjutkan dengan *zoom in* hingga ke *medium shot* yang menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan secara lebih detail.



- **Medium Long Shot (MLS)**

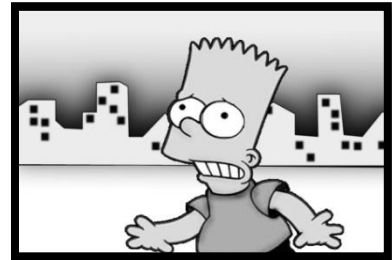


Dengan menarik garis imajiner dari posisi LS lalu *zoom-in* hingga gambar menjadi lebih padat, maka kita akan memasuki wilayah *Medium Long Shot* (MLS). Komposisi seperti ini sering dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

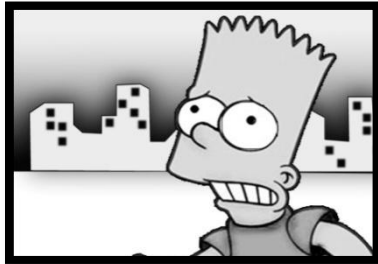
- **Medium Shot (MS)**

Komposisi: memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya.

Tujuan/ penggunaan: untuk *shooting* wawancara



- **Medium Close Up (MCU)**



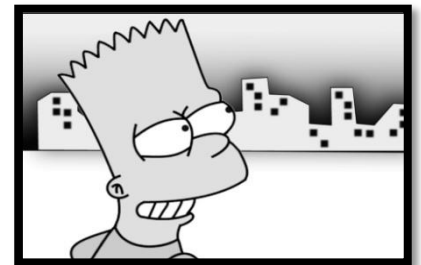
Kalau MS dikategorikan sebagai komposisi “potret setengah badan” dengan background yang masih bisa dinikmati, MCU justru memperdalam gambar dengan dengan lebih menunjukkan profil dari obyek yang direkam. Latar belakang itu nomer dua, yang penting adalah profil, bahasa tubuh, dan emosi obyek bisa terlihat lebih jelas.

- **Close Up (CU)**

Komposisi: Obyek (seseorang) direkam gambarnya penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. Fokus kepada wajah.

Fungsi: menggambarkan emosi atau reaksi seseorang dalam sebuah adegan (marah, kesal, senang, sedih, kagum kaget, jatuh cinta).

Dengan eksplorasi CU, kita bisa mendapatkan angle terbaik untuk menciptakan gambar yang berbicara. Ketajaman mata, ekspresi, kedipan mata, reaksi, emosi hingga ke bahasa tubuh akan tercermin dalam raut wajah sang narasumber dengan jelas. Komposisi CU juga dapat digunakan untuk objek berupa benda.

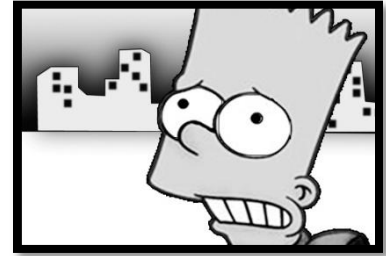


- **Big Close Up (BCU)**

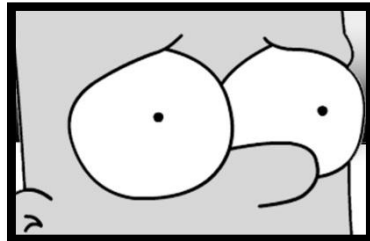
Komposisi: Lebih tajam daripada *Close up*

Tujuan: menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah, emosi, keharuan.

Untuk penyutradaraan non drama , BCU adalah tata bahasa yang berlaku untuk produksi *talk show* dan kuis, terutama untuk menggambarkan rekasi dari penonton yang sedang larut dalam pembicaraan. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu. BCU dapat juga digunakan untuk objek berupa benda seperti: wayang, batu cincin ataupun makanan.



- **Extreme Close Up (ECU)**



ECU adalah pengambilan gambar *close up* secara lebih berani dengan menampilkan salah satu bagian tubuh/ wajah (mata, bibir, hidung) dengan *frame* yang sungguh-sungguh padat. Kekuatan ECU adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu bagian objek saja. Komposisi macam ini banyak dibutuhkan dalam video musik dan kerap kali digunakan sebagai transisi gambar menuju shot berikutnya dengan komposisi dan *angle* yang berbeda.

- **Over Shoulder Shot (OSS)**

Over Shoulder Shot adalah pengambilan gambar subject/object yang diambil dari punggung/bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati frame kurang lebih sebesar 1/3 bagian. Komposisi shot semacam ini membantu kita untuk menentukan posisi setiap orang dalam frame, dan mendapatkan 'feel' saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain. OSS sangat dianjurkan saat ada percakapan atau dialog antara dua orang.



- **Two Shot**

Ada beberapa variasi untuk *Two Shot*, tetapi ide dasarnya adalah untuk mendapatkan pengambilan gambar yang pas untuk dua subject. Biasa digunakan dalam wawancara atau ketika presenter sedang melakukan show.



Two-shot sangat dianjurkan untuk menetapkan relasi antara kedua subject yang diambil. Komposisi two-shot dapat juga disertai gerakan atau aksi. Ini adalah cara yang bagus untuk mengikuti interaksi antara kedua orang yang bersangkutan tanpa merasa terganggu dengan segala sesuatu yang ada di sekitarnya.

Dalam menentukan komposisi shot, seorang juru kamera tidak saja berurusan dengan bentuk dari orang-orang dan obyek-obyek, tetapi juga dengan bentuk dari gerakan-gerakan. Jika pengetahuan komposisi *still image* (fotografi) dijadikan sebagai pertimbangan dalam membuat komposisi film (gambar bergerak), maka kesinambungan gambar harus tetap diperhatikan dengan baik. Setiap *frame* (bingkai) dalam sebuah *shot* sebaiknya dirancang berdasarkan prinsip-prinsip sinematik, yaitu keindahan komposisi dari gambar-gambar bergerak. Dalam hal ini tujuan sinematik harus tetap diingat:

- i. Mengarahkan perhatian penonton pada obyek terpenting
- ii. Selalu berusaha menjaga gambar agar tetap dalam keadaan bergerak (gerakan obyek, gerakan kamera, gerakan lensa)
- iii. Menciptakan ilusi kedalaman (kesan tiga dimensi)---lihat *handbook Sinematografi kelas X tentang Point of Interest dan Komposisi*

5. Cutting (Editing)

Editing adalah jiwa dari sebuah film/ video. Editing adalah suatu proses MEMILIH, MENGATUR dan MENYUSUN *shot-shot* menjadi satu *scene*; menyusun dan mengatur *scene-scene* menjadi satu *sequence*, hingga akhirnya menjadi rangkaian *shot-shot* yang bertutur tentang suatu cerita yang utuh. Editing yaitu suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar *cut to cut* atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi.

Dengan kata lain, pekerjaan editing berarti menyingkirkan semua yang berlebihan, hasil *shooting* yang tidak diperlukan ataupun yang salah. Jadi pekerjaan seorang editor adalah menciptakan kembali atau menyusun dan mengatur gambar-gambar yang sudah ada. Peranan seorang editor hampir dapat disamakan dengan peranan seorang sutradara. Oleh karena itu seorang editor juga disebut sebagai “*The Second Director*”.

Bekerjasama dengan sutradara, seorang editor berkewajiban merangkai gambar dengan baik dan teliti sehingga dapat bercerita kepada penonton. Seorang editor biasanya mendapatkan *script* dan catatan dari sutradara sebagai

pedoman dalam menyusun cerita seperti yang dikehendakinya. Pada proses editing, gambar tidak cukup hanya digabung-gabungkan begitu saja. Banyak sekali *variable* yang harus diketahui dalam proses editing. Seperti *camera angle*, *camera movement*, *jenis shot*, *motivasi*, *informasi*, *komposisi*, *sound*, dan *continuity*.

Pekerjaan menyambung gambar yang dilakukan editor sangat membutuhkan kepekaan artistik, persepsi artistik dan pertimbangan estetik dengan melibatkan segenap jiwanya menjadi bagian dari film/ video yang mau dibuat sesuai keinginan sutradara. Maka dalam sebuah produksi film, sutradara harus menempatkan diri sebagai partner kerja bagi editor, bukan sebagai atasan. Sentuhan kreatif seorang editor bisa saja membuat film yang dibuat, jauh lebih bagus daripada yang diduga.

Secara terperinci, tugas seorang editor dapat dijabarkan sebagai berikut:

5.1. Memilih *Shot*

Hal paling mendasar yang harus dilakukan oleh seorang editor adalah memilih *shot* yang terbaik di antara *shot-shot* yang ada dari beberapa kali pengambilan gambar (*take*) yang dilakukan oleh sutradara dan juru kamera. Ia harus memilih gambar dengan teliti berdasarkan pertimbangan efek visualnya, kualitas suara, kreativitas efek suara, kualitas penayangannya, kualitas permainan dinamika dan unsur dramatisnya.

5.2. Mempertimbangkan Keterpaduan (*coherence*) dan Kesenambungan (*continuity*)

Editor bertanggungjawab untuk menyambung gambar-gambar dengan menentukan titik pemotongannya sehingga menjadi sambungan gambar yang padu. Ia harus berimajinasi supaya penonton terbantu memahami hubungan gambar yang satu dengan gambar yang lain, dari suara yang satu ke suara berikutnya. Ia harus mampu menjelaskan rangkaian gambar dan suara itu kepada penonton dengan membuat lancar penuturan pada setiap *scene* ataupun *sequence*. Untuk mencapainya, seorang editor harus memperhatikan dengan teliti setiap efek estetik, dramatik dan psikologi pada tiap penyambungan gambar dengan mempertimbangkan keterpaduannya dan kesinambungannya. Semuanya diusahakan sedapat mungkin supaya runtut dan tidak terjadi loncatan-loncatan sambungan (*jumping*) yang dapat mengganggu penonton.

5.3. Memilih Jenis Transisi yang akan Digunakan

Secara umum, *transition* dipahami sebagai suatu teknik menggabungkan dua *shot* video menjadi satu. Mengingat betapa pentingnya peranan *transition*, maka setiap orang mulai dari *cameramen* sampai editor harus memahami benar bagaimana memberikan *transition* secara tepat.

Jenis *transition* yang paling umum adalah “*cut*” (peralihan dari shot satu ke shot lain secara langsung), “*crossfade*” atau “*cross dissolve*” (shot satu beralih ke shot berikutnya secara bertahap).

✓ ***Wipe***

Pergantian gambar, dari gambar terdahulu ke gambar berikutnya dengan cara menempatkan semacam garis vertikal, horizontal atau diagonal yang bergerak dari ujung frame yang satu ke ujung frame yang lain.

✓ ***Flip Frame***

Seluruh bingkai yang terdahulu seakan-akan terbalik dan kemudian muncul gambar dari adegan baru, sehingga penonton memperoleh kesan mirip dengan orang yang membalik halaman buku.

✓ ***Dissolve***

Pergantian berangsur-angsur dari gambar terdahulu ke gambar berikutnya secara halus.

✓ ***Fade In dan Fade Out***

Pergantian gambar dengan cara gambar terdahulu berangsur-angsur hilang menjadi gelap, lalu gambar berikutnya perlahan-lahan muncul dari gelap hingga lama-lama semakin jelas.

Setiap transisi di atas memberi efek tersendiri terhadap tempo film. Secara umum, *dissolve* adalah transisi yang temponya dianggap lambat dan biasanya dianggap untuk peralihan waktu.

Flip frame dan *wipe* dianggap mempunyai tempo yang lebih cepat. Namun editor jaman sekarang lebih banyak menggunakan *cut to cut* (tanpa transisi) dibandingkan dengan transisi yang lain apabila tidak mempunyai cukup alasan bagi kepentingan penuturan.

Transition juga dapat dibuat dengan memikirkan “*moving shot*” (gerakan kamera) sebagai peralihan antara dua *shot*, seperti: gerakan ‘*pan*’ dari satu orang ke orang lain, atau ‘*zoom*’ dari *medium shot* ke *close up*. Penggunaan transisi bisa jadi memang sangat menyenangkan, tetapi hati-hati: penggunaan transisi yang terlalu banyak adalah kesalahan yang biasanya dilakukan oleh orang-orang amatiran. Dalam kebanyakan produksi yang profesional, hampir semua transisi berupa *inter cut* sederhana atau *cross dissolve/ cross fade*. Penggunaan transisi beranimasi justru malah akan membuat bingung dan mengganggu kelancaran alur sebuah film.

5.4. Membentuk Irama atau Tempo

Dalam sebuah film, irama adalah suatu hasil dari berbagai faktor seperti gerak kamera, irama musik, irama dialog di dalam adegan, kecepatan plot, irama dramatik yang secara keseluruhan bersama-sama menciptakan irama film seutuhnya.

Di dalam sebuah film terdapat suatu tempo/ irama yang dominan ditentukan oleh sambungan atau berapa lama shot-shot ditampilkan pada setiap sambungannya. Sambungan lambat (*slow cutting*) memberikan kesan lambat dan tenang. Sambungan cepat (*quick cutting*) menciptakan kesan cepat, gelisah atau khawatir. Kendatipun seorang editor bebas menentukan *cutting*-nya sendiri, kecepatan sambungan setiap adegan harus ditentukan berdasarkan isi adegan, sehingga iramanya serasi dengan hal-hal lain seperti kecepatan gerakan atau tindakan pemeran dalam film, kecepatan dialog dan tempo emosinya secara umum.

5.5. Jenis Editing Film

Dalam pembuatan film terdapat 3 jenis editing film:

a. Editing Kontinuiti

Penuturan cerita disampaikan dengan menyusun gambar secara berurutan dan berkesinambungan. Dalam editing kontinuiti ini dimungkinkan penggunaan *cut away*, karena kendatipun bukan merupakan gambar yang berkesinambungan tetapi keberadaannya merupakan usaha untuk menampilkan gambar yang berkesinambungan.

b. Editing Kompilasi

Penuturan cerita disampaikan dengan narasi dan gambar-gambar (*insert*) yang ditampilkan sebagai ilustrasi dari penuturan tersebut. Penonton dibantu oleh gambar-gambar dalam memahami uraian naratifnya. Editing jenis ini banyak ditemukan pada film/ video dokumenter dan warta berita. Pengerjaannya dirasa lebih mudah karena editor lebih memperhatikan pada kesesuaian antara narasi dengan gambar yang ditampilkan, dan tidak perlu begitu memperhatikan kesesuaian sambungannya.

c. Penggabungan Editing Kontinuiti Kompilasi

Film-film cerita bisa menggunakan kedua jenis editing tersebut meskipun biasanya lebih sering dengan editing kontinuiti. Khusus pada video introduksi yang berupa *trailer*, biasanya menggunakan editing kompilasi dari cuplikan peristiwa yang nantinya akan disajikan dalam cerita utuhnya.

5.6. Cross Cutting

Cross-cutting terdiri dari dua atau lebih peristiwa yang berlangsung bersamaan di tempat yang berbeda ditampilkan secara bergantian. *Cross-cutting* bila digunakan bisa menimbulkan berbagai macam kesan, antara lain:

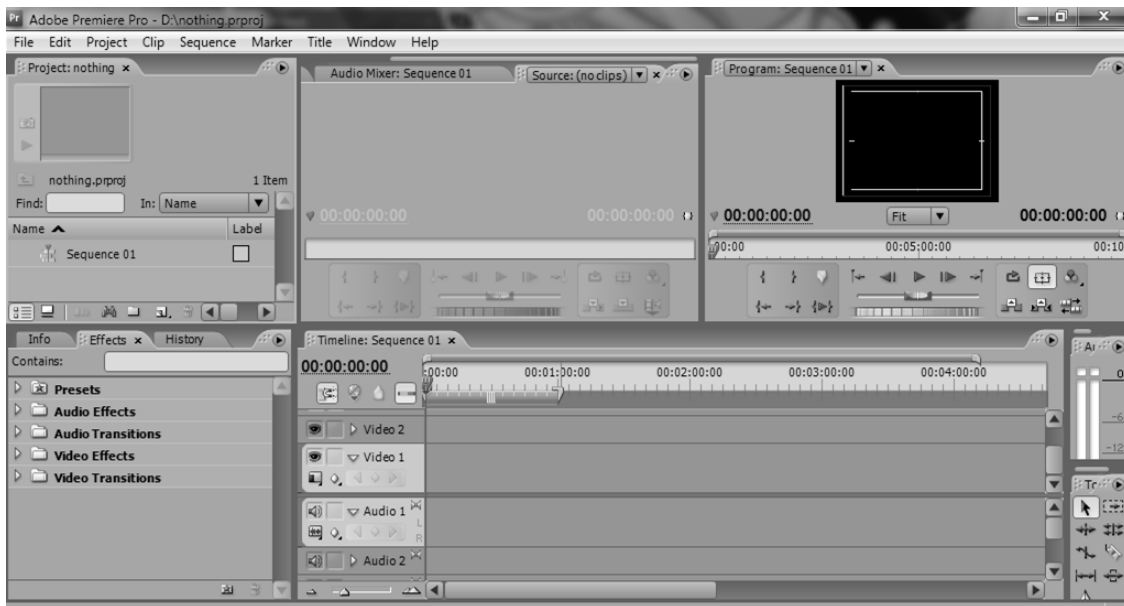
- a. Mempertinggi minat penonton
- b. Menimbulkan konflik
- c. Meningkatkan ketegangan
- d. Mempertinggi *suspense*/ tekanan emosi
- e. Membuat perbandingan antara orang-orang yang berbeda obyek atau kejadiannya.

5.7. Editing Video dengan Adobe Premiere Pro

Di dunia komputer, banyak sekali program yang tujuannya untuk editing video. Program-program itu antara lain : *Ulead, Pinnacle, Vegas, Windows Movie Maker, Adobe Premiere* dan lain sebagainya. Dari berbagai macam program tersebut, para professional yang bekerja di bidang video editing lebih banyak memilih *Adobe Premiere* dibanding dengan software yang lain.

Apa kelebihan dari *Adobe Premiere Pro*? Software ini banyak memberikan ruang yang luas untuk berkreasi dan mempunyai banyak sekali fasilitas serta kustomisasi seperti yang diinginkan oleh user. Dan juga sangat compatible dengan berbagai merk video capture card.

a. Tampilan Jendela *Adobe Premiere Pro 2.0*



Bagian-bagian yang ada pada jendela Adobe Premiere Pro adalah :

1. Jendela Project : Tempat file atau clip video, image dan audio yang sudah di-import dan akan kita edit.
2. Jendela Source: Menampilkan file atau clip video, image dan audio yang ada pada Jendela Project untuk kita edit lebih lanjut
3. Jendela Program : Menampilkan clip yang ada pada timeline, baik yang belum maupun yang sudah kita edit
4. Jendela Timeline : Tempat mengerjakan proses editing dengan menyusun dan memotong clip, memberi efek dan lain-lain.
5. Jendela Toolbox : Kumpulan beberapa alat bantu untuk seleksi, cutting, zoom dan lain-lain
6. Jendela Info, Effects, History

b. Memulai Project Baru

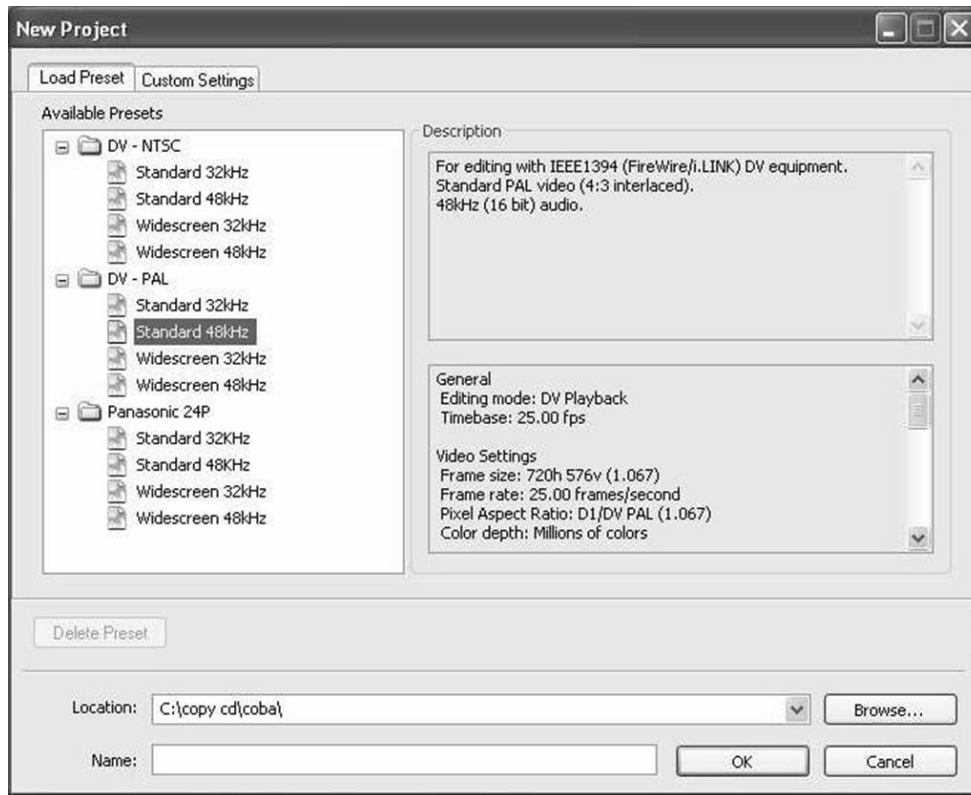
Setelah kita klik icon Adobe Premiere pada desktop atau melalui start menu, kita akan menjumpai jendela welcome.

Pilihlah **New Project**, kemudian akan muncul jendela pengaturan new project. Pilih setting yang sudah ada, yaitu PAL atau NTSC, atau anda juga dapat melakukan pengaturan sendiri dengan menggunakan **Custom Setting**.

Pilihlah dengan menggunakan custom setting. Yang perlu diingat pada pengaturan menggunakan custom setting adalah

1. Aturlah pixel aspect rasionya menjadi **square pixel**
2. Beri tanda check pada **scale clips to project dimension when adding to sequence** untuk menyesuaikan klip video dan gambar yang diimport sehingga muat dalam frame jika lebih besar atau lebih kecil dibanding frame.
3. kemudian pilih lokasi penyimpanan dengan klik tombol **browse**
4. tuliskan nama filenya pada kotak **Name**





c. Capturing dan Import File

File video dapat kita peroleh dari hasil Capturing kamera digital (handycam) atau dapat kita peroleh juga dari video yang sudah ada yang berformat MPG, AVI, serta format yang lain yang sesuai dengan format yang dipersyaratkan oleh Adobe Premiere Pro.

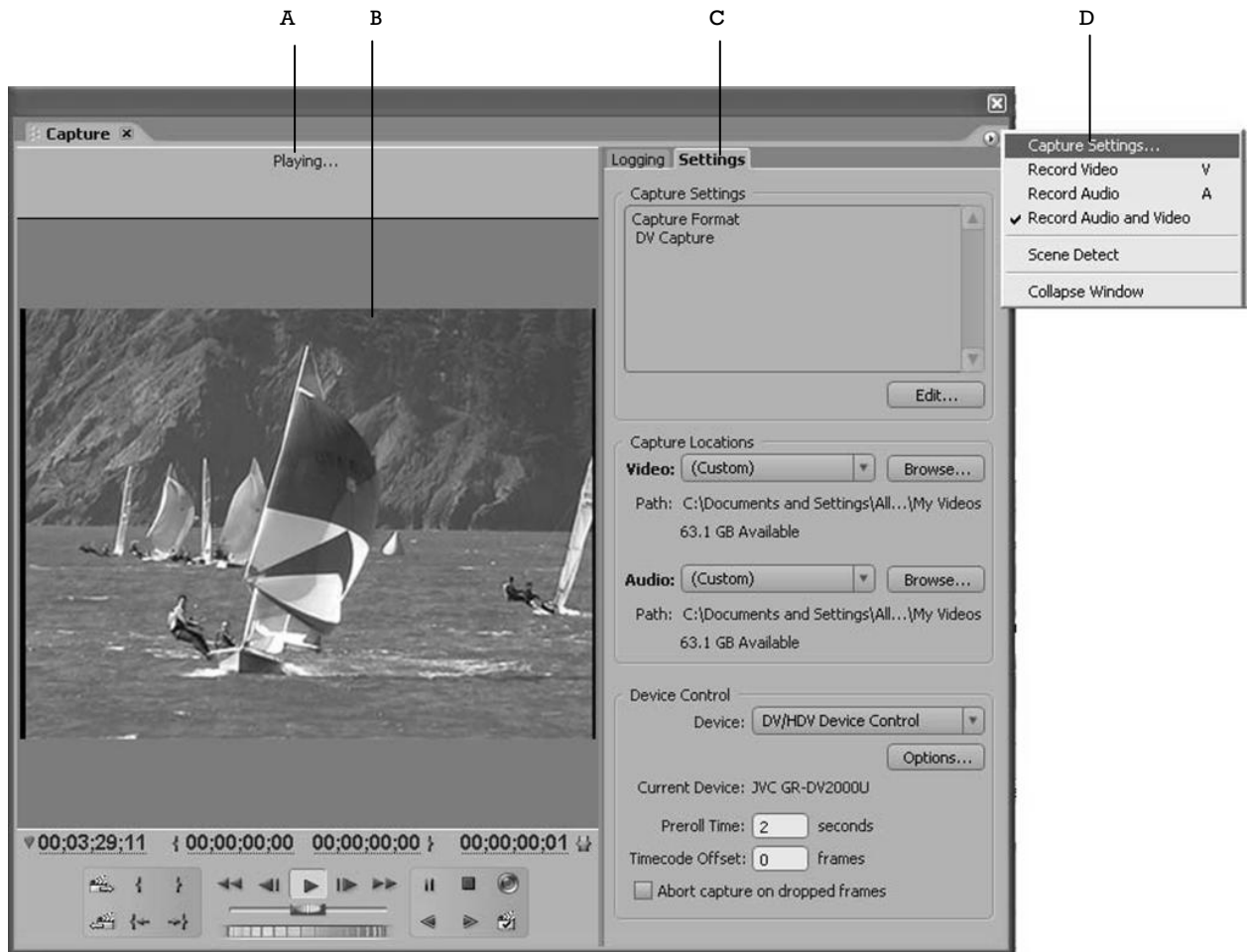
✓ Capturing

Capture adalah istilah yang digunakan untuk memindahkan hasil rekaman dari media rekam berupa kaset ke dalam computer.

Untuk melakukan capturing dengan Adobe Premiere, klik **File>Capture** atau cukup tekan **F5**, hingga muncul panel capture.

Panel ini berisi tampilan video yang sedang di-capture, tombol pengendali rekaman, Pengaturan Capture, dan panel logging.


Sebelum memulai proses capturing, pastikan kamera terhubung dengan computer melalui alat khusus (capture card), atau IEEE1394 (colokan untuk kabel firewire pada CPU).





Capture panel:


A. Status area **B.** Preview **C.** Tabs **D.** Panel menu **E.** Device controls


Tombol pengendali rekaman yang terdapat pada Capture Panel dapat digunakan untuk mengendalikan kamera langsung dari komputer. Hanya dengan meng-klik tombol yang ada, kita dapat mencari/ menemukan dengan cepat bagian video mana yang akan di-capture.



Jog control  berfungsi untuk memindahkan dengan cepat frame yang saling bersebelahan.

Shuttle control  berfungsi untuk mengubah kecepatan putaran kaset saat melakukan pemutaran ke arah forward ataupun backward.

Tombol Record  berfungsi untuk melakukan capturing secara manual

Dengan menekan tombol **Rewind**  saat kaset berhenti, kamera memutar kaset dengan kecepatan penuh kembali ke bagian sebelumnya. Namun jika tombol ini ditekan saat kaset di-play atau Pause, kamera memutar kaset sambil menampilkan video preview.


Tombol **Fast Forward**  berfungsi untuk memutar kaset dalam kamera ke bagian akhir.

Tombol **Previous Scene**  langsung mengarahkan pita kaset pada bagian awal scene sebelumnya. Dan dengan menekan tombol **Next Scene button** ,

pita kaset langsung menuju kepada bagian awal scene berikutnya. Cara lain yakni dengan menekan huruf J, K, and L pada keyboard ntuk mengendalikan camera atau video device.

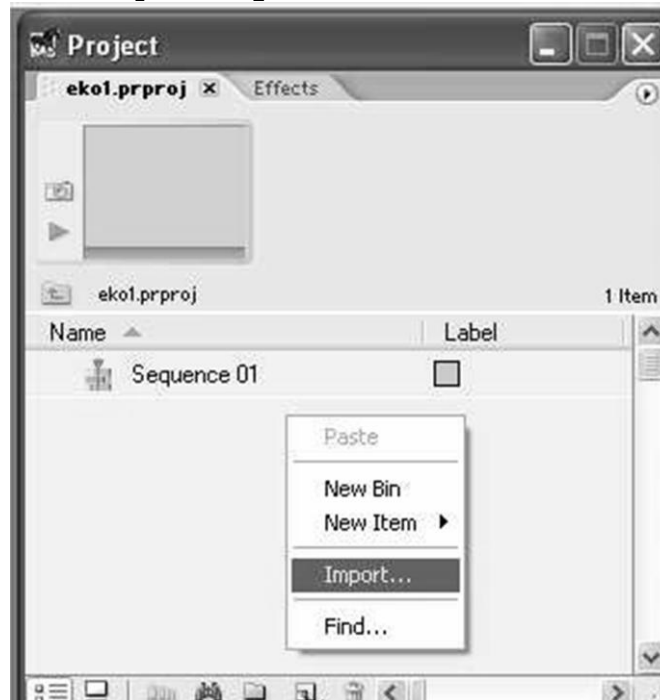
J untuk rewind; L untuk fast forwards, dan K untuk pauses.

Kecepatan forward atau fast forwards akan meningkat setiap kali huruf J atau L ditekan. Untuk rewind atau forward sebanyak satu frame at a time, tekan dan tahan huruf K dan tekan J atau L satu kali. Untuk memperlambat kecepatan rewind or forward, tekan dan tahanlah K+J atau K+L.

Untuk melakukan capturing dengan pembagian scene secara otomatis, maka tekanlah tombol  (Scene Detect). Dengan mengaktifkan Scene Detect, maka scene-scene yang di-capture secara otomatis tersimpan menjadi file tersendiri berdsarkan rec-pause saat proses shooting.

✓ Import File

Cara intuk mengimport video adalah dengan **klik kanan pada jendela project** kemudian pilih **import**.



Kemudian akan muncul jendela untuk memilih bahan yang akan di-import. File yang dapat di-import ke dalam Adobe Premiere Pro bisa berupa video dan animasi (ASF, AVI, MPEG, MPE, MPG, M2V, QuickTime (MOV; requires QuickTime player), DLX, Windows Media File (WMV), Animated GIF, Filmstrip (FLM)), audio (Audio Interchange File Format (AIFF), AVI, MP3, MPEG, MPG QuickTime (MOV; requires QuickTime player) WAVE (WAV), WMA), graphics, foto (Adobe Illustrator (AI), Adobe Photoshop (PSD), Bitmap (BMP, DIB, RLE), EPS, GIF, ICO, JPEG, JPE, JPG, JFIF, PCX, PICT, PIC, PCT, Portable Network Graphics (PNG), PTL, PRTL (Adobe Title Designer), Targa (TGA, ICB, VDA, VST), TIFF, PSQ). **Pilih bahan yang akan diimport, kemudian klik Open.**

d. Cut and Compose

Setelah file yang dikehendaki di-import ke dalam Adobe Premiere Pro, pindahkan file tersebut ke jendela **source** dengan cara **click kiri** (tahan)>**drag**, atau **double click** pada file tersebut.

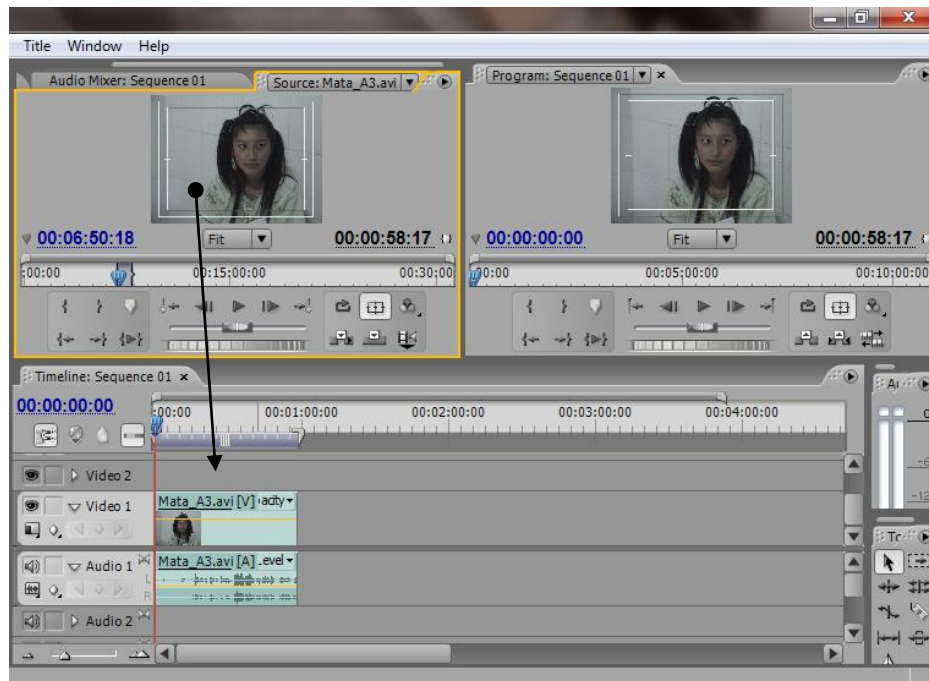


Potong clip video yang ada pada jendela source dengan cara menandai titik awal pemotongan dengan menempatkan *playhead* pada bagian yang menandai awal pemotongan clip kemudian



awal pemotongan clip kemudian klik **Set In Point (I)** dan kemudian tempatkan playhead pada titik akhir pemotongan dan klik **Set Out Point (O)** untuk menandai akhir pemotongan.

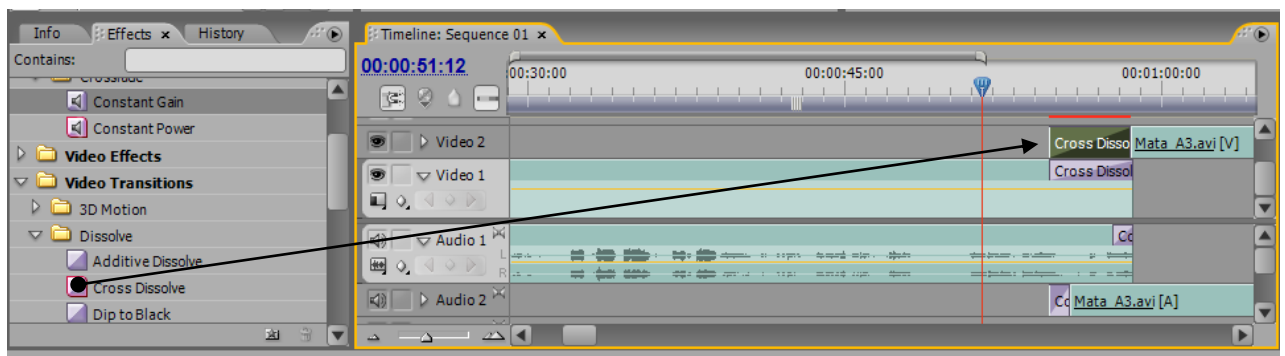
Setelah movie ditandai titik awal dan akhir pemotongannya, kemudian tempatkan potongan movie tersebut dengan cara men-drag tampilan movie pada jendela monitor ke jendela **Timeline**.



Clip yang sudah dimasukkan ke dalam Timeline akan tampil pada jendela program. Utamakan meletakkan clip video pada track Video 1 dan audionya secara otomatis akan terletak pada track Audio 1. Lalu masukkan clip lain dengan proses yang sama seperti sebelumnya, dan susun secara teratur pada timeline untuk menjalin sebuah rangkaian shot yang akan menjadi suatu film utuh.

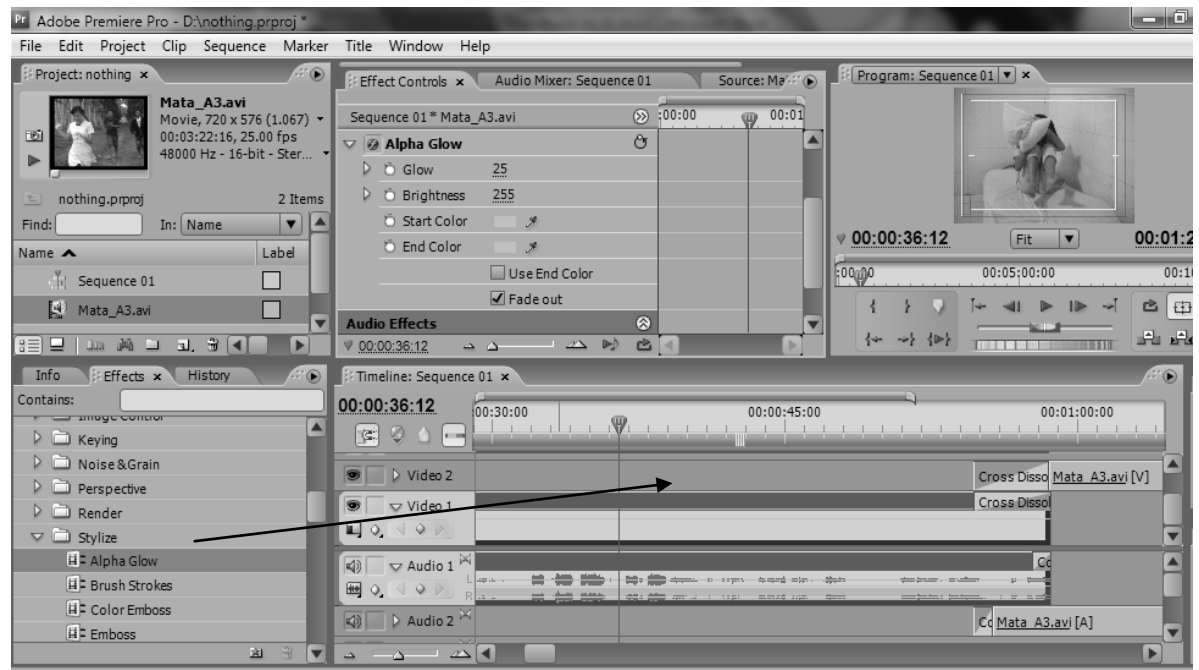
e. Menambahkan Efek dan Transisi

Untuk menambahkan efek pada klip, kita mulai dengan menyusun klip dengan irama berselang-seling, yaitu dengan menempatkan klip 1 pada track video 1, klip 2 pada track video 2, klip 3 pada track video 3, dan seterusnya. Kemudian klip 2 kita majukan sedikit, sehingga ada bagian yang tampil bersamaan dengan klip 1. (lihat gambar).

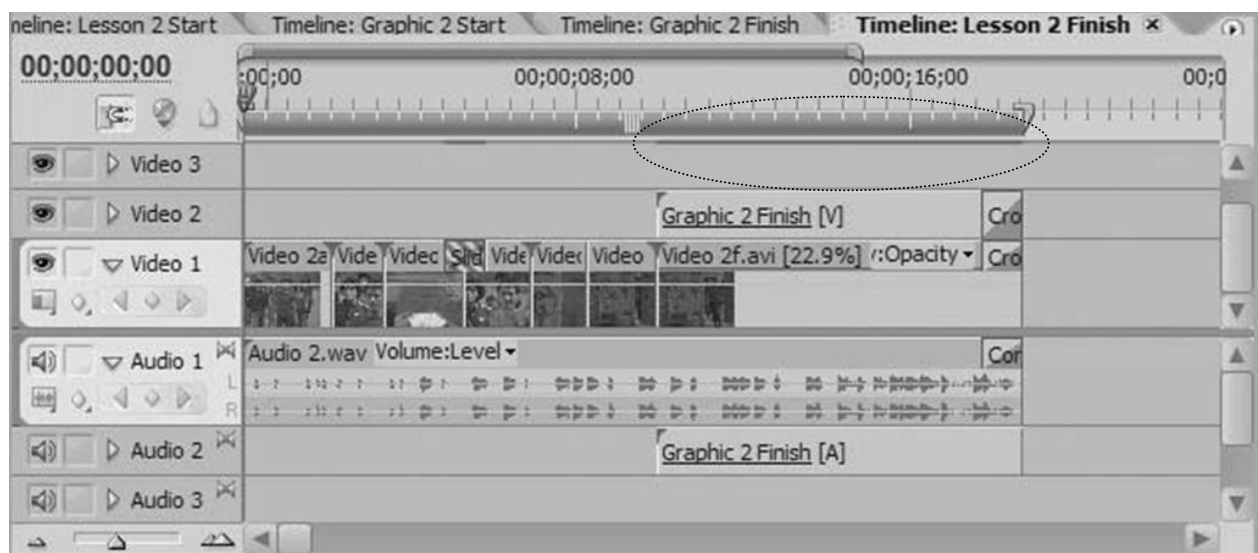


Setelah kita membuat perpotongan antar klip, kemudian buka tab efek yang ada pada jendela Effects, pilih efek transisi, misalkan **Cross Dissolve**. Drag dan tempelkan di bagian akhir klip 1 dan di bagian akhir klip 2.

Transisi pada audio juga diberikan dengan cara yang sama. Untuk menambahkan video effects, pilih efek yang dikehendaki lalu drag dan ditempelkan pada salah satu clip video di dalam timeline. Selanjutnya video effects tersebut dapat diatur lebih lanjut dengan membuka jendela effects control dan lakukan pengaturan dari sana.

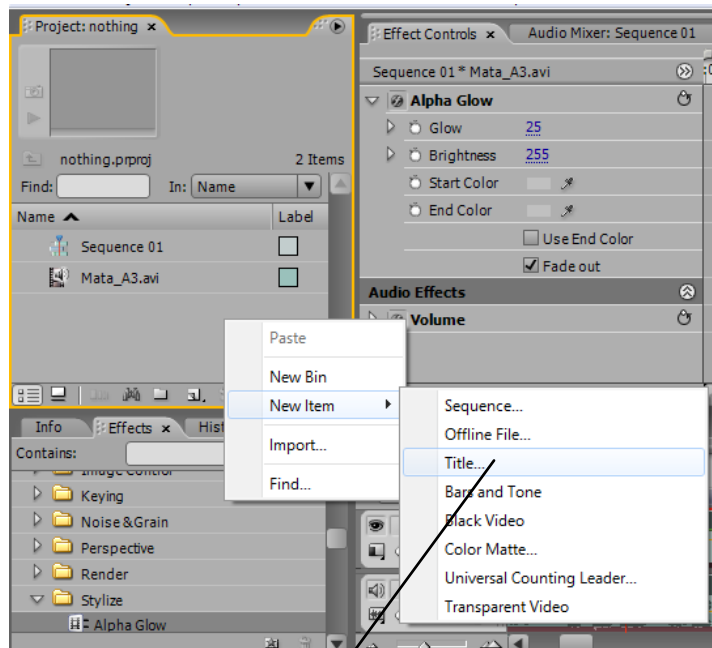


Setelah memberikan video effects pada clip yang berada pada timeline, biasanya akan muncul garis merah pada bagian *work area*, tepat di atas clip yang baru saja diberi efek. Lihat bidang yang dilingkari pada gambar di bawah ini.



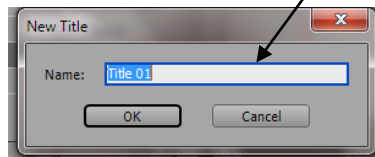
Garis merah itu menunjukkan bahwa efek yang ditambahkan pada clip video harus di-render (proses penyempurnaan/ penyatuan efek video). Proses rendering dilakukan dengan menekan tombol **Enter** pada keyboard. Jangan biarkan garis merah tersebut menumpuk dalam durasi yang cukup panjang. Begitu muncul garis merah, segeralah menekan Enter.

f. Menambahkan Tulisan atau Title

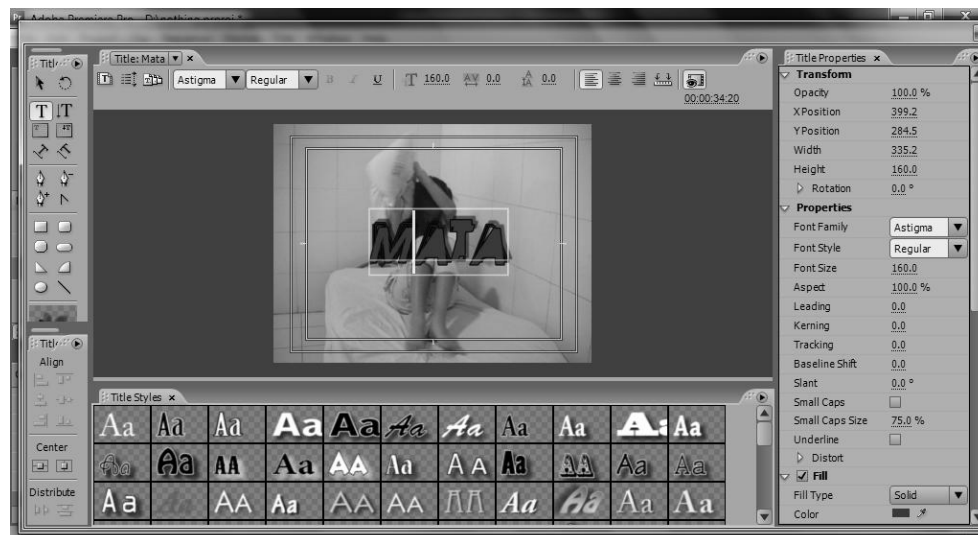


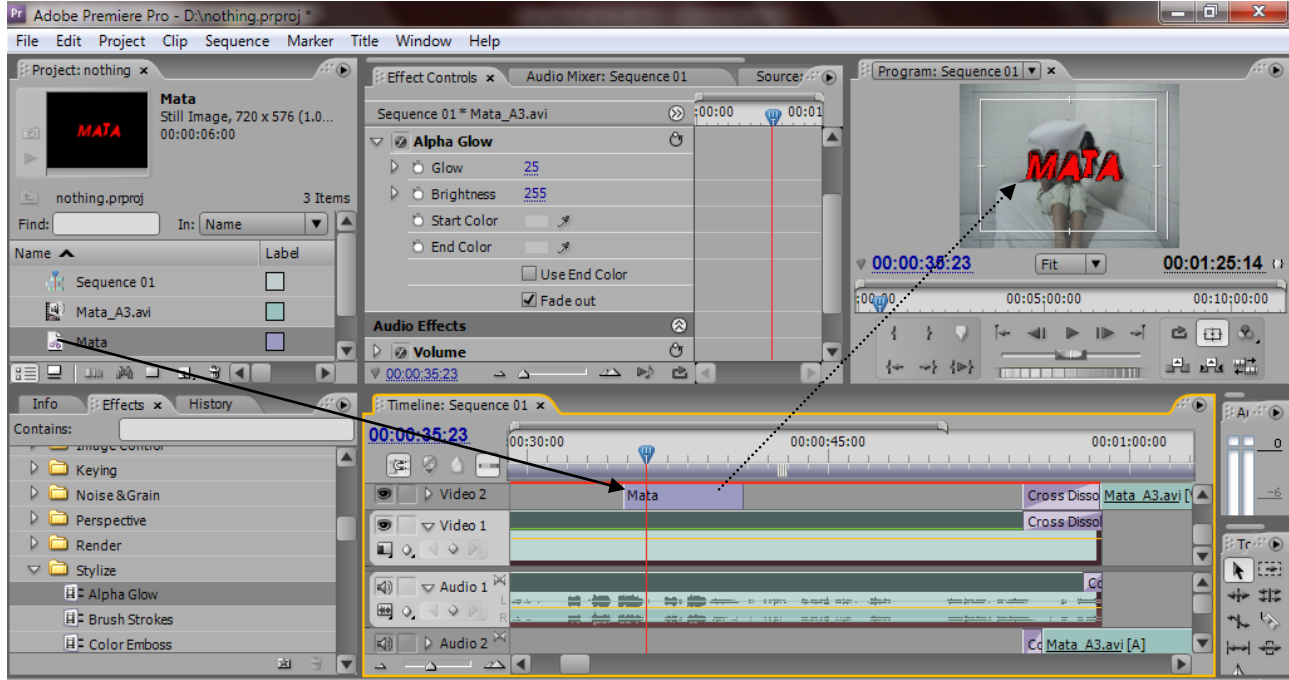
Untuk menambahkan title, caranya adalah: klik kanan pada jendela project, pilih **New Item>Title**, lalu akan muncul tampilan jendela Title Designer. Berikan nama untuk New Title yang akan dibuat.

Tuliskan Judul yang akan anda berikan pada tampilan. Pilih efek teksnya pada bagian **Style**. Pilih warna teks pada bagian **Fill**. Kalau sudah pas, tekan **Ctrl+S** untuk menyimpannya, lalu tutup jendela title designer. Title yang sudah dibuat tadi secara otomatis akan masuk pada jendela Project.



Masukkan title pada timeline, dengan cara drag and drop title yang sudah kita buat dari jendela project ke dalam jendela timeline pada layer video 3.



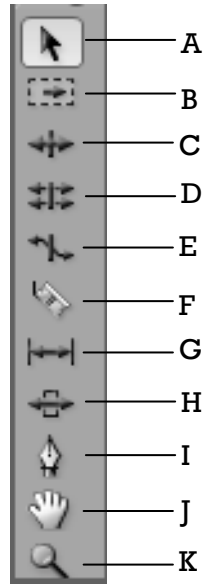


Sedikit catatan, ketika kita membuat New Title ataupun memasukkan clip video, perhatikan tampilannya. Ada dua buah garis bingkai (safe margin) yang tidak boleh diabaikan.



Safe margin area:

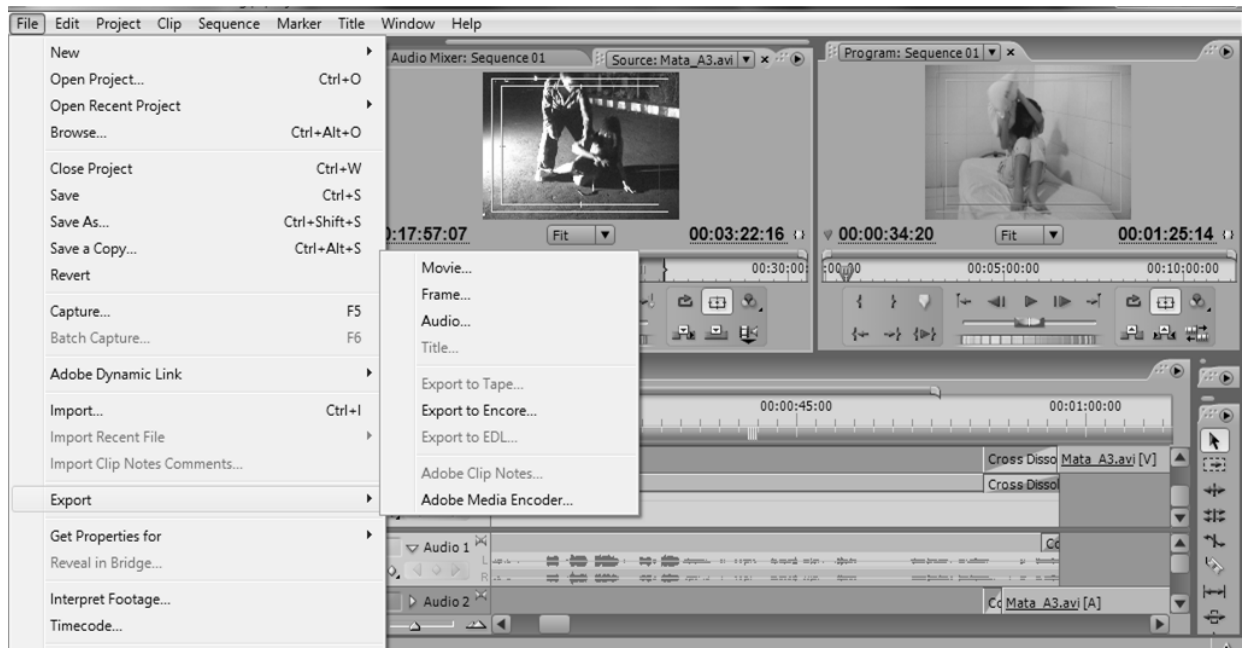
- A. Action-safe zone (batas aman video saat diputardi layar TV)
- B. Title-safe zone(batas aman untuk judul atau tulisan)

g. Toolbox

- A.** Selection tool
- B.** Track Selection tool
- C.** Ripple Edit tool
- D.** Rolling Edit tool
- E.** Rate Stretch tool
- F.** Razor tool
- G.** Slip tool
- H.** Slide tool
- I.** Pen tool
- J.** Hand tool
- K.** Zoom tool

h. Export

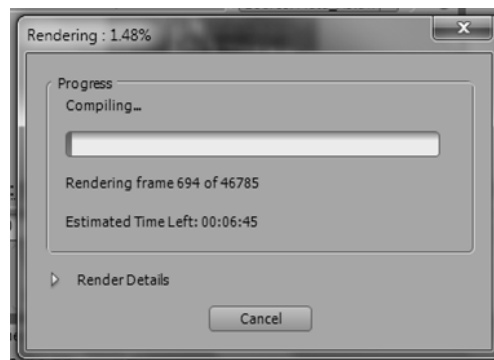
Rangkaian clip-clip video yang sudah ditata secara teratur pada timeline dan sudah diberi efek/ transisi seperlunya, itulah yang akan menjadi movie. Untuk menjadikannya sebagai suatu tayangan yang siap ditonton, tahap terakhir adalah melakukan export. Caranya adalah: click **File>Export>Movie** (lihat gambar)



Setelah memilih **Export>Movie**, maka akan muncul kotak dialog seperti di bawah ini:



Pilihlah folder pada HDD atau buat folder baru untuk menyimpan hasil export-nya nanti. Hasil export-nya nanti akan berekstensi Avi. Format Avi membutuhkan ruang yang cukup besar untuk penyimpanannya. Untuk itu pastikan HDD yang kamu pilih memiliki ruang free space yang cukup. Lalu berilah nama untuk movie hasil export tersebut, kemudian click “Save” dan langsung muncul proses rendering keseluruhan movie yang sudah kita edit tadi.



Tunggu hingga prosesnya selesai. Cepat-lambatnya proses rendering tentu bergantung pada kemampuan computer yang kita gunakan untuk editing.