



# VIDEOGRAFI



**Sarwo Nugroho, S.Kom., M.Kom**



**YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK**

# VIDEOGRAFI



**Sarwo Nugroho, S.Kom., M.Kom**



**YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK**

## **VIDEOGRAFI - 2**

### **Penulis :**

Sarwo Nugroho, S.Kom., M.Kom

ISBN : 978-623-8120-05-5

### **Editor :**

Wawan Susanto, S.Kom

### **Penyunting :**

Edy Jogatama Purhita, S.Sn., M.Sn

### **Desain Sampul dan Tata Letak :**

Fa'iqah Salsabil Qadiriyyah

### **Penerbit :**

Yayasan Prima Agus Teknik

### **Redaksi :**

Jl. Majapahit No. 605 Semarang  
Telp. (024) 6723456, 6710144  
Email : penerbit\_ypat@stekom.ac.id

### **Ditributor Tunggal :**

STEKOM Semarang  
Jl. Majapahit No. 605 Semarang  
Telp. (024) 6723456, 6710144  
Email : info@stekom.ac.id

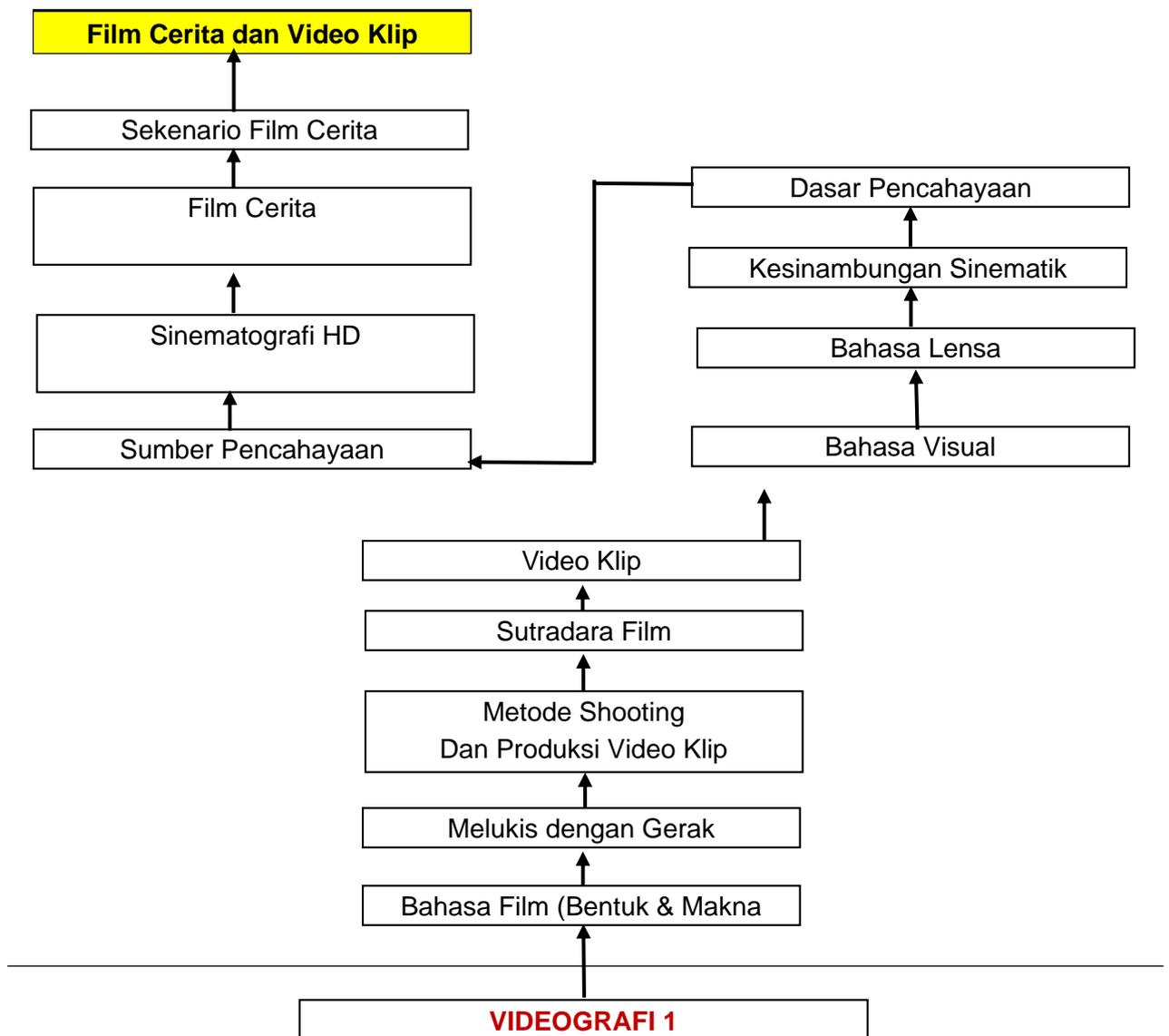
Hak cipta dilindungi undang – undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara  
Apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

## **PERSEMBAHAN**

**Buku ini kami dedikasikan untuk mahasiswa  
Mata Kuliah VIDEOGRAFI - 2,  
Program Studi Desain Grafis,  
Fakultas Studi Akademik,  
Universitas STEKOM**

## ANALISIS PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : Videografi - 2  
Kode Mata Kuliah : DG220723  
Kelompok Mata Kuliah : Multimedia  
SKS : 3 SKS  
Semester : 7  
Program Studi : Desain Grafis  
Fakultas : Studi Akademik



## KATA PENGANTAR

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas tersusunnya Buku Ajar Videografi - 2 ini. Tidak lupa penulis ucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang banyak membantu tersusunnya Buku Ajar ini.

Materi mengenai Videografi – 2 sendiri sebenarnya merupakan kumpulan topic yang sangat khas, dimana banyak sedikitnya materi yang disampaikan bergantung kepada kebutuhan yang digunakan dalam desain Videografi yaitu tentang pembuatan film cerita pendek dan video klip. Dalam Buku Ajar ini diberikan konsep-konsep umum yang lebih lengkap mengenai Sistem Skala Besar dengan proses kontrolnya, dengan harapan dapat digunakan sebagai panduan mengajar bagi staf pengajar (dosen) maupun pelengkap belajar bagi mahasiswa.

Acting for Film adalah buku tentang akting dalam film dan teknik-teknik yang dapat digunakan untuk berakting di depan kamera. Itu ditulis untuk aktor, seperti saya, dan mengungkapkan beberapa pendekatan akting film yang lazim di film-film Indonesia. Menjadi seorang aktor, saya memiliki pendekatan yang sangat praktis, namun pribadi terhadap berbagai hal. Apapun teknik atau filosofinya, itu harus bekerja untuk saya di lapangan; itu harus berfungsi saat kamera berputar. Setiap aktor adalah instrumen unik yang hanya dia yang tahu cara memainkannya, jadi saran saya untuk Anda adalah, ambil semuanya, pertahankan apa yang cocok untuk Anda, dan tinggalkan sisanya untuk nanti. Banyak orang berpikir bahwa akting film hanyalah penggambaran kepribadian yang kuat, bahwa aktor, yang memiliki ego yang kuat dan kecintaan pada pertunjukan, hanya mengingat dialognya dan melompat ke depan kamera. Orang-orang berpikir bahwa dibutuhkan tipe kepribadian tertentu untuk melakukan ini, dan memang demikian, tetapi yang tidak mereka pertimbangkan adalah teknik kerajinan yang rumit yang dipraktikkan aktor dan kedalaman pengetahuan diri yang harus dia perjuangkan dalam mengembangkannya.

Akting di depan kamera telah memperluas bidang orang yang mungkin bisa menjadi aktor. Anda tidak lagi membutuhkan suara yang besar atau kepribadian yang suka berteman untuk tampil di atas panggung untuk dilihat dan didengar. Kamera telah memprivatisasi akting untuk menyertakan lingkaran yang jauh lebih kecil yang terkonsentrasi lebih dekat ke orang yang memainkan peran tersebut, bukan ke bagian itu sendiri. Saya menyebutkan hal ini kepada para guru, karena mungkin ada siswa di kelas Anda yang sangat ingin berakting, tetapi terlalu malu untuk memproyeksikan ke luar dan tampil. Ada kemungkinan bahwa suara mereka sangat lembut sehingga tidak dapat didengar, dan meskipun mereka melakukan pekerjaan terbaik mereka, mereka tetap menarik untuk ditonton.

Menjadi sutradara layar yang baik menuntut identitas yang kuat dan jelas dalam hubungannya dengan dunia di sekitar Anda dan pemahaman yang jelas tentang apa itu drama. Mengembangkan hal-hal ini akan sangat tergambar dalam buku ini. Anda akan membutuhkan keterampilan lain juga, tetapi pertama-tama mari kita periksa pekerjaan dan seperti apa lingkungan kerja pembuat film saat ini. Setiap kali saya berbicara tentang pembuat film dan pembuatan film, saya menyertakan produksi film dan video bersama-sama karena masing-masing hanyalah media penyampaian gambar pada bahasa layar yang sama.

Tidak pernah ada waktu yang lebih baik untuk belajar pembuatan film. Industri film sepenuhnya menerima bahwa pembuat film dengan talenta baru akan muncul dari sekolah film dan bahwa para siswa ini berpendidikan lebih luas, serba bisa, dan mampu mengembangkan sinema secara radikal daripada generasi sebelumnya. Alumni sekolah film telah menciptakan rekam jejak yang luar biasa sehingga pertanyaannya bukan lagi apakah pembuat film yang bercita-cita tinggi harus pergi ke sekolah film tetapi hanya yang mana yang cocok.

Karena produksi film telah bergerak di luar kendali sistem studio, pembiayaan dan distribusi film menunjukkan tanda-tanda kuat untuk menjadi terdesentralisasi dan lebih seperti penerbitan buku. Dengan distribusi yang lebih beragam yang tersedia melalui kaset video, DVD, dan film sesuai permintaan melalui Internet atau satelit, lebih banyak produksi akan “disempurnakan” ke khalayak yang lebih terspesialisasi, seperti halnya produksi buku selama berabad-abad.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari Buku Ajar ini (terutama dari segi kata-kata atau penyusunan kalimat, karena beberapa bagian merupakan saduran bebas dari berbagai referensi), sehingga penulis masih berharap suatu saat Buku Ajar ini akan bisa diperbaiki dari kritik-kritik yang bersifat membangun.

Semarang, Desember 2022

Sarwo Nugroho, S.Kom., M.Kom  
sarwo@stekom.ac.id

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN KDT</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ANALISIS PEMBELAJARAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>TINJAUAN MATA KULIAH</b> .....	<b>1</b>
A. Deskripsi Singkat .....	1
B. Relevansi .....	4
C. Capaian Pembelajaran.....	5
<b>BAB I BAHASA FILM : BENTUK DAN MAKNA FILM</b> .....	<b>6</b>
A. Bentuk Film .....	7
B. Persatuan.....	9
C. Bahasa Film .....	10
1. Latar dan alat peraga .....	11
2. Kostum dan make-up .....	12
3. Warna .....	12
4. Pencahayaan .....	13
5. Pencahayaan juga dapat dicirikan oleh sumbernya .....	14
6. Ilustrasi berikut menunjukkan posisi lampu ini dan cara kerjanya .....	14
7. Back Light .....	15
8. Performance .....	15
9. Pembingkaiian .....	16
D. Ringkasan .....	20
E. Pertanyaan dan Diskusi .....	21
<b>BAB II MELUKIS DENGAN GERAK</b> .....	<b>22</b>
A. Membangun Dunia Visual .....	22
B. Alat Sinematografi [Konseptual] .....	24
C. Pembuatan Film .....	32
D. Pencahayaan Untuk Bluescreen/Greenscreen.....	33

E.	Bekerja Dengan Strobes .....	40
F.	Paparan Strobo .....	41
G.	Eksposur Khas .....	42
H.	Pencahayaan Untuk Close-Up Ekstrim .....	43
I.	Efek .....	43
J.	Ringkasan .....	50
K.	Pertanyaan dan Diskusi .....	51
 <b>BAB III METODE SHOOTING .....</b>		<b>52</b>
A.	Persepsi .....	52
B.	Teater .....	53
C.	Subteks Visual Dan Metafora Visual .....	53
D.	Mendekonstruksi Realitas dan Menyatukannya Kembali.....	54
E.	Bingkai .....	54
	1. Bingkai Statis .....	54
	2. Sinema Sebagai Bahasa.....	55
	3. Membangun Adegan .....	56
	4. Shoot Lebar .....	57
F.	Menetapkan Shoot .....	58
G.	Menghubungkan Shoot .....	67
H.	Pickup .....	68
I.	Shoot Transisi .....	68
J.	Persiapan Dan Perencanaan Produksi.....	68
K.	Dokumen produksi .....	73
L.	Ringkasan .....	73
M.	Pertanyaan dan Diskusi .....	74
 <b>BAB IV SUTRADARA FILM .....</b>		<b>75</b>
A.	Pemecahan Karakter.....	78
B.	Detail Pertunjukan Dapat Dipecah Menjadi Ketukan. ....	87
C.	Realisme Mythic .....	87
D.	Dukungan Sutradara Terhadap Para Actor .....	91
E.	Mempersiapkan Peran .....	92
F.	Menginternalisasi Peran.....	93
G.	Mengeksternalisasi.....	94
H.	Casting .....	96
I.	Menjalankan Hari Pemotretan .....	98

J.	Ringkasan .....	106
K.	Pertanyaan dan Diskusi .....	107
<b>BAB V VIDEO KLIP .....</b>		<b>108</b>
A.	Jenis Video Klip.....	110
B.	Genre Musik.....	111
C.	Skenario Video Klip .....	111
D.	Special Effect Split Screen .....	114
E.	Time Lapse in Cinematography.....	115
F.	Slow Motion.....	117
G.	Pengorganisasian Video Klip.....	118
H.	Respon Emosional Oleh Musik .....	119
I.	Ringkasan .....	120
J.	Pertanyaan dan Diskusi .....	121
<b>BAB VI BAHASA VISUAL .....</b>		<b>122</b>
A.	Lebih Dari Sekedar Gambar.....	122
B.	Prinsip Desain .....	123
C.	Bidang Tiga Dimensi .....	125
D.	Kedalaman .....	128
E.	Kekuatan Organisasi Visual .....	128
F.	Aturan Komposisi Lainnya.....	132
G.	Ringkasan .....	134
H.	Pertanyaan dan Diskusi .....	135
<b>BAB VII BAHASA LENSA .....</b>		<b>136</b>
A.	Perspektif Lensa. ....	136
B.	Lensa Lebar dan Perluasan Ruang.....	137
C.	Fokus Jauh.....	138
D.	Kompresi Ruang .....	139
E.	Fokus Selektif.....	142
F.	Kontrol Gambar Di Lensa.....	144
G.	Tinggi Lensa.....	145
H.	Ringkasan .....	148
I.	Pertanyaan dan Diskusi .....	148
<b>BAB VIII KESINAMBUNGAN SINEMATIK.....</b>		<b>149</b>
A.	Kontinuitas Konten .....	150

B.	Kontinuitas Gerakan.....	150
C.	Kontinuitas Posisi.....	151
D.	Kontinuitas Waktu.....	151
E.	Perencanaan Cakupan.....	159
F.	Masalah Editorial Lain Dalam Shooting.....	171
G.	Ringkasan.....	178
H.	Pertanyaan dan Diskusi.....	178

**BAB IX DASAR PENCAHAYAAN ..... 179**

A.	Tujuan Pencahayaan.....	179
B.	Eksposur dan Pencahayaan.....	184
C.	Beberapa Terminologi Pencahayaan.....	185
D.	Aspek Cahaya.....	186
E.	Cahaya Keras dan Cahaya Lembut.....	187
F.	Arah.....	190
G.	Hindari Pencahayaan Depan Datar.....	101
H.	Teknik Pencahayaan Dasar.....	194
I.	Cahaya Termotivasi.....	199
J.	Pencahayaan Untuk Video Def Tinggi.....	204
K.	Ringkasan.....	207
L.	Pertanyaan dan Diskusi.....	207

**BAB X SUMBER PENCAHAYAAN ..... 208**

A.	Indeks Rendering Warna.....	208
B.	Satuan HMI.....	209
C.	Aturan untuk Menggunakan Unit HMI.....	215
D.	Potensi Masalah.....	217
E.	XENONS.....	217
F.	Lampu LED.....	218
G.	Lampu Tungsten.....	218
H.	Fresnels.....	219
I.	Dua puluh.....	219
J.	Tenner.....	220
K.	Senior/5K.....	220
L.	Junior/2K.....	220
M.	1K.....	221
N.	Tweenie /650.....	221
O.	Antaraie, InBetweenie, Inky dan Pepper.....	221

P.	PARS.....	222
Q.	Grup PAR .....	223
R.	Ruby.....	225
S.	HMI PARs.....	225
T.	Lampu Lembut .....	225
U.	Barger Baglights.....	227
V.	Fluoresen Warna.....	227
W.	Jenis Unit Lainnya.....	228
X.	Ringkasan .....	233
Y.	Pertanyaan dan Diskusi .....	234
<b>BAB XI SINEMATOGRAFI HD .....</b>		<b>235</b>
A.	Video Analog Dan Digital.....	235
B.	Video Digital .....	237
C.	Jenis Sensor Video .....	237
D.	Sensor Filter Tiga Chip.....	239
E.	Desain Tiga Chip .....	240
F.	Video Digital .....	240
G.	Standar Def.....	241
H.	Def Tinggi .....	241
I.	Format Shooting.....	242
J.	Kompresi Digital .....	242
K.	Kompresi Lossy dan Lossless .....	243
L.	MPEG dan JPEG .....	244
M.	Mentah .....	244
N.	Negatif Digital.....	245
O.	Kecepatan Bit.....	246
P.	Pemantauan Pada Set .....	247
Q.	Monitor Gelombang Dan Lingkup Vektor.....	248
R.	Luas Video .....	249
S.	Digital Intermediate (Di).....	252
T.	Sinyal Video .....	252
U.	Menyiapkan Monitor Warna.....	255
V.	Menyesuaikan Warna.....	256
W.	Keseimbangan Putih Kamera.....	257
X.	Konversi Analog/Digital .....	258
Y.	Ringkasan .....	262
Z.	Pertanyaan dan Diskusi .....	263

<b>BAB XII FILM CERITA.....</b>	<b>264</b>
<b>A. Tahapan Pembuatan Film Cerita .....</b>	<b>265</b>
<b>B. Klasifikasi Film .....</b>	<b>266</b>
<b>C. Film pendek .....</b>	<b>267</b>
<b>D. Skenario Film Pendek .....</b>	<b>269</b>
<b>E. Ringkasan .....</b>	<b>290</b>
<b>F. Pertanyaan dan Diskusi .....</b>	<b>290</b>
<b>INDEX .....</b>	<b>291</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>292</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. <b>Skenario Film Pendek</b> .....	269
Tabel 2. Opening.....	269
Tabel 3. <i>Sequence 1</i> .....	270
Tabel 4. <i>Sequence 2</i> .....	275
Tabel 5. <i>Sequence 3</i> .....	278
Tabel 6. <i>Sequence 4</i> .....	280
Tabel 7. <i>Sequence 5</i> .....	282
Tabel 8. <i>Sequence 6</i> .....	286
Tabel 9. <i>Sequence 7</i> .....	289

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Elemen Visual Membawa Cerita Dalam Adegan Awal. ....	23
Gambar 2. Elemen Visual Yang Kuat Memberi Tahu Banyak Tentang Situasi Karakter...	24
Gambar 3. Sudut Pandangnya Jauh, Observasional. ....	25
Gambar 4. Kompresi ruang yang diciptakan oleh lensa yang sangat panjang.....	26
Gambar 5. Pencahayaan bukan hanya elemen komposisi yang kuat.....	27
Gambar 6. Seorang Pria Yang Terperangkap Di Dunia Teknologi Tinggi. ....	27
Gambar 7. Warna sepia kencang desaturasi adalah elemen tekstur utama. ....	28
Gambar 8. Warna dan bayangan selain efek riasan merupakan inti dari video .....	28
Gambar 9. Bidikan dari Angel Heart ini adalah sisipan .....	29
Gambar 10. Adegan dari Chinatown ini menggunakan POV .....	32
Gambar 11. Sudut Pandang .....	32
Gambar 12. POV subjektifnya dari apa yang dia lihat di cermin .....	32
Gambar 13. Film adalah mimpi.....	33
Gambar 14. Teknik Lampu Digunakan Untuk Menyalakan Layar Hijau Besar .....	34
Gambar 15. Pengaturan Layar Biru Besar.....	35
Gambar 16. Pengaturan Pencahayaan Layar Biru .....	36
Gambar 17. Spasi Penting Untuk Penerangan Siklus Yang Merata .....	37
Gambar 18. Layar Hijau Digunakan Untuk Mengisi Jendela.....	39
Gambar 19. Pengaturan Layar Biru Yang Sangat Besar .....	40
Gambar 20. Efek Asap Dan Hujan.....	45
Gambar 21. Proyektor Mole Beam Menciptakan Bayangan Tajam Dari Tirai Dengan ... Asap .....	46
Gambar 22. Hujan Tidak Akan Pernah Efektif Kecuali Dengan Cahaya Latar .....	48
Gambar 23. Komposisi <i>Geometrisformal</i> .....	53
Gambar 24. Aparatus perspektif.....	55
Gambar 25. Sebuah Shoot Lebar.....	58
Gambar 26. <i>Memperbesar</i> Ke Jendela Tertentu.....	59
Gambar 27. Bidikan Medium Klasik Dari Shanghai Express. ....	61
Gambar 28. . Shoot penuh atau head-to-head Koboï .....	62
Gambar 29. Jenis Shoot.....	62
Gambar 30 Over-the-shoulder (OTS). ....	62
Gambar 31. Over-the-shoulder (OTS .....	64
Gambar 32. Elemen dasar dari Metode Master Scene.....	66
Gambar 33. Sebuah Shoot Master. ....	68
Gambar 34. Proses Produksi Video Klip.....	109

Gambar 35. Proses Editing Video .....	114
Gambar 36. Bagan Struktur Organisasi Video Klip.....	119
Gambar 37. Bingkai Dari Akhir The Big Combo.....	122
Gambar 38. Keseimbangan Berperan Dalam Film Noir Frame Ini.....	123
Gambar 39. Irama Visual Dengan Sentuhan Ironis .....	123
Gambar 40. Tekstur visual dalam sebuah adegan dari The Conformist.....	124
Gambar 41. Pencahayaan, perspektif, pilihan lensa, dan posisi kamera.....	125
Gambar 42. Tumpang tindih dalam komposisi dari film klasik noir The Big Combo .....	126
Gambar 43. Bidikan Dari Apocalypse Now .....	127
Gambar 44. Perspektif Atmosfer.....	128
Gambar 45. S Terbalik Yang Berliku-Liku .....	129
Gambar 46. Komposisi bingkai terbuka dari Seven Samurai.....	130
Gambar 47. Bingkai Dalam Bingkai.....	131
Gambar 48. Aturan Seperti Adalah Cara Untuk Membantu Penonton Mengatur Bidang Visual .....	131
Gambar 49a. Terlalu Banyak Kepala Kamar.....	133
Gambar 49b. Kepala Terlalu Kecil – Kamar .....	133
Gambar 50. Tentang Jumlah Ruang Kepala Yang Tepat. ....	133
Gambar 51. Tidak Cukup Ruang Hidung.....	134
Gambar 52. Ruang Hidung Yang Cukup .....	134
Gambar 53. Tiga Tingkat Cerita Ditampilkan Dalam Bingkai Yang Sama .....	138
Gambar 54. Perspektif Lensa Yang Sangat Panjang.....	139
Gambar 55. Potongan Energi Tinggi Yang Membuat.....	141
Gambar 56. Seni Tradisional Jepang Dan Cina Tidak Menggunakan Perspektif Linier ...	143
Gambar 57. Bidikan Sudut Tinggi Yang Tepat Di Atas Kepala .....	145
Gambar 58. Lampu Latar Tanpa Isi, Meninggalkan Karakter Dalam Siluet Lengkap .....	146
Gambar 59. Menggunakan Pergeseran Kemiringan.....	147
Gambar 60. Wanita di atas (A) akan melihat mobil bergerak ke kiri .....	152
Gambar 61. Melihat mobil bergerak ke kanan. ....	152
Gambar 62. Jika kedua wanita itu melihat mobil dari sisi yang sama .....	152
Gambar 63. Prinsip Dasar Arah Layar .....	152
Gambar 64. Hubungan Terarah Ini Ditentukan Oleh Setengah Lingkaran 180° Di Satu Atau Sisi Lain Garis.....	153
Gambar 65. Memutar Kereta Dan Kembali Ke Arah Lain .....	155
Gambar 66. Menyiapkan Dan Menyalakan Perputaran Yang Nyata .....	157
Gambar 67. Dalam Adegan Pasangan .....	158
Gambar 68. Tetapi Elemen Penting Adalah Bahwa Kedua Bidikan .....	160
Gambar 69. . Saat karakter keluar dari frame.....	162

Gambar 70. Tiga Shoot Dengan Karakter Di Tengah.....	163
Gambar 71. Komposisi Gambar dalam Pertemuan .....	165
Gambar 72. Master Ini Membuat Grup Latar Belakang Dan Pria Berkumis Itu Melihat Ke Kiri Kamera. ....	166
Gambar 73. Pada Potongan Ke Grup Latar Belakang, Hubungan Arah Tetap Terjaga Dan Yang Terpenting Pria Berkumis Masih Melihat Ke Kiri Kamera. ....	166
Gambar 74. Dua Orang Di Meja Membentuk Garis Aksi Yang Kuat. ....	167
Gambar 75. Alat Untuk Menyampaikan Perjalanan Waktu .....	170
Gambar 76. Kontinuiti Adegan.....	172
Gambar 77. Suntingan Yang Merupakan Potongan Konseptual Dan Potongan .....	177
Gambar 78. Warna Memainkan Peran Utama Dalam Pembuatan .....	181
Gambar 79. Dua Perangkat Digunakan Untuk Menambahkan Tekstur Visual .....	182
Gambar 80. Pencahayaan dapat menciptakan kedalaman dan tiga dimensi.....	183
Gambar 81. Warna Primer Yang Kuat Dan Sederhana Dapat Menjadi Elemen Yang Kuat	184
Gambar 82. Pencahayaan Adalah Alat Utama Penonton Dalam Membangun Suasana Hati Dan Nada .....	186
Gambar 83. Cahaya keras menciptakan bayangan yang tajam dan jelas .....	187
Gambar 84. Pencahayaan depan datar tidak menciptakan kedalaman .....	189
Gambar 85. Cahaya dari sisi atas panggung (sisi yang jauh dari kamera) memberikan bayangan yang menyenangkan dan menyanjung wajah .....	190
Gambar 86. Cahaya latar yang kuat dan pantulan dari buku menciptakan tampilan yang secara sempurna .....	191
Gambar 87. Semua Efek Jenis Ini Bergantung Pada Beberapa Asap Untuk Membuat Sinar Cahaya Terlihat. ....	193
Gambar 88. Lampu meja praktis yang digunakan sebagai kunci dalam adegan .....	195
Gambar 89. Cahaya jendela alami sangat lembut selama tidak ada sinar matahari langsung .....	197
Gambar 90. Adegan gelap dan murung ini diterangi terutama dari jendela .....	199
Gambar 91. Satu-satunya sumbernya adalah lampu praktis itu sendiri .....	200
Gambar 92. Pegangan Ini Berdiri Untuk Menggoyang Papan Reflektor .....	202
Gambar 93. Hollywooding adalah istilah untuk memegang sutra, cahaya, atau bendera	204
Gambar 94. Sinar matahari langsung sangat keras, kontras, dan tidak menarik .....	205
Gambar 95. Di sini hanya memiliki aktor mundur beberapa kaki sehingga dia berada di bawah tenda Gedung.....	206
Gambar 96. Subjek Berada Tepat Di Dalam Pintu, Yang Menempatkannya Di Tempat Teduh Terbuka. ....	206
Gambar 97. Kombinasi unit Kino Flo dan tungsten pada set efx layar biru.....	210
Gambar 98. HMI 18K Dengan Softbox Chimera Digunakan Di Lokasi Luar .....	211

Gambar 99. Larry Mole Parker Dari Mole-Richardson Melakukan Uji Berdampingan Dari Lampu Busur Karbon Dan PAR 12K HMI .....	212
Gambar 100. Lampu LED Panel Lite Dipasang Di Dalam Mobil Dan Juga Sebagai Lampu Pengisi Pada Kamera .....	214
Gambar 101. Tungsten Fresnel 20K.....	215
Gambar 102. Fresnel Tungsten 1.000 Watt.....	216
Gambar 103. Satu set samaran untuk Betweenie .....	216
Gambar 104. 10K Studio Standar.....	219
Gambar 105. Moleeno Mole-Richardson, terdiri dari 36 lampu PAR 1K .....	221
Gambar 106. Softlight Zip 2K MoleRich- ardsen.....	223
Gambar 107. Unit Mole-Richardson 6K HMI PAR .....	224
Gambar 108. Barger Baglight dengan softbox Chimera digunakan pada iklan produk....	226
Gambar 109. Lampu balon membutuhkan minimal rigging.....	229
Gambar 110. Fluor Dengan Warna Yang Benar .....	230
Gambar 111. Sebuah Rig Derek Mandiri Di Wall Street. ....	231
Gambar 112. Eksterior Hari Dengan Isian Negatif.....	232
Gambar 113. Sinyal Analog Adalah Variasi Tegangan Dari Waktu Ke Waktu .....	236
Gambar 114. Blok prisma dari kamera 3-chip .....	238
Gambar 115. Sensor Filter Bayer .....	239
Gambar 116. Piksel Di Layar.....	241
Gambar 117. Metode berbeda untuk menentukan resolusi format HD .....	243
Gambar 118. Bilah Warna SMPTE 75% Seperti Yang Ditampilkan Pada Vectorscope ...	247
Gambar 119. Posisi Warna Primer Dan Sekunder Pada Vectorscope.....	249
Gambar 120. Eksposur Normal Pada Kamera HD .....	250
Gambar 121. Video Interlaced Terdiri Dari Dua Set Garis Pindai Bergantian. ....	253
Gambar 122. Output komponen pada kamera: Y, Pr, Pb.....	255
Gambar 123. Output HD SDI, Serta Komposit, Kode Waktu, Dan Koneksi Lainnya Pada Verter Downcon Miranda.....	255

### A. Deskripsi Singkat

**V**ideografi 2 merupakan salah satu mata kuliah yang mempelajari dan menghasilkan karya film cerita pendek dan video klip. Beberapa orang melihat film sebagai pertunjukan atau hiburan. Filmnya tidak sesederhana itu. Film memiliki banyak nilai positif yang dapat penonton ambil dan terapkan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga bisa merusak moral. Ada kritik terhadapnya untuk membangun dan meningkatkan kehidupan. Sebaliknya film juga bisa mengubah hidup menjadi depresi, tergantung bagaimana menyikapinya. Film bahkan memiliki konsep yang sangat luas. Dengan bantuan film, bisa merasakan sejarah, masalah sosial kehidupan sehari-hari, budaya dan banyak penyimpangan lainnya.

Kemunculan film di masyarakat arus utama memicu reaksi keuntungan dan kerugian. Film dianggap sebagai penyebar nilai-nilai kemanusiaan yang tinggi, tetapi juga dilihat sebagai sumber korupsi moral. Film-film itu disambut baik peternak yang baik, tetapi juga ditolak sebagai penggoda. Film ini dipuji sebagai alat perkembangan budaya, tetapi juga dikritik merusak budaya manusia. Film dapat berfungsi sebagai sarana ekspresi diri, sebagai satu kesatuan cara untuk mengekspresikan hati di tempat kerja. Banyak ide dan terobosan baru yang berguna untuk meningkatkan kelangsungan hidup manusia. Sebagai sebuah wacana, film juga merupakan salah satu musyawarah dan mengajarkan kehidupan secara mendalam, selama tidak mengambil film secara negatif kotor, mari ambil sisi positifnya saja.

Sinema bukanlah seni yang monolitik, melainkan seni yang bersifat monolitik bahasa gambar layar. Berbeda dengan bahasa lisan biasa, bahasa film memiliki gaya dan bahasanya sendiri. Karena bahasa filmnya aktif pada dasarnya visual, maka gaya bahasanya hanya melalui gambar. Sifat film sebagai seni bersumber dari fakta bahwa film adalah bagian dari kehidupan. Karena tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat.

Untuk sebagian besar basis pengetahuan sinematografer tumpang tindih dengan basis pengetahuan sutradara. Sinematografer harus memiliki pemahaman yang kuat tentang istilah dan konsep penyutradaraan, dan semakin banyak sutradara tahu tentang sinematografi, semakin dia akan dapat menggunakan alat-alat ini dan terutama diperlengkapi dengan lebih baik untuk sepenuhnya memanfaatkan pengetahuan dan bakat seorang sutradara. DP bagus (Direktur Fotografi). Setiap sutradara yang sukses akan memberi tahu penonton bahwa salah satu rahasia nyata mengarahkan adalah mampu mengenali dan memaksimalkan kontribusi setiap anggota tim.

DP memiliki beberapa tugas yang sepenuhnya teknis, dan sutradara memiliki tanggung jawab dengan naskah dan aktor, tetapi di antara dua ekstrem itu mereka berdua terlibat dengan tugas dasar yang sama: bercerita dengan kamera — inilah yang membuat kreatif. Kolaborasi di antara mereka begitu penting. Sehubungan dengan itu, salah satu tujuan utama buku ini adalah untuk membahas "apa yang perlu diketahui sutradara tentang kamera"

dan "apa yang perlu diketahui sinematografer tentang penyutradaraan", dengan tujuan meningkatkan komunikasi di antara mereka dan mengembangkan bahasa yang lebih umum. atas upaya kolaboratif mereka. Tujuan utama buku ini adalah untuk memperkenalkan sinematografi/pembuatan film seperti yang praktekkan di tingkat profesional, apakah itu di film, video, digital, High Def atau format pencitraan lainnya. Mendongeng adalah bercerita dan memotret adalah memotret, apa pun media yang penonton gunakan. Kecuali dua bagian khusus yang berhubungan dengan emulsi film dan laboratorium, informasi di sini bersifat universal untuk segala bentuk pemotretan — film, video, atau digital.

Tiga bab pertama adalah pengantar dasar untuk konsep penting dari visual storytelling. Sangatlah penting untuk memahami bahwa seorang sinematografer atau videografer tidak bisa hanya menjadi teknisi yang membuat "gambar yang bagus". Sutradara bervariasi dalam seberapa banyak masukan yang mereka inginkan dari DP dalam memilih dan mengatur bidikan; tetapi DP harus memahami metode penceritaan visual dalam kedua kasus tersebut. Sinema adalah bahasa dan di dalamnya terdapat kosakata dan subbahasa khusus dari lensa, komposisi, desain visual, pencahayaan, kontrol gambar, kontinuitas, gerakan, dan sudut pandang. Mempelajari bahasa dan kosa kata ini adalah studi seumur hidup yang tidak pernah berakhir dan menarik. Seperti halnya bahasa apa pun, penonton dapat menggunakannya untuk membuat prosa yang jelas dan informatif atau untuk membuat puisi visual.

Sementara menggunakan alat-alat ini untuk sepenuhnya memanfaatkan bahasa sinema, tentu saja ada persyaratan teknis yang ketat; terserah DP untuk memastikan bahwa persyaratan ini terpenuhi dan semuanya berfungsi dengan baik. Persyaratan tersebut juga tercakup di sini, karena tidak hanya merupakan bagian integral dari pekerjaan, tetapi banyak persyaratan mekanis yang tampaknya juga dapat digunakan sebagai bentuk ekspresi visual. Inilah sebabnya mengapa penting bagi direktur untuk memiliki setidaknya pengetahuan tentang masalah teknis ini. Alasan lain adalah bahwa direktur yang kurang berpengalaman bisa mendapatkan masalah dengan meminta sesuatu yang bukan ide yang baik dalam hal waktu, anggaran, peralatan, atau sumber daya kru.

Ini bukan untuk menyarankan bahwa seorang direktur harus menuntut kurang dari yang terbaik atau menerima kurang dari visi mereka. Intinya adalah dengan mengetahui lebih banyak tentang apa yang terlibat di sisi teknis, sutradara dapat membuat pilihan yang lebih baik dan bekerja dengan DP mereka untuk memikirkan solusi yang lebih sesuai dengan situasi. Pepatah kuno mengatakan bahwa penonton harus "mengetahui aturan sebelum penonton melanggarnya." Hal ini tentu benar dalam pembuatan film. Pemandang baru sering mencoba melakukan hal-hal "dengan cara yang belum pernah dilakukan sebelumnya." Terkadang (jarang) hasilnya brilian, bahkan visioner. Dalam film, bagaimanapun, reshooting sangat mahal dan terkadang tidak mungkin.

Semua aturan dasar pembuatan film ada untuk alasan yang baik: mereka adalah hasil dari lebih dari 100 tahun pengalaman praktis dan eksperimen -tion. Bisakah penonton

melanggar aturan? Sangat! Pembuat film hebat selalu melakukannya. Setelah penonton tidak hanya mengetahui aturan tetapi juga memahami mengapa aturan itu ada, penonton dapat menggunakan pelanggaran terhadap aturan tersebut sebagai alat yang ampuh. Penekanan kami di sini adalah untuk tidak hanya menjelaskan aturan tetapi juga alasan yang mendasarinya.

Apa yang perlu diketahui sinematografer tentang pembuatan film agar dapat melakukan pekerjaan dengan benar? Hampir semuanya. Basis pengetahuan meliputi lensa, eksposur, komposisi, kontinuitas, kebutuhan editorial, pencahayaan, grip, warna, bahasa kamera, bahkan elemen dasar struktur cerita. Pekerjaannya adalah bercerita dengan kamera, dan semakin banyak yang anda ketahui tentang elemen tersebut -ment seni itu semakin baik penonton akan dapat membantu sutradara dalam mencapai tujuan tersebut. DP tidak perlu menguasai semua teknik ini pada tingkat detail editor, penulis, atau pegangan kunci, tetapi harus ada pemahaman yang kuat tentang dasar-dasarnya dan yang lebih penting kemungkinannya — alat dan potensinya untuk melayani penceritaan. dan visi sutradara.

Ini terutama benar karena tugas penyutradaraan semakin mudah diakses oleh penulis, aktor, dan orang lain yang mungkin tidak memiliki latar belakang yang luas dalam produksi fisik dan sisi visual dari cerita - ing. Dalam situasi ini, menjadi DP yang memiliki komando menyeluruh dari seluruh ruang lingkup pembuatan film tetapi mampu dan mau bekerja sebagai kolaborator tanpa berusaha memaksakan visi mereka sendiri menggantikan visi sutradara adalah aset yang kuat. Dengan cara yang sama, untuk memiliki reputasi - Menjadi sutradara yang dapat memanfaatkan bakat tim kreatifnya dan mendapatkan yang terbaik dari semua orang juga merupakan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam buku ini kami membahas isu-isu mendongeng, kontinuitas, dan pro - viding apa yang dibutuhkan editor serta optik, efek khusus, expo - yakin, komposisi, filter, kontrol warna, dan semua aspek sinematografi lainnya yang masuk ke dalam pekerjaan — semuanya didekati dari sudut pandang nilainya sebagai alat penceritaan. Kerajinan pencahayaan disertakan di sini, tetapi untuk lebih mendalam dalam pembahasan tentang lighting, lihat buku pertama, *Motion Picture* dan *Video Lighting*. Penting juga untuk dicatat bahwa jika penonton berdedikasi pada gagasan untuk menggunakan media sinema secara maksimal dan menggunakan setiap alat dari bentuk seni untuk menyajikan cerita penonton, maka cahaya - ing untuk video atau High Def pada dasarnya tidak berbeda dengan pencahayaan untuk film.

Ini terutama benar karena tugas penyutradaraan semakin mudah diakses oleh penulis, aktor, dan orang lain yang mungkin tidak memiliki latar belakang yang luas dalam produksi fisik dan sisi visual dari cerita - Sinematografer mengacu pada seseorang yang merekam film atau video. Director of Photography mengacu pada sinematografer pada semua jenis proyek. Juru kamera / juru kamera / juru kamera dapat dipertukarkan dengan salah satu dari yang di atas. Meskipun banyak produksi sekarang dilakukan pada video High Def (HD) , dan HD jelas

merupakan gelombang masa depan, sudah menjadi praktik umum untuk tetap menyebutnya sebagai film dan pembuatan film.

## **B. Relevansi**

Banyak hal yang diketahui dalam film. Nah, dari sudut pandang teoretis Struktur dalam pembuatan film, hingga akhir atau proses pembuatannya Film. Banyak orang menilai film hanya dari pemerannya, biarlah penampilan yang merupakan tema film romantis. Begitu banyak kritik atas namanya Film-filmnya kuno, membosankan, dan ketinggalan jaman Globalisasi seperti yang ada saat ini. Namun, diperkirakan film tersebut tidak mudah hanya sebuah pertunjukan, tapi mari lihat filmnya sendiri apa adanya dengan harga yang mahal.

Tujuan dari sinematografi dan videografi adalah untuk mengontrol elemen teknis pembuatan gambar, untuk menyusun gambar secara estetis, untuk mengatur gaya produksi dan dalam mengontrol elemen-elemen ini mendukung dan meningkatkan cerita yang sedang diceritakan. Pembungkaman, gerakan kamera, pementasan aksi, dan kontrol pencahayaan adalah alat sinematografer. Dalam hal pencahayaan kontrol utama.

Pendekatan - pendekatan ini mungkin tampak hanya sebagai solusi praktis untuk memfilmkan aksi dan dialog, tetapi masing-masing memiliki perkembangan sejarahnya sendiri dan kegunaannya sendiri dalam industri sinema dan televisi. Setiap metode pemblokiran dapat dikaitkan dengan gaya produksi yang dapat dikategorikan sebagai Arus Utama, Kultus, Rumah Seni, Independen atau Realis Sosial dan ketika seseorang mempertimbangkan opsi untuk tindakan koreografi sehubungan dengan berbagai jenis produksi ini, seseorang dapat melihat caranya teknik praktis menjadi terkait dengan gaya pengarahan tertentu, dengan sutradara memilih untuk memblokir tindakan sebagai gaya produksi dan jenis perintah.

Bagian tentang arah film, dan gaya film ini, memaparkan dasar-dasar hubungan historis antara pemblokiran dan gaya film. Tidak ada gaya pemblokiran yang eksklusif untuk jenis produksi tertentu, Sinema arus utama dapat menggunakan pengaturan tunggal, bidikan demi bidikan dan liputan, tetapi ada kode umum dan konvensi gaya film yang diciptakan oleh cara aksi dipentaskan dan ditembak oleh sutradara untuk berbagai jenis cerita dalam sistem produksi yang berbeda. Pentingnya memahami konteks historis ini adalah untuk mengklarifikasi seberapa kuat konvensi produksi memengaruhi seorang sutradara profesional dan metode yang akan mereka gunakan untuk memblokir dan membuat koreografi sebuah produksi.

### **C. Capaian Pembelajaran**

1. Film bukanlah karya satu orang. Banyak energi, bakat, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk membuat film. Setelah meninggal dunia Seluruh proses produksi film pendek melewati tahap persiapan Produksi, seperti menulis skrip, merekrut tim produksi, casting, perekrutan Pemain, pencarian lokasi, papan cerita, desain seni, modal, persiapan Sutradara dan produser, jadwal kegiatan dan kostum.
2. Tahap produksi meliputi tata rias, kamera, karya seni, pencahayaan, fotografi, dan proses suara.
3. Proses pasca produksi meliputi editing dan aransemen musik yang akan diproduksi sebuah film pendek
4. Sutradara dituntut harus kreatif, berwawasan, mempunyai ide-ide yang cemerlang.
5. Skenario adalah bahan baku dasar dari pekerjaan produksi atau dengan itu Dengan kata lain, naskah merupakan acuan pertama dalam proses produksi film.
6. Modal memegang peranan penting dalam proses pembuatan film.
7. Semangat tim adalah kunci kesuksesan film ini.

# BAB I

## BAHASA FILM : BENTUK DAN MAKNA FILM

### Pokok Pembahasan :

1. Mempelajari bentuk film atau struktur film
2. Mempelajari bentuk atau struktur film dilakukan melalui pemilihan elemen yang cermat
3. Belajar memahami semua elemen film memiliki fungsi tertentu
4. Mempelajari Sinematografi film - warna, kontras, fokus dalam/dangkal, kedalaman bidang, eksposur, kecepatan, pemingkakan, rasio aspek, pergerakan kamera, pencahayaan
5. Mendefinisikan Film Art

**A** nalisis film membutuhkan pemahaman yang jelas tentang bentuk film dan isi film. Perlu diketahui beberapa konsep dasar media film seperti struktur baik pada tingkat mikro dan makro, hubungan struktur, makna, aspek emosi dan nilai, konstruksi gambar, dan desain dalam komposisi film dll.

Namun, sebelum melangkah lebih jauh ke ranah ini, kita perlu memahami cerita sebuah film, plot, tema, konflik, karakternya memainkan peran penting dalam menyelesaikan niat pembuat film. Penonton, seperti pembaca karya sastra yang cerdas, harus memperhatikan semua elemen ini dengan cermat. Unsur-unsur tersebut sudah kita bahas dalam wacana kita yang berkaitan dengan sastra. Karena mereka juga berlaku untuk film, kami tidak mengulangi diskusi. Fokus bab ini sepenuhnya pada aspek-aspek yang membuat bahasa sinema unik. Tak perlu dikatakan bahwa sinema adalah media yang populer dan kita semua memahami film bahkan tanpa diinisiasi ke dalam nuansa media film tersebut. Kita semua merespons rangsangan visual dan aural. Seperti yang sudah disebutkan, kami memahami cerita film, plotnya, karakternya, dan motivasinya. Mereka segera dirasakan dan mudah diartikulasikan dan kebanyakan orang tidak melampaui kesan awal ini. Namun, untuk pengalaman yang memperkaya, seseorang harus mampu melampaui ini dan mengungkap pesan kode yang disampaikan secara halus melalui berbagai elemen. Mengetahui estetika bahasa film membantu seseorang untuk melampaui makna 'dilambangkan' dan menguraikan makna 'konotasi' - apa yang ada di bawah permukaan dan apa yang mungkin tidak dapat diartikulasikan. Jadi, yang kami upayakan adalah pengalaman yang lebih kaya dan analisis film yang lebih komprehensif.

Untuk ini, kita perlu fokus pada tiga bidang berikut:

- **Bentuk/ Struktur:** bentuk atau struktur film pada tingkat mikro dan makro - mulai dari komposisi bingkai individu, fragmen gambar dan suara hingga susunan fragmen ini menjadi adegan, urutan, dan akhirnya keseluruhan film.
- **Bahasa film:** elemen 'bahasa' film seperti visual, suara, pengeditan, akting, pencahayaan dll.
- **Artinya:** makna film adalah esensinya; tema, cerita, plot, karakter, berbagai unsur bahasa film yang digunakan dalam film, komposisinya, dll.

Perhatian yang cermat terhadap aspek-aspek ini akan memungkinkan kita untuk melampaui makna permukaan dari film apa pun. Pertimbangan ini bersama dengan tanggapan awal kami terhadap film tersebut memegang kunci untuk setiap analisis film.

#### **A. Bentuk Film**

Bentuk film atau struktur film adalah sistem total yang dirasakan oleh penonton di dalam film. Ini adalah keseluruhan sistem hubungan yang dapat kita rasakan di antara berbagai elemen dalam keseluruhan film. Ketika kita menonton sebuah film, kita melihatnya sebagai satu kesatuan yang lengkap meskipun dibuat dengan menggabungkan banyak fragmen dari berbagai elemen. Jika kita memperhatikan struktur film, kita akan dapat melihat bagian-bagian individual dan mencoba menjelaskan mengapa mereka ada di dalam film dan bagaimana secara sinematik seluruh film berfungsi dan berpengaruh pada penonton. Oleh karena itu, konsep bentuk film menjadi penting dalam apresiasi film. Izinkan saya menjelaskan hal ini secara lebih rinci. Saat membuat film, pembuat film membuat gambaran tentang suatu peristiwa sehingga penonton dapat melihatnya. Peristiwa di layar bukanlah peristiwa nyata, melainkan peristiwa yang diciptakan. Setiap peristiwa nyata memiliki struktur makna yang harus dipahami oleh pembuat film. Kemudian, dia harus memilih fragmen visual dan fragmen suara yang ekspresif dari signifikansi itu dan mengaturnya menjadi satu kesatuan sehingga penonton merasakan struktur signifikansi batin itu. Dari gambar layar yang disusun dengan baik dari suatu peristiwa, seseorang dapat mengalami kepenuhan atau kekayaan dari peristiwa sebenarnya. Struktur, secara umum, memiliki berbagai elemen yang melayani tujuan yang berbeda. Dalam karya seni juga mereka memiliki peran fungsional untuk dimainkan meskipun itu bukan keseluruhan maknanya. Pola di mana berbagai elemen dalam sebuah karya seni dijalin menjadi satu kesatuan yang utuh memiliki daya tarik estetika tersendiri. Kualitas estetis ini memperkaya dan menyempurnakan 'konten' yang diciptakan. Oleh karena itu, 'apa' yang dikatakan (makna) dalam sebuah karya seni secara intrinsik terkait dengan 'bagaimana' dikatakan. Film yang bagus, seperti karya seni lainnya, mengambil prinsip komposisinya dari prinsip pengalaman manusia. Jika tidak, film tersebut tidak akan masuk akal bagi penonton. Dalam konteks ini, memahami struktur film membantu.

Mari kita bayangkan sebuah film sebagai sebuah desain atau sistem di mana berbagai elemen telah terjalin di mana setiap fragmen individu, baik itu visual maupun aural, memiliki hubungan dengan film yang utuh. Di sini kita harus memikirkan dua tingkat struktur: struktur mikro dan struktur makro. Struktur **mikro** terkait dengan komposisi gambar, bidikan individu, fragmen suara, dan konsep pengeditan yang menggabungkan fragmen-fragmen ini. Komposisi ini berdampak pada apa yang disampaikan oleh gambar-gambar ini kepada penonton dan karenanya bagaimana pengalaman film yang lengkap. Lebih lanjut, ketika kita mempertimbangkan bidikan visual individu, ada banyak elemen seperti penempatan kamera, pencahayaan, lensa, hubungan kerangka bingkai dengan elemen yang terkandung di dalam kerangka bingkai, durasi bidikan, dll. yang masuk ke dalam komposisinya. Dalam film yang dirancang dengan baik, banyak perhatian diberikan pada komposisi bidikan individu dan fragmen aural seperti itu - baik itu fragmen musik atau dialog atau suara insidental. Saat kita berpindah dari level dasar ini ke level yang lebih tinggi, desain keseluruhan film muncul. Kita dapat melihat bahwa fragmen-fragmen individual ini disusun untuk membuat berbagai segmen; perhatian yang cermat terhadap cara adegan, urutan, dan akhirnya seluruh film disatukan membuat kita memahami struktur bagian dalam dari keseluruhan film. Susunan naskah ini disebut sebagai **struktur makro** film. Berbagai elemen **naratif** dan **stilistika** memainkan peran penting dalam membentuk struktur makro sebuah film.

Setelah mengatakan bahwa bentuk atau struktur film dilakukan melalui pemilihan elemen yang cermat, sekarang kami membahas beberapa prinsip panduan yang dapat kita pahami dalam penataan film: Fungsi, Kesamaan dan Pengulangan, Perbedaan dan Variasi, Perkembangan, Kesatuan dan Perpecahan.

- **Fungsi** : Setiap elemen yang dipilih dalam sebuah film, sebagaimana dalam karya seni apapun, harus memiliki tujuan keberadaannya dan tujuan tersebut adalah fungsinya. Kita dapat memperhatikan fungsi suatu elemen dengan mempertimbangkan motivasinya, atau alasan keberadaannya.
- **Repetisi dan Kemiripan** : Pola film muncul karena adanya unsur-unsur yang berulang. Pengulangan adalah dasar pemahaman kita tentang film apa pun. Elemen-elemen seperti karakter dan latar, musik, posisi kamera, aksi cerita, atau bahkan baris dialog tertentu berulang di berbagai titik dalam film. Di sini kita perlu mengenalkan konsep **motif** yang akan sangat berguna dalam menganalisis film. Setiap elemen penting yang berulang dalam sebuah film disebut **motif** ; itu bisa berupa objek, warna , tempat, orang, suara, lagu, ciri karakter, pola pencahayaan, atau jenis bidikan tertentu.
- **Perbedaan dan Variasi** : Bentuk film tidak bisa hanya terdiri dari repetisi karena akan sangat membosankan jika terlalu banyak repetisi. Jadi perbedaan adalah prinsip dasar lain dari bentuk film. Variasi, kontras dan perubahan karakter, lingkungan, waktu atau aktivitas, perbedaan nada suara dalam gambar, tekstur, arah dan kecepatan gerakan, dll diperlukan untuk membuat film yang menarik.

- **Perkembangan** : Sebuah film seringkali mengikuti pola perkembangan yang dapat dibandingkan dengan sebuah perjalanan. Dari awal hingga akhir terdapat progresi peristiwa atau perkembangan cerita yang terjadi. Kesamaan dan perbedaan, pengulangan dan variasi bekerja sama untuk menciptakan perkembangan. Pola perkembangan sebuah film dapat dipahami melalui **segmentasi** film tersebut. Yang kami maksud dengan segmentasi adalah memecah film menjadi bagian-bagian besar dan kecil dan menetapkannya dengan nomor berurutan. Dengan mensegmentasi sebuah film ke dalam berbagai **adegan** dan **sekuens** , kita dapat melihat kesamaan, ketidaksamaan, dan kemajuan keseluruhan dalam film tersebut.

Konvensional untuk membagi sebuah film menjadi tiga unit dramatik dengan urutan yang meningkatkan kompleksitas-pemotretan, adegan, dan urutan. Bidikan adalah unit dasar konstruksi film; itu adalah satu bagian dari film tanpa jeda dalam kesinambungan aksi. Di sebelah bidikan ada adegan; itu adalah serangkaian tembakan yang digabungkan melalui 'pemotongan' sehingga memiliki kesatuan waktu dan tindakan. Meskipun pada masa-masa awal sinema, sebuah adegan didefinisikan sebagai rangkaian pengambilan gambar dengan latar yang sama, kesatuan tempat tidak lagi menjadi kriteria untuk menyebut segmen tertentu sebagai adegan. Serangkaian bidikan biasanya membentuk satu adegan dan serangkaian adegan yang disatukan membentuk urutan. Urutan biasanya dihubungkan oleh kesatuan lokasi atau kesatuan waktu dan membentuk unit naratif yang berbeda. Juga, urutan mungkin memiliki sub urutan. Dapat dicatat bahwa satu bidikan dapat menjadi satu adegan dan satu adegan dapat menjadi urutan. Kita mungkin ingat bahwa film pertama Lumierre bersaudara adalah film single shot! Ini membantu seseorang untuk membagi film menjadi beberapa bagian karena kita dapat mengembangkan film dan menemukan peristiwa penting dalam film di berbagai titik. Dengan demikian kita bisa memahami struktur naratif, perkembangan 'aksi' film dengan lebih baik.

## **B. Persatuan**

Sebuah film dianggap memiliki **kesatuan** ketika semua elemen film memiliki fungsi tertentu dan juga ketika mereka semua terjalin menjadi satu kesatuan yang indah. Ketika tidak ada celah dalam hubungan formal dan memiliki kesatuan di dalamnya, kami menyebutnya "ketat", Jika ada elemen yang tidak terkait yang kehadirannya tidak dapat dibenarkan dalam film tersebut, maka film tersebut tidak memiliki kesatuan di dalamnya. Dengan demikian, sebuah film dikatakan memiliki kesatuan ketika setiap elemen yang ada di dalamnya memiliki seperangkat fungsi tertentu, bentuknya berkembang secara logis, dan tidak ada elemen yang tidak diperlukan. Bentuk/struktur film bukan hanya tentang struktur plot. Sejauh ini kita telah membahas apa yang kita maksud dengan struktur mikro dan makro film, unit dasar struktur, beberapa prinsip panduan di balik penataan film, dll. Menyadari diri kita sendiri terhadap aspek-aspek struktur film ini memperkaya pengalaman dan pemahaman kita tentang film apa

pun. . Dalam konteks India, nama pertama yang muncul di benak saya adalah film Satyajit Ray yang sangat terkenal, *Pather Panchali* . Struktur di tingkat mikro dan makro sangat bernuansa dan estetis . Sekarang, kita akan membahas berbagai aspek bahasa film. Saat Anda melanjutkan, cobalah untuk mengaitkan diskusi dengan pengalaman Anda saat menonton film. Anda dapat kembali dan 'meninjau kembali' film yang sangat menarik bagi Anda, bahkan jika Anda merasa sulit untuk memahaminya sepenuhnya.

### C. Bahasa Film

Sinema sebagai medium yang memiliki kekayaan bahasanya sendiri, perlu memperhatikan unsur gambar dan suara. Menguraikan berbagai isyarat aural dan visual yang diberikan melalui teks dan subteks sangat penting untuk memahami film. Meskipun penting bagi pembuat film untuk menangani bahasa ini dengan terampil , sama pentingnya bagi penonton untuk peka terhadap bahasa unik ini. Dalam sebuah film, setiap gambar memiliki arti tersendiri; suara juga memainkan peran penting karena dapat melengkapi/mendukung/melebih-lebihkan citra visual. Penggunaan 'suara' dan 'keheningan' yang tepat, meskipun abstrak, memberikan keindahan pada keseluruhan film.

Sinematografi film - warna, kontras, fokus dalam/dangkal, kedalaman bidang, eksposur, kecepatan, pembingkai, rasio aspek, pergerakan kamera, pencahayaan, dll - adalah salah satu aspek bahasa film. Elemen-elemen ini berkontribusi dalam merancang bagian 'visual' dari sebuah film. Dalam film apa pun, gambar bukan sekadar gambar; itu adalah gambar bergerak dengan maknanya sendiri. Objek yang dibidik, bagaimana komposisi bingkai, dari sudut atau jarak mana bingkai dilakukan, pencahayaan/warna apa yang digunakan, dll, berperan penting dalam menciptakan makna dari gambar tersebut. Dengan kata lain, penting bagi kita untuk memahami apa yang 'di dalam gambar' dan bagaimana aksi tersebut 'dipentaskan'- dikenal dengan istilah *mise - en -scene*.

### D. *Mise-en -adegan*

*Mise - en - scene*, pendekatan mapan untuk analisis film, berfokus pada apa yang dapat dilihat 'dalam gambar'. Istilah ***mise - en -scene*** dalam bahasa Prancis secara harfiah diterjemahkan menjadi 'mementaskan suatu aksi' atau 'menempatkan di atas panggung'. Ini awalnya digunakan dengan mengacu pada teater dan itu termasuk elemen desain set, pencahayaan, kostum, ekspresi figur dan gerakan. Sarjana film, memperluas istilah ke arah film; mereka menggunakan istilah tersebut untuk menandakan kontrol sutradara atas apa yang muncul dalam bingkai film. Dalam mengendalikan *misc - en -scene*, sutradara film mementaskan acara untuk kamera. Dalam analisis film, *mise - en -scene* adalah salah satu istilah yang paling sering digunakan tetapi memiliki interpretasi yang beragam. Sarjana film David Bordwell & Kristin Thompson (1979) dalam bukunya ***Film Art*** menyatakan bahwa *mise - en -scene* terdiri dari setting, pencahayaan, kostum, ekspresi figur dan gerakan. Mereka tidak

menganggap penempatan kamera sebagai bagian dari mise - en -scene. Tapi, Bruce Kawin dalam bukunya **How Movies Work** (1992) mencantumkan “Pilihan stok film (hitam-putih atau berwarna , butiran halus atau butiran) rasio aspek (proporsi layar) framing (berapa banyak set atau pemeran yang akan ditampilkan pada satu waktu) penempatan dan pergerakan kamera, dan sound environment” sebagai bagian dari *mis - en -scene* .

Secara umum, kajian mise - en - scene mencakup kajian terhadap unsur-unsur berikut:

- desain produksi: pengaturan dan alat peraga
- kostum
- warna (hadir baik dalam produksi selama dan pencahayaan)
- Petir
- penampilan aktor (termasuk casting dan make-up) dan gerakan (blocking)
- pemingkanaan termasuk posisi kamera, rasio aspek, kedalaman bidang, tinggi dan sudut
- suara diegetik

1. **Latar dan alat peraga** : Latar memainkan peran yang lebih aktif dalam sinema daripada kebanyakan gaya teatral di mana manusia adalah yang paling penting. Ahli teori Andre Bazin menekankan pentingnya latar dalam film ketika dia berkata, “Drama di layar bisa ada tanpa aktor. Pintu yang terbentur, daun yang tertiu angin, deburan ombak di pantai dapat meningkatkan efek dramatis ( Bazin , 1972). Beberapa mahakarya film menggunakan manusia sebagai aksesori, seperti tambahan, atau berlawanan dengan alam, yang merupakan tokoh utama yang sebenarnya”. Hal penting yang perlu diperhatikan di sini adalah bahwa setting sinema tidak harus menjadi elemen pasif; itu dapat secara dinamis memasuki aksi narasi film. Pembuat film dapat mengontrol pengaturan dengan cara yang berbeda. Seseorang dapat memilih lokasi yang sudah ada untuk syuting film. Pengambilan gambar di lokasi memiliki sejarah panjang karena film pertama yang dibuat oleh Lumiere bersaudara **Kedatangan Kereta di La Ciotat , The Squirter dan Squirter** dll. Film-film neorealis Italia juga dikenal karena syutingnya di lokasi . Pemilihan lokasi pengambilan gambar oleh pembuat film ace India Satyajit Ray memiliki kualitas yang luar biasa. Melihat salah satu film dari **Trilogi Apu** sudah cukup untuk memahami apa yang saya maksud dengan pernyataan di atas. Meskipun pengambilan gambar di lokasi adalah favorit banyak pembuat film hingga hari ini, pembuat film dapat memilih untuk membangun latar di mana sebagian besar peristiwa pra-film yang dikontrol dibuat di studio. George Milies , pelopor film trik (yang sekarang kita sebut sebagai film dengan efek khusus), memahami peningkatan kontrol yang dihasilkan dengan menggunakan pengaturan studio untuk pengambilan gambar. Sebagian besar film India awal dibuat di studio. Sekali melihat film-film awal oleh Damle atau V. Shantaram , dan orang akan mengerti bahwa mereka dibuat di studio. Pembuat film Swedia Ingmar Bergman terkenal karena memilih pengaturan studio daripada

penggunaan pengambilan gambar di lokasi. Saat membuat latar pengambilan gambar, pembuat film dapat membuat prop- objek dalam latar yang beroperasi secara aktif dalam aksi yang sedang berlangsung. Salah satu contoh prop yang bagus adalah balon gadis kecil dalam film Fitz Lang *M*. Penting untuk menunjukkan bahwa prop dapat semakin penting dengan bekerja sebagai motif. Saat kita menonton Ray's *Pather Panchali*, kami melihat periuk air Pishi ( Indir ) menjadi sangat penting. Awalnya itu adalah wadah air pemberi kehidupan; tetapi ketika dia meninggal, pot yang sama jatuh ke dalam kolam air, menandakan kematian Pishi .

2. **Kostum dan make-up** : Kostum hanya mengacu pada pakaian dan aksesoris yang dikenakan karakter dalam film. Kostum dalam sinema naratif berperan penting dalam memberikan petunjuk tentang tokoh, periode, budaya, fakta sejarah dan sebagainya. Kostum film berbicara tentang karakter; kostum bisa menjadi ikonografi. Pentingnya kostum dapat dilihat pada film-film periode di mana karakter masa lalu menjadi hidup dengan mengenakan pakaian yang mirip dengan orang-orang pada periode itu. mis : kostum yang digunakan dalam film-film periode seperti Cleopatra, Gladiator, Troy, Elizabeth dll. memiliki karakter tersendiri seperti yang terlihat pada shot berikut dari film Cleopatra di mana Elizabeth Taylor mengenakan kostum untuk penobatan. Terkadang kostum menjadi identitas karakter tertentu dan melambangkan kekuatan mereka. Kostum superhero seperti Spiderman dan Superman adalah beberapa contohnya. Kostum juga mencerminkan gaya hidup dan sikap masyarakat. Kami menemukan kontras yang mencolok antara kostum yang dikenakan oleh aktor utama di film-film hari ini dan di film-film sebelumnya. Bioskop Bollywood telah melihat perubahan fenomenal dalam cara penggunaan kostum dalam film. Kostum juga dapat berfungsi sebagai penyangga dalam sebuah film. Genre film banyak menggunakan alat peraga kostum. Pistol otomatis gangster, senjata, topi koboi adalah beberapa contoh kostum yang berfungsi sebagai properti. Make -up aktor adalah bidang mise - en -scene yang terkait erat dan semua poin yang dibahas sehubungan dengan kostum juga berlaku untuk make-up. Riasan sebagian besar ditujukan pada realisme; tetapi dimungkinkan untuk menggunakannya dengan cara yang tidak realistis seperti dalam film horor, fantasi, dan fiksi ilmiah.
3. **Warna**: Warna hadir dalam pengaturan, alat peraga, kostum film. Jenis pencahayaan yang digunakan mempengaruhi warna yang terlihat dalam sebuah film. Film-film awal dibuat dalam hitam putih tetapi bioskop segera menyertakan gambar berwarna . Awalnya gambar-gambar ini dilukis atau distensil ke film. Selain menambahkan realisme atau glamour yang dapat diberikan oleh gambar berwarna , warna juga digunakan untuk menciptakan pola estetika dan untuk membentuk karakter atau emosi dalam sinema naratif. Misalnya, penggunaan stok film hitam putih saat tersedia warna menarik untuk dipelajari. Sutradara terkadang menggunakan hitam putih atau sepia dalam film

berwarna untuk menampilkan kilas balik atau keadaan seperti mimpi. Ini sering digunakan dalam oeuvre film Tarkovsky. Ada nuansa nostalgia pada warna sepia dan ini paling baik dimanipulasi dalam filmnya ' Nostalghia '. Pembuat film India Aparna Sen juga secara artistik menggunakan teknik ini untuk menunjukkan rangkaian mimpi dalam filmnya '36 Chowringhee Lane'. Hitam-putih atau sepia juga bisa digunakan untuk menyorotkan kecanggihan. Jenis pencahayaan mempengaruhi warna yang terlihat. Cahaya dan bayangan penting dalam mis - en -scene dari sinema 'hitam putih'. Penggunaan warna-warna cerah berfungsi sebagai denotasi untuk masa-masa ceria dan bahagia. Seringkali suasana melodramatis dan sedih dimunculkan dengan menggunakan warna-warna kusam. Pencahayaan dingin atau kebiruan dapat menyampaikan rasa dingin, keterasingan, atau teknologi, sedangkan pencahayaan hangat atau kekuningan dapat digunakan untuk menyampaikan kenyamanan, matahari terbenam, dan sebagainya. Jika warnanya sangat kaya dan intens, warnanya digambarkan sebagai jenuh. Namun perlu diingat bahwa warna tidak selalu membawa makna yang dapat dibaca dengan mudah. Untuk misalnya, penggunaan warna merah dalam film *Cries and Whispers* karya Ingmar Bergman tahun 1972 ( *Viskingar Aduh Rop* ) adalah tugas yang cukup menantang untuk dipahami.

4. **Pencahayaan:** Dalam film, sebagian besar dampak gambar disebabkan oleh manipulasi pencahayaan. Intensitas, arah, dan kualitas pencahayaan memiliki efek mendalam pada cara persepsi gambar. Pentingnya pencahayaan tidak bisa terlalu ditekankan karena tanpanya tidak ada gambar yang dapat dibuat: 'tidak ada cahaya, tidak ada gambar'! Cahaya menerangi pemandangan, menghadirkan fokus dan perhatian pada elemen komposisi tertentu. Area yang lebih terang dan lebih gelap di dalam bingkai membantu menciptakan komposisi bidikan secara keseluruhan. Bagian bidikan yang terang benderang dapat menarik perhatian kita ke objek atau gerakan tertentu, sementara bayangan dapat menyembunyikan detail atau membangun ketegangan. Adegan mandi yang terkenal dari "Psycho" karya Alfred Hitchcock adalah contoh cemerlang dari penggunaan lampu belakang yang kuat untuk menyembunyikan wajah si pembunuh dan menonjolkan kengerian di wajah korban. Gbr. ...menunjukkan susunan dasar dari lampu-lampu ini. Sebagian besar film arus utama mengandalkan gaya pencahayaan tiga titik, yang disebut skema pencahayaan tripartit, dan variasi genre-nya. Film-film lain, misalnya film dokumenter dan bioskop realis, mengandalkan cahaya alami untuk menciptakan rasa autentisitas. Film sutradara India seperti Satyajit Ray, Mrinal Sen, Shyam Benegal dan Aparna Sen memanfaatkan sepenuhnya pencahayaan alami di bioskop mereka. 36 Chowringhee Lane karya Aparna Sen adalah salah satu film di mana pembuat film memanfaatkan pencahayaan alami secara ekstensif untuk melengkapi suasana hati dalam kehidupan protagonis. Kegelapan apartemen Miss Stoneheim mencerminkan kesengsaraan hidup yang sepi sangat kontras dengan urutan luar

ruangan yang terang di perusahaan Nanditha dan Somesh. Dalam urutan lagu 'itsy bitsy teeny veeni ', kebahagiaan sederhana seperti anak kecil Miss Stoneheim dilengkapi dengan energi pemotretan di luar ruangan di hari yang menyenangkan. Ada empat karakteristik pencahayaan film yang harus peka terhadap pembuat film: kualitas , arah , sumber , dan warna . Yang kami maksud dengan kualitas adalah intensitas iluminasi. Sementara pencahayaan 'keras' menciptakan bayangan yang terdefinisi dengan jelas, pencahayaan 'lunak' menciptakan iluminasi yang menyebar. (ambil contoh dari Ray). Pencahayaan yang keras menciptakan tepian, tekstur yang tajam dan pencahayaan yang lebih lembut mengaburkan kontur dan tekstur. Ada lebih lembut antara cahaya dan bayangan saat pencahayaannya lembut. Berdasarkan arah pencahayaan bidikan, kita dapat mengenali apakah pencahayaan tersebut adalah pencahayaan depan, pencahayaan samping, pencahayaan latar, pencahayaan bawah, atau pencahayaan atas. Pencahayaan frontal menghilangkan bayangan dan menciptakan gambar yang tampak datar. Penggunaan lampu samping berkreasi seperti di Psycho ketika Norman Bates terlihat menyaksikan mobil tenggelam memiliki kecenderungan untuk memahat fitur karakter. Backlighting berasal dari belakang subjek yang dibidik. Jika digunakan tanpa titik pencahayaan lain, cahaya latar menciptakan siluet, seperti pada adegan pembunuhan di film 'Psycho'. Under-lighting memiliki cahaya yang datang dari bawah subjek. Karena memiliki kecenderungan untuk mendistorsi fitur, underlighting sering digunakan untuk menciptakan efek horor yang dramatis. Jika cahaya datang dari atas subjek, maka itu adalah top lighting .

5. **Pencahayaan juga dapat dicirikan oleh sumbernya** . Itu bisa berupa cahaya alami, cahaya yang berasal dari objek di dalam bingkai (sumber cahaya tampak) atau sumber cahaya ekstra. Tetapi sebagian besar film fiksi menggunakan sumber cahaya ekstra. Sudah menjadi asumsi umum bahwa subjek apa pun biasanya membutuhkan dua sumber cahaya: lampu utama dan lampu isi. Lampu utama adalah sumber utama dan memberikan penerangan yang dominan. Sumber pencahayaan utama dapat diarahkan ke subjek dari sudut mana pun. Cahaya pengisi kurang intens dan 'mengisi'- yaitu , melembutkan atau menghilangkan bayangan yang dibuat oleh lampu utama. Dalam film-film Hollywood Klasik, biasanya menggunakan tiga sumber cahaya untuk setiap bidikan: key light, fill light, dan backlight . Pencahayaan tiga titik umumnya digunakan untuk membuat situasi terang benderang seperti pesta dansa ballroom atau pesta ulang tahun. Tetapi penggunaannya dapat menyarankan kondisi pencahayaan atau waktu yang berbeda dalam sehari.
6. Ilustrasi berikut menunjukkan posisi lampu ini dan cara kerjanya.
  - a. **Key Light:** Ini adalah lampu utama. Biasanya yang terkuat dan paling berpengaruh pada tampilan pemandangan. Itu ditempatkan di satu sisi kamera/subjek sehingga sisi ini cukup terang dan sisi lainnya memiliki bayangan.

- b. **Fill Light:** Digunakan untuk mengisi bayangan yang dibuat oleh key light dan diposisikan berlawanan arah dengan key. Fill light umumnya lebih lembut daripada key light karena fungsinya bukan untuk menerangi subjek, tetapi untuk mengisi bayangan.
7. **Back Light:** Itu ditempatkan di belakang subjek dan tujuannya adalah untuk memberikan definisi yang jelas di sekitar garis luar subjek. Ini juga membantu memisahkan subjek dari latar belakang dan memberikan tampilan tiga dimensi. Aspek lain dari pencahayaan yang sebagian besar dari kita abaikan adalah warna pada pencahayaan di layar. Sementara putih sinar matahari dan kuning lembut lampu interior adalah dua warna pencahayaan film yang biasa digunakan, penggunaan filter warna berbeda yang diletakkan di depan sumber cahaya mewarnai pencahayaan layar. Juga mungkin ada sumber realistik dalam pemandangan untuk memilih warna cahaya tertentu. Film Kubrik 'Clockwork Orange' dan 'Barry Lyndon' adalah dua contoh di mana penggunaan warna dalam pencahayaan sangat menonjol.
8. **Performance :** Performance, bagian integral dari mise - en -scene, terdiri dari elemen visual dan juga suara seperti akting, penampilan, gerak tubuh, ekspresi wajah, nada suara, aksen, dan jenis bahasa, postur dan gerakan tubuh, dll. bisa melodramatis atau realistik. Ada gaya akting yang berbeda dan kita dapat mengklasifikasikannya dengan cara berikut: Gaya klasik, Metode akting, Gaya alami Gaya klasik lebih santun. Pertimbangkan gaya akting dalam film periode seperti Cleopatra , Gladiator , atau Mughal E Azam di masa lalu dan Anda akan mengerti apa yang kami maksud dengan gaya akting klasik. Metode akting sangat intens dan didorong secara psikologis; kami dapat memberikan contoh film seperti Kagaz ke Phool , Pyaasa dll. oleh Gurudatt untuk akting metode. Dalam gaya akting yang alami, ada sedikit kepura-puraan dan lebih alami. Saat kita menonton film Ray, katakanlah, Pather Panchali , kami dikejutkan oleh gaya akting alami dari masing-masing aktor dalam film tersebut. Film oleh Deepa Mehta, Mrinal Sen, Meera Nair, Aparna Sen jelas mengikuti gaya akting yang natural. Sementara kita mengevaluasi penampilan seorang aktor, kita harus melihat apakah fungsi dan motivasi aktor untuk tampil dengan cara tertentu terpenuhi. Gaya akting yang baik akan membuat aktor terlihat dan berperilaku sesuai dengan karakternya dalam konteks film. Juga, kita perlu melihat bagaimana penampilan seorang aktor bekerja sama dengan teknik film lainnya seperti teknik kamera atau editing. Ekspresi wajah, gerak tubuh, postur tubuh dan gerakan juga merupakan bagian dari penampilan. Pementasan aksi dan jarak kamera darinya menentukan apa yang bisa kita lihat dari penampilan aktor. Adegan dapat berfokus pada ekspresi wajah atau pada postur, gerak tubuh, dan gerakan. Jadi, penampilan dalam film atau persepsi kita tentang penampilan aktor dalam film sangat berbeda dengan teater. Di teater, kami berada pada jarak yang cukup jauh dari aktor di atas panggung. Kita tidak bisa sedekat mungkin dengan aktor

teater karena kamera dapat menempatkan kita dalam sebuah film. Aktor dapat dilihat dari jarak jauh atau dapat difilmkan dari jarak yang sangat dekat. Juga, saat menonton film, persepsi kita bergantung pada apa yang kita lihat di layar yang bukan hanya apa yang sedang diperankan, tetapi juga dipilih dengan cermat oleh pembuat film. Selain itu, kita perlu berhati-hati dalam memahami nada suara, aksen, dan jenis bahasa yang digunakan aktor saat menilai penampilan mereka. Aktor tertentu memiliki gaya atau tipe mereka sendiri yang dapat dikenali. Pertimbangkan akting bergaya Rajnikanth atau gaya Amitabh Bachchan yang dapat dikenali dengan jelas - nama 'bintang' itu sendiri membawa ekspektasi dan pembuat film memanfaatkan hal ini.

9. **Pembingkaian** : Estetika yang terlibat dalam pembingkaian bidikan diam berasal dari lukisan Renaisans sistem Quattro cento; sistem menempatkan penonton pada posisi sentral perspektif ( Lacey, 2005). Bingkai adalah batas yang berisi gambar . Tepi gambar membuat bingkai yang menyertakan atau mengecualikan aspek dari apa yang terjadi di depan kamera. Dengan berfokus pada bagian dari realitas, pembingkaian menentukan baik apa yang dilihat maupun yang dikecualikan. Dengan demikian, framing adalah sarana kontrol. Frame bisa 'terbuka' dengan karakter bergerak masuk dan keluar dari frame atau frame bisa 'bergerak'. Bingkai bergerak dicapai dengan menggunakan fokus, pelacakan, dan panning. Bingkai dapat 'dimiringkan' dengan komposisi bidikan yang tidak seimbang dan sudut yang ganjil. Dalam bingkai miring, objek dalam pemandangan tampak miring. Seringkali, mereka dikaitkan dengan ritme film aksi yang panik. Bingkai canted juga digunakan dalam video musik dan animasi. Framing melibatkan sudut kamera terhadap objek, rasio aspek dari gambar yang diproyeksikan, hubungan antara kamera dan objek, dan asosiasi kamera dengan karakter, penempatan subjek dan sebagainya.

- a. **Sudut Pembingkaian:** Banyak film yang diambil dengan kamera yang tampaknya memiliki ketinggian yang kira-kira sama dengan subjeknya. Namun demikian, dimungkinkan untuk memfilmkan dari sudut yang secara signifikan lebih rendah atau lebih tinggi dari subjek yang dibidik. Dalam bidikan **sudut rendah** , kamera berada di bawah subjek dan pemirsa mendapat persepsi bahwa dia 'melihat ke atas' ke subjek. Subjek memperoleh perawakan dan dibuat lebih mengesankan; itu sering menunjukkan kekuatan. Untuk bidikan **sudut tinggi** , kamera ditempatkan di atas subjek dan pemirsa merasa bahwa ia sedang melihat ke bawah pada subjek. Dalam bidikan sudut tinggi, karakter tampak berkurang dan tenang di dalam bingkai. Bidikan sudut tinggi menunjukkan kerentanan dan memberi kesan karakter sebagai penurut. Dengan demikian, angle of framing dapat digunakan untuk menunjukkan hubungan antara karakter dan sudut pandang kamera. Atau dapat dengan mudah digunakan untuk membuat komposisi visual yang mencolok seperti pada adegan terakhir dalam bidikan berikut dari film

***The Cranes are Flying*** oleh Kalatzov . Bukan hanya sudut kamera, ketinggian penempatan kamera juga bisa menjadi elemen penting dalam sebuah film. Kamera level rendah ditempatkan dekat dengan tanah sedangkan kamera level tinggi akan ditempatkan di atas perspektif tipikal yang ditampilkan di bioskop. Jadi, level kamera menandakan tingkat koneksi/empati tertentu dengan karakter dalam gambar. Ini juga dapat digunakan untuk membuat menarik.

- b. **Rasio Aspek : Rasio** aspek adalah rasio lebar dan tinggi bingkai. Rasio untuk format konvensional ini, yang disebut bingkai akademi, adalah 1,33: 1. Ini menggunakan 'aturan sepertiga', yang membagi bingkai menjadi tiga - baik secara horizontal maupun vertikal. Untuk format layar lebar, rasio aspek bervariasi dari 1,85:1 hingga 2,55:1. Bingkai Cinemascope memiliki format layar yang lebih lebar.
- c. **Skala Pembingkai:** Ada tujuh bidikan dasar dengan skala pembingkai yang berbeda dan dibahas di sini:
  - 1) **Close-up ekstrim** biasanya adalah bidikan wajah. Ini menangkap dari pertengahan dahi ke tepat di atas dagu, atau bahkan lebih dekat. Ini digunakan untuk menunjukkan detail, menekankan ekspresi, atau membuat subjek tampak mengancam.
  - 2) **Wajah (wajah) close-up** , tepat di atas bahu, memotong tepat di bawah leher. Digunakan untuk menunjukkan emosi, memungkinkan kita melihat ekspresi wajah dan apa yang dipikirkan/dirasakan subjek; rincian diperbesar.
  - 3) **Close-up sedang** memiliki (kepala dan bahu). Ini mirip dengan foto ukuran paspor. Memotong tubuh di dada bagian bawah tepat di bawah ketiak. Digunakan untuk menunjukkan reaksi dan menunjukkan apa yang subjek rasakan. Detail tidak diperbesar seperti pada close-up.
  - 4) **Tembakan sedang** adalah tembakan dari pinggang ke kepala. Itu memotong tubuh tepat di atas / di bawah pinggang. Pemirsa dapat dengan mudah mengenali subjek dalam bingkai.
  - 5) **Tembakan jarak menengah** dari kepala ke bawah lutut atau tepat di atas pergelangan kaki. Ini digunakan untuk menunjukkan gerakan dengan jelas, terutama lengan. Membingkai sedemikian rupa sehingga objek setinggi empat atau lima kaki akan memenuhi sebagian besar layar secara vertikal.
  - 6) **Long shot** adalah head to toe shot. Ini menunjukkan seluruh tubuh dan jarak yang sangat pendek di atas dan di bawah. Ini digunakan untuk menetapkan lokasi dan memungkinkan pemirsa mengikuti tindakan di dalam bingkai. Bahkan seluruh tubuh 2/3 orang dapat terlihat dalam bingkai.
  - 7) **Extreme long shot** membuat subjek tampak sangat kecil dan bidikan semacam itu sering digunakan untuk menetapkan dan menetapkan kembali

lokasi atau konteks. Jika bidikan adalah satu karakter, latar belakang akan mendominasi individu tersebut.

- d. **Depth of field (DOF):** Depth of field adalah jarak yang dilalui elemen dalam gambar dalam fokus yang tajam. Cahaya terang dan bukaan lensa yang sempit cenderung menghasilkan depth of field yang lebih besar. Kedalaman bidang yang terbatas membuat hanya satu bidang dalam fokus yang tajam. Depth of field yang dangkal digunakan untuk menarik perhatian penonton ke aspek paling signifikan dari sebuah adegan. Satu lagi aspek terkait adalah fokus. Fokus yang dalam melibatkan pementasan suatu peristiwa pada film sedemikian rupa sehingga elemen-elemen penting menempati bidang yang terpisah jauh dalam gambar. Ini mengharuskan elemen pada kedalaman gambar yang sangat berbeda berada dalam fokus dan memungkinkan latar depan dan latar belakang untuk fokus secara bersamaan. Untuk sinematografi fokus dalam, diperlukan lensa sudut lebar serta peningkatan stok film sensitif cahaya dan/atau cahaya. Fokus dangkal, di sisi lain, hanya menyimpan satu bingkai dalam fokus yang tajam. Ini digunakan untuk mengarahkan perhatian pemirsa ke satu objek/elemen tertentu dalam sebuah adegan.
- e. **Pergerakan kamera:** Terlepas dari aspek pembingkaiannya ini, **pergerakan kamera** dapat menjadi sangat penting dalam mempertahankan objek bergerak di dalam bingkai. Untuk *mempertahankan* gambar bergerak di layar, yaitu di dalam bingkai, bidikan mungkin memerlukan salah satu gerakan kamera berikut: **panning, tracking, tilting, atau craning**. Fungsi spesifik dari framing tersebut adalah untuk mengarahkan perhatian kita pada karakter atau objek saat dia bergerak di dalam frame. Panning adalah **gerakan** horizontal kamera saat tumpuan, katakanlah, tripod, tetap diam. Gerakan vertikal kamera, meskipun tumpuan tetap diam, dikenal sebagai **kemiringan**. Kemiringan digunakan untuk memberikan tampilan objek yang terletak di atas dan di bawah bidang pandang. Baik panning dan tilt digunakan untuk mengikuti aksi, untuk menunjukkan hubungan spasial, untuk mengalihkan perhatian atau untuk memberikan tampilan panorama. Trek, juga dikenal sebagai dolly, adalah gerakan fisik gabungan dari kamera bersama dengan tumpuan; gerakannya bisa maju, mundur atau menyamping. Untuk mencapai hal ini, kamera dan tumpuan dipasang di trek dan troli. Melacak masuk atau keluar dari subjek mengubah hubungan ukuran antara objek di latar depan dan latar belakang. **Craning** adalah saat perubahan framing dilakukan dengan menempatkan kamera di atas tanah dan menggerakkannya melalui udara ke segala arah. Ini dilakukan dengan menempatkan kamera di derek atau perangkat serupa. Craning memberi kamera rasa mobilitas dan gerakan halus melalui ruang; itu sering memberi penonton perasaan kemahatahuan atas karakternya. Craning sering digunakan

untuk membuat bidikan. Bidikan berikut dari *Shawshank Redemption* adalah salah satu contohnya. Saat kamera **genggam** digunakan, bingkai film terasa tidak stabil dan tersentak-sentak; itu juga memungkinkan tingkat pergerakan dan fleksibilitas yang lebih besar daripada kamera standar yang lebih besar dengan biaya yang jauh lebih rendah.

Kamera adalah alat sutradara yang ampuh dan dapat menangkap emosi aktor; pilihan bijaksana pembuat film tentang penempatan kamera dan sudut kamera akan menghasilkan tanggapan yang diinginkan penonton. Emosi disampaikan melalui mata dan ekspresi aktor. Sebuah close-up akan memenuhi layar dengan emosi, dan menarik diri ke bidikan sudut lebar akan menghilangkan emosi tersebut. Untuk misalnya, potongan tiba-tiba dari long shot ke closeup akan memberikan kejutan yang tiba-tiba kepada penonton. Terkadang sudut aneh di atas seorang aktor dapat meningkatkan makna dramatis. Saat Anda menonton film dalam sesi menonton kami, perhatikan baik-baik cara pembuat film memanipulasi kekuatan kamera untuk mendapatkan hasil yang bervariasi.

- f. **Lingkungan Suara:** Suara adalah komponen penting dari sebuah film karena tanpanya, pengalaman menonton film terasa tidak lengkap. Fakta bahwa live-music dimainkan selama pertunjukan film bahkan di zaman film bisu merupakan indikasi pentingnya elemen aural dalam sebuah film. Meskipun suara dapat digunakan dengan berbagai cara, dalam analisis mise - en - scene, fokusnya adalah pada suara diegetik film tersebut.

Ada dua jenis suara yang digunakan dalam film: **Diegetic** dan **Non-diegetic**. **Bunyi diegetik** adalah bunyi yang asalnya terletak di dalam dunia cerita/naratif, yaitu terdengar dalam diegesis film. Suara karakter, suara dari benda-benda yang ada di dunia cerita. Misalnya, dialog film, bidikan senjata di layar, musik yang dimainkan dalam diegesis, suara insidental adalah bagian dari mise - en - scene. Suara diegetik mungkin ada di layar atau di luar layar. Suara di luar layar muncul di dalam diegesis film tetapi tidak di dalam bingkai. Asalnya dapat ditemukan di ruang di luar layar. Suara **non-diegetik** terdengar di luar dunia film atau diegesisnya. Soundtrack musik, sulih suara, skor film, dll. Adalah bagian dari suara non-diegetik. Sangat menarik untuk dicatat bahwa soundtrack dapat digunakan sebagai suara diegetik dan non-diegetik. Salah satu prinsip dasar penggunaan suara dalam film adalah hubungannya dengan visual. Ada banyak contoh film dengan penggunaan suara/musik yang brilian dalam diegesisnya. Pertimbangkan bagaimana Tarkovsky menggunakan suara elemen alam seperti air yang mengalir, tiupan angin untuk memberikan kualitas musik dan lirik pada film *Nostalghia*. Periksa musik brilian yang ada di seluruh dunia diegetik dari film Bergman tentang *Autumn Sonata*. Penggunaan lagu dalam film-film Satyajit Ray memberikan kekayaan pada film-filmnya dan menarik rasa estetika kita. Penggunaan musik dan trek suara lainnya, bahkan ketika itu bukan bagian dari dunia diegetik dan karenanya dari mise - en -

scene, perlu perhatian khusus karena telah menjadi sangat penting dalam film. Selain menyenangkan secara estetika, musik dapat digunakan untuk menggarisbawahi perasaan yang tak terucapkan atau keadaan psikologis karakter, untuk menyampaikan suasana waktu dan tempat yang meyakinkan, untuk menonjolkan pembangunan teater dari sebuah adegan. Bahkan mungkin berfungsi sebagai semacam latar belakang netral untuk mengisi aksi. Trek suara, khususnya musik, dapat digunakan untuk menjembatani dua adegan. Musik atau trek suara yang berlanjut melalui transisi visual disebut sebagai **jembatan suara**. Skor **musik** - musik latar yang digunakan di seluruh film, bisa sangat kuat namun luhur. Dengarkan musik *Requiem for a Dream*, misalnya. Itu memikat penonton dan menghubungkan mereka dengan drama di dalam bingkai. Sejauh ini kita telah membahas semua elemen *mise-en-scene*, termasuk *diegetic sound*. Saat membahas bahasa film, kami telah membahas banyak aspek sinematografi. Namun, adalah tepat untuk membahas dua konsep penting dalam sinematografi- paparan dan kontras.

#### **E. Ringkasan**

Gaya dan estetika dalam film telah berkembang dari stok B&W monokromatik, menjadi warna dan kemudian menjadi video analog dan sekarang digital. Untuk mencapai dan mempertahankan ilusi realisme dalam film, seorang sinematografer menegosiasikan hubungan antara sejarah perkembangan ini dengan ekspektasi dan penilaian penonton. Ini bukan hubungan yang sederhana dan linier. Realitas film fiksi dimediasi; Ini mungkin mengklaim untuk mewakili 'masa kini' dan karena itu perlu dilihat sebagai gaya 'modern', tetapi apa yang 'modern' mungkin diciptakan melalui referensi komposisi formalis (gaya dalam *Modernisme*) atau dengan merujuk pada praktik representasional dalam dokumenter, fotografi, dan televisi, yang pada gilirannya ditentukan oleh sejarah, konvensi, dan praktik.

Melanjutkan dan mengembangkan bentuk dan gaya representasi dengan menggunakan teknologi, teknik, dan praktik stilistika baik dari dalam maupun luar sinema. Seorang sinematografer dapat mengembangkan pendekatan mereka terhadap sinematografi dalam beberapa cara. Mereka dapat menjadi 'bagian dari sistem' dan karena itu menerima praktik dan teknik era tertentu sebagai normatif dan benar. Ini paling jelas terlihat di era studio Hollywood, di mana terdapat produksi stabil dalam waktu yang lama. Namun, teknologi dan praktik produksi berubah dan karena itu apa yang normatif dan realistis akan berubah. Dalam keadaan ini beberapa sinematografer akan menggunakan teknologi baru, kamera dan pencahayaan, untuk mengembangkan dan mendefinisikan ulang gaya representasi. Mengingat bahwa sinematografi telah berkembang selama lebih dari seratus tahun, sekarang seorang sinematografer dapat menjalin bersama cara mereka menciptakan gambar antara estetika kontemporer dan periode.

Film mengklaim mereproduksi secara visual masa kini, masa lalu, dan bahkan waktu yang belum pernah dilihat; masa depan. Ini adalah tantangan estetika dan teknis. Kita tahu

masa lalu dari gambar yang dibuat di masa lalu, tetapi gambar ini didasarkan pada konvensi normatif yang telah digantikan oleh teknologi dan konvensi lainnya. Jadi, bagi seorang sinematografer untuk merumuskan 'masa lalu' mereka harus memadukan yang lama dan yang baru tanpa pemilihan dan pencampuran ini tampak artifisial, kuno, atau ketinggalan zaman. Seperti apa masa depan atau yang luar biasa atau dunia lain yang akan terlihat telah digambarkan selama berabad-abad, begitu anehnya, untuk menciptakan masa depan, seorang sinematografer perlu bergantung pada Apa yang telah muncul dari sejarah gambar memberi sinematografer palet gaya yang memungkinkan sebuah film dibuat dengan mengikuti selera saat ini - yang merupakan gaya generik yang berubah-ubah, dan pengaruh estetika dari film, fotografi, drama, video, lukisan, fashion dan berbagai media visual lainnya.

Potensi ekspresi dan fluiditas ini juga memiliki risiko menciptakan gado-gado pilihan bagi seorang sinematografer yang tidak meyakinkan dalam hal kebenaran dan karenanya merupakan kegagalan. Ada ketegangan bagi sinematografer antara apa yang sudah mapan dan apa yang baru. Apa yang akan diterima oleh penonton dan apa yang akan ditolak karena ketinggalan zaman, tidak menyenangkan dan karena itu tidak realistis. Untuk memanfaatkan lensa, pencahayaan, pembingkai, dan gerakan kamera untuk menyempurnakan dan mengartikulasikan cerita tertentu.

Sementara satu tujuan yang jelas dari sinematografer adalah untuk menciptakan 'realisme' yang diterima, yang merupakan tujuan keseluruhan dari sebuah film, ada keinginan untuk menggunakan sinematografi untuk menentukan lokasi dan karakter secara ekspresif agar sesuai dengan cerita. Oleh karena itu dalam sebuah film fitur-fitur ini dapat dikodekan oleh lensa, dengan pembingkai, dengan gerakan kamera, dengan pencahayaan dan ini mungkin statis atau berubah dan berkembang. Seperti halnya kebenaran, cara audiens dibujuk untuk menerima kealamian dan realitas dari apa yang mereka lihat harus diterima terutama secara tidak sadar.

#### **F. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Bagaiman saat pemain akan keluar dan masuk shot, Saat gelas pint ada di tangan. Ketika seseorang memparodikan seorang wanita yang mengibas-ngibaskan rambutnya. Ini dan setiap perubahan dialog akan dicatat selama persiapan adegan ?
2. Jelaskan fungsi naskah untuk mencatat bahwa ada lima set up untuk meliputi adegan
3. Bagaimana pembingkai setiap susunan telah digambar secara kasar, dengan memperhatikan arah gerakan pemain masuk dan keluar dari tembakan ?
4. Jelaskan garis-garis yang menurun dari gambar set up menunjukkan seberapa banyak dari adegan set up meliputi.
5. Jelaskan, tentang rencana overhead kecil menggambarkan posisi dasar kamera dan urutannya bahwa set up akan ditembak masuk.

## BAB II

# MELUKIS DENGAN GERAK

### Pokok Pembahasan :

1. Pemahaman membuat dunia visual untuk didiami oleh para karakter
2. Pemahaman lensa
3. Belajar memahami Pecahayaannya
4. Pembuatan pencahayaan untuk close-up yang ekstrim
5. Mempelajari Efek Film

Istilah sinematografi berasal dari akar kata Yunani yang berarti “*menulis dengan gerakan*”. Pada intinya, pembuatan film adalah pengambilan gambar, tetapi cinematografi lebih dari sekedar tindakan fotografi. Ini adalah proses mengambil ide, katakata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menerjemahkannya ke dalam istilah visual. Seperti yang akan gunakan istilah di sini, teknik sinematik adalah seluruh rentang metode dan teknik yang gunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks ke "konten" film, dialog dan aksi.

Alat-alat teknik sinematik digunakan baik oleh sutradara maupun DP, baik bekerja sama maupun dalam melakukan pekerjaan masing-masing. Seperti disebutkan, sinematografi jauh lebih dari sekedar "memotret" apa yang ada di depan kamera, alat, teknik, dan variasinya memiliki cakupan yang luas; ini adalah inti dari simbiosis DP dan sutradara.

### A. Membangun Dunia Visual

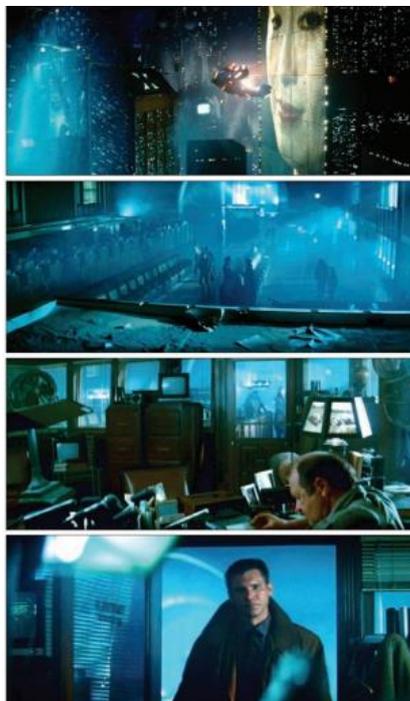
Saat kami membuat proyek film, salah satu tugas utama kami adalah membuat dunia visual untuk didiami oleh para karakter. Dunia visual ini merupakan bagian penting dari bagaimana penonton akan melihat cerita; bagaimana mereka akan memahami karakter dan motivasi mereka. Pikirkan film-film hebat seperti *On the Waterfront*, *Apocalypse Now*, atau *The Big Sleep*. Mereka semua memiliki alam semesta yang pasti dan dapat diidentifikasi di mana mereka ada: terdiri dari lokasi, set, lemari pakaian, bahkan suara, tetapi sebagian besar dunia visual ini diciptakan melalui sinematografi. Semua elemen ini bekerja bersama, tentu saja — segala sesuatu dalam penceritaan visual saling terkait: set mungkin fantastis, tetapi jika pencahayaannya buruk, maka hasil akhirnya akan di bawah standar.

Mari lihat urutan ini dari awal *Blade Runner*: (Angka 1.2, sampai 1.5) Tanpa satu baris dialog, tahu ini adalah dunia futuristik berteknologi tinggi; tanda-tanda listrik raksasa dan mobil terbang memberitahu hal ini. Gedung pencakar langit yang megah dan kehidupan jalanan yang kumuh memberi tahu banyak hal tentang struktur sosial. Selain itu, sepertinya selalu

hujan, mengisyaratkan perubahan iklim yang dramatis. Dijemput oleh polisi, Deckard (karakter Harrison Ford) dibawa dengan mobil terbang ke markas polisi, mendarat di atap.

Begitu masuk, ada perubahan mendadak: interiornya sama sekali tidak futuristik; sebenarnya itu adalah bagian dalam stasiun kereta Los Angeles — itu adalah Mission Revival dalam gaya arsitekturnya. Mengapa bangunan berpenampilan abad ke-18 sebagai pilihan lokasi? Satu hal yang akan penonton pelajari sebagai pembuat film adalah bahwa segala sesuatu harus ada alasannya — untuk setiap pilihan yang penonton buat, baik dalam cerita, lokasi, alat peraga, apa pun. Pilihan acak tidak membantu penonton menceritakan kisah penonton. Pilihan-pilihan ini mungkin tidak selalu merupakan keputusan yang sadar (walaupun semua yang utama seharusnya demikian), tetapi untuk sekadar “membiarkan sesuatu terjadi” hampir tidak akan pernah menghasilkan cerita yang mengalir lancar dan koheren yang menyampaikan niat awal penonton seperti yang penonton inginkan. Kamera turun ke atap kantor dan kami menemukan... sampah. Kamera terus turun dan kami menemukan diri kami di kantor kapten. Sekali lagi, gaya dan tata riasnya tampak sangat kuno dan aneh: lemari arsip kayu, kipas meja, TV tua. Kenapa ini?

Kemudian Deckard masuk dan jas hujannya dengan kerah terbalik memberikan petunjuk terakhir: ini bisa dengan mudah menjadi adegan dari cerita detektif film noir . Sutradara mengirim kami pesan sederhana: ini mungkin masa depan dengan mobil terbang dan replika, tetapi di dalam hati.



**Gambar 1.** Elemen Visual Membawa Cerita Dalam Adegan Awal

Menyediakan isyarat visual penting tentang subteks dan nada narasi. Inilah inti dari visual storytelling: untuk menyampaikan makna kepada pemirsa dengan cara selain kata-kata — untuk menambah tingkat makna selain dialog dan tindakan dari itu, ini adalah cerita detektif kuno dengan detektif rebus dan femme fatale — dan semua ini dikomunikasikan sepenuhnya melalui sarana visual. Jadi bagaimana melakukannya? Sebagai sinematografer, sutradara, perancang produksi, dan editor, bagaimana mencapai tujuan ini? Apa elemen penting yang kerjakan dan manipulasi untuk menciptakan dunia visual ini? Jika sinema adalah sebuah bahasa, maka harus bertanya: apa struktur bahasa itu? Apa itu kosakata, apa aturan tata bahasa, struktur bahasa sinematik ini? Apa saja alat- alat sinematografi dan pembuatan film teknik, metode, dan elemen penting yang dapat digunakan untuk menceritakan kisah secara visual?



**Gambar 2.** Elemen Visual Yang Kuat Memberi Tahu Banyak Tentang Situasi Karakter

## **B. Alat Sinematografi [Konseptual]**

Apa yang bicarakan di sini bukanlah alat *fisik* pembuatan film: kamera, boneka, lampu, derek, dan dudukan kamera, berbicara tentang alat *konseptual* perdagangan. Jadi apa mereka? Apa alat konseptual penceritaan cerita visual yang digunakan dalam semua bentuk penceritaan visual? Ada banyak, tetapi dapat secara kasar mengklasifikasikannya ke dalam beberapa kategori umum.

### **1. Bingkai**

Memilih bingkai adalah tindakan mendasar dari pembuatan film; sebagai pembuat film harus mengarahkan perhatian penonton: “lihat di sini, sekarang lihat ini, sekarang di sini...” Memilih bingkai adalah masalah menyampaikan cerita, tetapi juga masalah komposisi, ritme, dan perspektif. Ambil bingkai pembuka ini dari *Punch Drunk Love* (Gambar 1.6). Ini memberi banyak informasi tentang situasi dan karakter utama. Seketika, tahu dia terisolasi, terputus dari sebagian besar dunia. Bidikan lebar dan

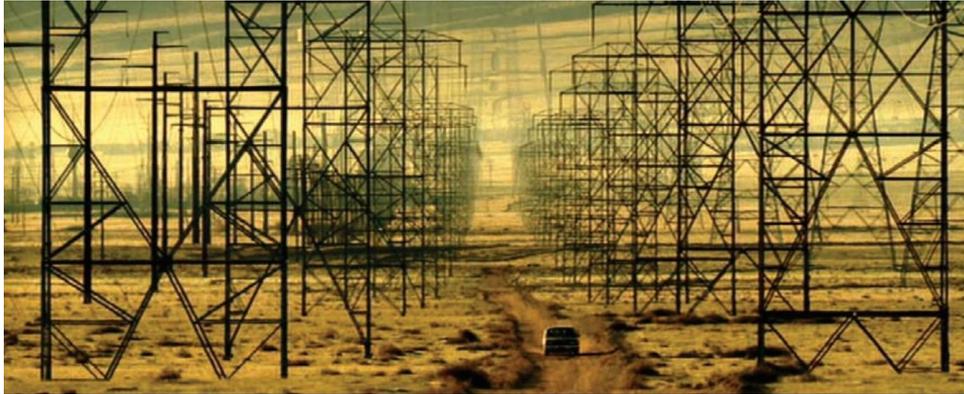
jauh menekankan keterasingan dan kesepiannya yang diperkuat oleh skema warna dan kurangnya jatah dekorasi dinding. Pencahayaan fluorescent overhead tak berbentuk yang membosankan menggarisbawahi suasana hati dan nada pemandangan. Akhirnya, *ruang negatif* di sebelah kanan tidak hanya berperan dalam keterasingan dan kesepian tetapi juga kemungkinan sesuatu akan terjadi.

Garis perspektif yang kuat, baik horizontal maupun vertikal, menyatu padanya, "menjepit" dia dalam posisi membungkuk. Tanpa sepatah kata pun, tahu banyak tentang orang ini, dunianya, dan situasi sosialnya, yang semuanya merupakan dasar cerita.

Bingkai dari pemandangan pantai di *Angel Heart* ini juga banyak berkomunikasi: ada sesuatu yang aneh, tidak seimbang. Dalam framing yang tidak konvensional, sebagian besar frame adalah langit: ruang negatif, hamper tidak melihat pantai sama sekali.



**Gambar 3.** Sudut Pandangnya Jauh, Observasional.



**Gambar 4.** (atas) Kompresi Ruang Yang Diciptakan Oleh Lensa Yang Sangat Panjang Membentuk Kesan Visual Sebuah Jebakan, Jaring Laba-Laba Di Adegan Terakhir Seven — Contoh Metafora Visual Yang Sangat Baik Dalam Sinematografi. (Bawah) Lensa Yang Sangat Lebar Menciptakan Distorsi Untuk Efek Komik Children

Sebuah lampu menggantung di atas kepalanya seperti pedang Damocles seolah olah akan runtuh kapan saja. Semua mata tertuju padanya di bagian tengah bingkai yang hampir tepat; jelas beban dunia ada padanya saat ini. Segala sesuatu tentang visual memberi tahu bahwa ini adalah momen do-or-die-nya — bahwa segala sesuatu tentang kasing, dan tentu saja tentang seluruh hidupnya, tergantung pada apa yang akan dia katakan. Saat adegan dibangun dalam bidikan bersambungan, kamera perlahan-lahan mendorong ke bidikan sedang, sehingga mengecualikan hampir semua hal lain diruang sidang dan memfokuskan perhatian pemirsa hanya padanya: orang lain yang masih dalam bidikan tidak fokus.

## 2. Lensa

Sekali lagi, tidak berbicara tentang lensa fisik, yang menjadi perhatian di sini adalah bagaimana berbagai lensa membuat gambar dengan cara yang berbeda. Ini adalah alat yang ampuh untuk bercerita secara visual — kemampuan optik untuk mengubah persepsi tentang dunia fisik. Setiap lensa memiliki "kepribadian" — rasa dan infleksi yang ditambahkan ke gambar.



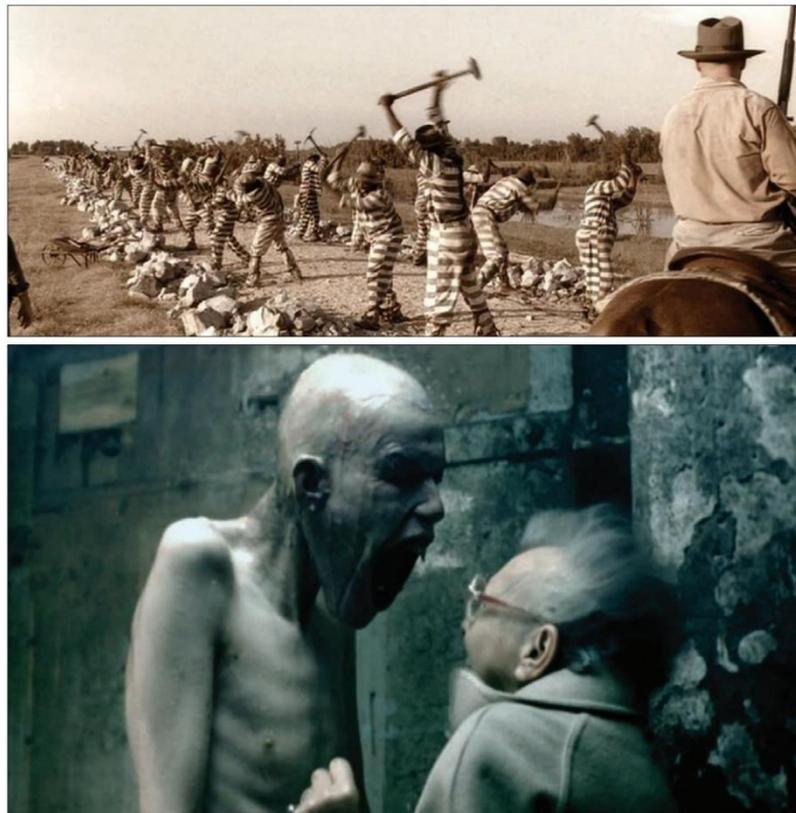
**Gambar 5.** (atas) Pencahayaan Bukan Hanya Elemen Komposisi Yang Kuat Di Apocalypse Now, Tetapi Juga Menyampaikan Banyak Nada Emosional Dan Memberi Tahu Sesuatu Tentang Keadaan Mental Karakter.

**Gambar 6.** (bawah) Seorang Pria Yang Terperangkap Di Dunia Teknologi Tinggi, Diburu Dan Dijerat: Pencahayaan Menceritakan Kisah

Di sini, lensa yang sangat lebar, konstanta visual dalam film-film Jean-Pierre Jeunet, memperluas persepsi tentang ruang dan mendistorsi wajah — lensa ini memiliki efek yang komedi dan tidak menyenangkan. ini. Lensa panjang fokus pendek memiliki bidang pandang lebar, dan lensa panjang fokus panjang seperti teleskop atau teropong; memiliki bidang pandang yang sempit. Lebih penting lagi, lensa panjang *memampatkan* ruang dan lensa lebar *memperluas* dan mendistorsi ruang. Lihatlah bingkai dari *Tujuh* (Gambar 1.10): pada akhir klimaks film, para detektif membawa John Doe ke tempat yang hanya dia yang tahu; sebagai

bagian dari kesepakatan mereka, mereka disimpan dalam kegelapan. Lensa yang sangat panjang memampatkan ruang dan membuat menara transmisi tampak seperti berada tepat di atas satu sama lain: metafora visual yang dibuatnya adalah jaring laba-laba, jebakan — yang ternyata memang begitu. Ini adalah gambar yang sangat kuat dan menarik yang secara tepat memperkuat titik cerita pada saat itu momen.

Kami melihat efek sebaliknya dalam bingkai dari Kota Anak-Anak yang Hilang. Di sini, lensa yang sangat lebar, konstanta visual dalam film-film Jean-Pierre Jeunet, memperluas persepsi tentang ruang dan mendistorsi wajah — lensa ini memiliki efek yang komedi dan tidak menyenangkan.



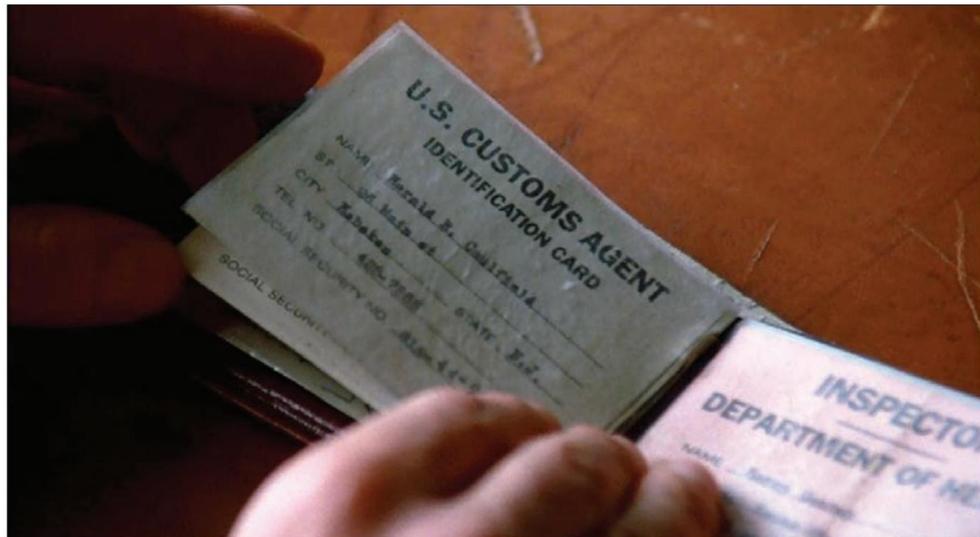
**Gambar 7.** (atas) Warna sepia kencang desaturasi adalah elemen tekstur utama dalam O Brother, Where Art Thou

**Gambar 8.** (bawah) Warna dan bayangan selain efek riasan merupakan inti dari video musik Come To Daddy (Aphex Twin) ini oleh Chris Cunningham

### 3. Cahaya dan Warna

Cahaya dan warna adalah beberapa alat paling ampuh di gudang senjata pembuat film bioskop. Pencahayaan dan pengontrolan warna adalah yang menghabiskan sebagian besar waktu direktur fotografer di sebagian besar set dan untuk alasan yang baik. Mereka juga memiliki kekuatan khusus yang hanya dimiliki oleh segelintir bentuk seni seperti musik dan tari: mereka memiliki kemampuan untuk menjangkau orang-orang

pada tingkat emosi dan nyali. Ini adalah definisi bahasa sinematik yang kami gunakan di sini: alat visual yang menambahkan lapisan makna tambahan pada isi cerita. Dalam bingkai dari *Apocalypse Now*, satu batang cahaya dengan kuat mengomunikasikan gagasan tentang seorang pria sendirian, terisolasi dalam kegilaannya. Dalam bingkai klimaks dari *Blade Runner*, batang cahaya dan batang siluet yang menusuk di jendela langsung mengkomunikasikan seorang pria yang terjatuh dalam dunia mimpi buruk berteknologi tinggi yang tidak ada jalan keluarnya.



**Gambar 9.** Bidikan dari *Angel Heart* ini adalah sisipan

Bidikan detail yang lebih ketat dari adegan yang lebih besar. Ini adalah sisipan informasi, ini menetapkan beberapa titik informasi yang perlu diketahui oleh pembuat film, dalam hal ini, bahwa detektif swasta memiliki banyak identitas palsu yang siap.

#### 1. Tekstur

Saat ini, jarang memotret sesuatu yang "lurus" — artinya adegan di mana hanya merekam kenyataan dan berusaha mereproduksinya persis seperti yang tampak dalam kehidupan. Dalam kebanyakan kasus — khususnya dalam film layar lebar, iklan, dan tentu saja dalam video musik — kami memanipulasi gambar dengan cara tertentu, kami menambahkan beberapa tekstur visual ke dalamnya; ini tidak menjadi bingung dengan tekstur permukaan benda. Ada banyak perangkat yang kami gunakan untuk mencapai hal ini: mengubah warna dan kontras gambar, desaturasi warna gambar, filter, efek kabut dan asap, hujan, menggunakan stok film yang tidak biasa, berbagai teknik pencetakan, dan tentu saja seluruh rangkaian. Manipulasi gambar yang dapat dilakukan dengan gambar digital di komputer — daftarnya terus menerus.

Beberapa manipulasi gambar ini dilakukan dengan kamera, ada yang dilakukan dengan pencahayaan, ada pula yang dilakukan secara mekanik, dan ada pula yang dilakukan di

*pasca produksi*. Contoh yang sangat dramatis adalah *O Saudara, Di Mana Engkau?* ). Sinematografer Roger Deakins bereksperimen dengan banyak teknik kamera dan filter untuk menciptakan tampilan warna sepiaku kartu pos pudar yang ia dan sutradara bayangkan. Tak satu pun dari mereka terbukti memuaskan dan pada akhirnya, ia beralih ke proses yang sama sekali baru: *perantara digital (DI)*. DI menggunakan yang terbaik dari kedua dunia: gambar asli diambil pada film dan pada akhirnya akan diproyeksikan pada film di bioskop. Namun pada tahap menengah, gambar dimanipulasi secara elektronik, di dunia digital, dengan berbagai macam alat untuk membuat gambar yang dapat diperoleh dari komputer — dan ada banyak sekali.

Beberapa teknik serupa digunakan dalam video musik ini *Come to Daddy* oleh sutradara video musik Inggris Chris Cunningham untuk Aphex Twin. Dalam video ini, Cunningham menggunakan berbagai macam perangkat tekstur visual, termasuk membuat film terlihat seperti video buruk, bingkai stutter, gerakan lambat, dan banyak lagi. Yang paling terlihat dalam bingkai ini adalah pencahayaan bayangan, tampilan kontras, dan pergeseran hijau/sian pada seluruh gambar, yang semuanya memperkuat citra konten yang mengerikan dan surealis.

## 2. Pergerakan

Gerakan adalah alat yang ampuh dalam pembuatan film; pada kenyataannya, film adalah salah satu dari sedikit bentuk seni yang menggunakan gerak dan waktu; menari jelas menjadi satu sama lain. Urutan pembukaan dari *Working Girl* ini (Gambar 1.17 sampai 1.23) adalah contoh yang sangat baik dari gerakan dinamis yang menarik yang memiliki tujuan penting dalam bercerita. Ini adalah Shoot helikopter berputar kinetik yang dimulai dengan mengitari kepala Patung Liberty, kemudian mengambil feri Staten Island, dan akhirnya masuk ke dalam (dalam pelarut yang mensimulasikan melanjutkan Shoot bergerak tunggal) untuk menemukan karakter utama, diperankan oleh Melanie Griffith. Penetapan dilakukan terutama dengan pilihan bingkai dan lensa, tetapi juga dapat dilakukan dengan pencahayaan yang menyembunyikan atau mengungkapkan detail tertentu dari pemandangan. *Point-of-view (POV)* adalah alat utama dari visual storytelling. Kami menggunakan istilah dalam banyak cara yang berbeda pada set film, tetapi makna yang paling sering digunakan adalah membuat kamera melihat sesuatu dengan cara yang sama seperti yang dilihat salah satu karakter: untuk melihat adegan dari sudut pandang karakter tersebut. -melihat. Pentingnya konsep ini dapat dilihat pada Gambar diatas. Orson Welles muda telah menggambar diagram sederhana: “mata = saya” — kamera pada dasarnya menjadi persepsi pemirsa. Ini jauh lebih dari sekadar gerakan dinamis yang kuat; itu juga *metafora visual yang jelas*: ceritanya tentang transisi karakter utama dari seorang sekretaris gadis pekerja yang terjebak dalam keberadaan yang suram di mana setiap hari dimulai dengan naik feri; pada hari ini ulang tahunnya dirayakan dengan satu lilin di cupcake. Di akhir film, dia menjelma menjadi wanita yang

kuat dan mandiri dengan potongan rambut bagus yang berdiri dengan bangga dan tinggi, tidak seperti Patung Liberty — gambaran yang membuka film.

### 3. Menetapkan

Menetapkan adalah kemampuan kamera untuk mengungkapkan atau menyembunyikan informasi; menganggapnya sebagai padanan visual dari *eksposisi*, yang dalam cerita verbal berarti menyampaikan informasi atau latar belakang penting kepada penonton. Ini benar-benar inti dari menceritakan sebuah cerita secara visual — membiarkan kamera mengungkapkan informasi biasanya merupakan cara yang lebih sinematik untuk menyampaikan informasi kepada penonton daripada dialog atau narator *sulih suara*. Dalam bingkai dari *Angel Heart* ini (Gambar 1.16), close-up dompet Mickey Rourke saat dia membolak-baliknya menyampaikan informasi cerita penting tanpa kata-kata: jelas dia membawa ID palsu untuk membantunya dalam pekerjaannya yang sedikit busuk sebagai swasta dengan tarif penetapan dilakukan terutama dengan pilihan bingkai dan lensa, tetapi juga dapat dilakukan dengan pencahayaan yang menyembunyikan atau mengungkapkan detail tertentu dari pemandangan.

### 4. Sudut pandang

*Point-of-view* (POV) adalah alat utama dari visual storytelling. Kami menggunakan istilah dalam banyak cara yang berbeda pada set film, tetapi makna yang paling sering digunakan adalah membuat kamera melihat sesuatu dengan cara yang sama seperti yang dilihat salah satu karakter: untuk melihat adegan dari sudut pandang karakter tersebut. -melihat. Pentingnya konsep ini dapat dilihat pada Gambar. Orson Welles muda telah menggambar diagram sederhana: “mata = saya” — kamera pada dasarnya menjadi persepsi pemirsa.

Ini fundamental bagi sinema: kamera adalah “mata” penonton; bagaimana kamera mengambil adegan adalah bagaimana penonton akan melihatnya. Untuk sebagian besar, sinematografi terdiri dari menunjukkan kepada penonton apa yang ingin mereka ketahui tentang cerita; Shoot POV cenderung membuat penonton lebih terlibat dalam cerita karena alasan sederhana bahwa apa yang mereka lihat dan apa yang dilihat karakter untuk sesaat adalah hal yang sama — dalam arti, penonton mendiami otak karakter dan mengalami dunia seperti karakter itu. Mengalaminya.

Ada banyak cara POV digunakan dalam pembuatan film, dan itu akan dibahas nanti tetapi bingkai dari *Chiinatown* ini menunjukkan penggunaan dasar metode tersebut. Melihat over – the – shoulder sebagai Jake Gittes mengikuti yang dia sewa untuk diselidiki. Park ing menghadap jauh dari subjek agar tetap tidak terlihat, dia melirik ke kaca spionnya. Adegan memotong apa yang dia lihat dicerminkan – POV subjektifnya.



**Gambar 10.** (atas) Adegan dari *Chinatown* ini menggunakan POV untuk membangun elemen plot. Shoot pertama adalah over-the-shoulder yang membentuk adegan dan hubungan antara kedua mobil.

**Gambar 11.** (tengah) Kami melihat detektif itu mencari; ini menetapkan bahwa apa yang lihat selanjutnya akan menjadi sudut pandangnya.

**Gambar 12.** (bawah) Kami melihat POV subjektifnya dari apa yang dia lihat di cermin; ini adalah hasil dari apa yang telah ditetapkan dalam dua Shoot sebelumnya.

*Chinatown* juga menggunakan lapisan POV lain — disebut *detektif POV*. Sebuah perangkat naratif yang digunakan dalam novel dan cerita juga, itu hanya berarti bahwa penonton tidak tahu sesuatu sampai detektif mengetahuinya — hanya menemukan petunjuk ketika dia menemukan mereka. Ini berarti bahwa penonton bahkan lebih terlibat dalam bagaimana karakter utama mengalami peristiwa cerita. Polanski adalah ahli dalam mengambil teknik cerita ini dan dia membuatnya benar-benar visual. Misalnya, sejumlah besar pengambilan gambar dalam film dilakukan *di atas bahu* Jake Gittes, detektif yang diperankan oleh Jack Nicholson.

### C. Pembuatan Film

Pembuatan film adalah usaha yang aneh dan misterius — melibatkan pencampuran dan koordinasi banyak elemen yang berbeda, beberapa di antaranya artistik, beberapa di antaranya teknis dan bisnis. Secara khusus, sinematografer harus mampu menjembatani kesenjangan itu — untuk memahami sisi praktis dari berurusan dengan kamera, lensa, aspek digital, jenis file, alur kerja, dan sebagainya, tetapi juga memiliki pikiran yang tertanam kuat di sisi artistik menciptakan dunia visual, metafora visual, dan storytelling. Ada aspek ketiga juga: menjadi psikolog amatir. Dalam sebuah set film, tidak ada kolaborasi yang lebih mendasar daripada kolaborasi sinematografer dan sutradara.

Banyak sutradara mahir menyampaikan visi proyek mereka baik secara lisan atau dengan gambar, metafora, atau referensi fotografi. Beberapa sutradara tidak pandai dalam hal ini — mereka memiliki visual konsep, tetapi mereka tidak dapat mengkomunikasikannya

dengan baik kepada rekan kerja mereka. Dalam kasus lain, direktur tidak memiliki visi yang kuat dan membutuhkan bantuan dalam mengembangkannya. Dalam hal ini, sinematografer benar-benar bergantung pada kepala sutradara dan mencoba memahami apa yang ingin dia capai; jika ada bagian yang hilang dalam visual puzzle yang merupakan proyek film, maka terserah kepada DP untuk mengisi titik-titik kosong tersebut dengan inspirasi artistik, kolaborasi, dan kepemimpinan. Kadang-kadang ini membawa peran lain yang harus dimainkan oleh sinematografer: diplomat, yang mungkin membutuhkan banyak kehalusan dan sangat berhati-hati tentang bagaimana seseorang mengungkapkan sebuah saran.



**Gambar 13.** Film adalah mimpi

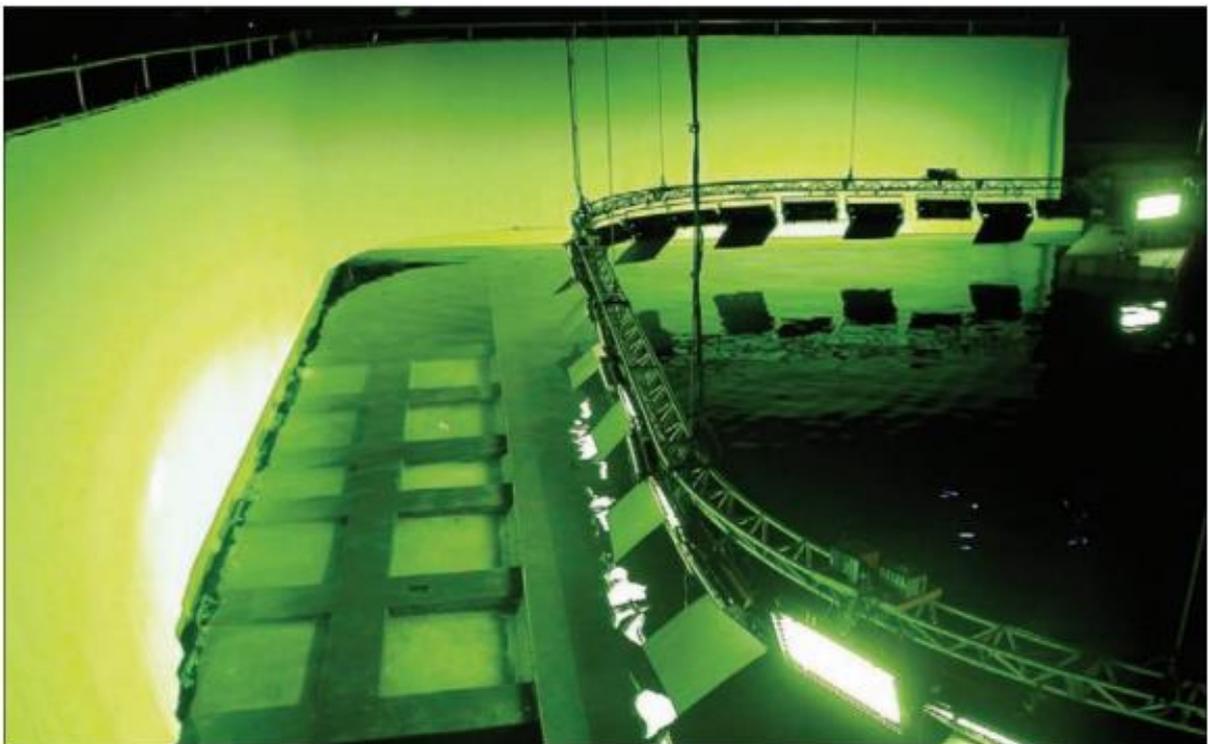
#### **D. Pencahayaan Untuk Bluescreen/Greenscreen**

Tingkat eksposur yang optimal bergantung pada sifat subjek dan pengaturannya. Secara umum, Anda ingin eksposur latar belakang hampir sama dengan latar depan. Tidak ada kesepakatan umum tentang ini. Beberapa orang mengaturnya agar persis sama, beberapa orang mengurangi pencahayaan latar belakang hingga satu titik, dan beberapa orang menyalakan latar belakang sebanyak satu titik lebih panas daripada latar depan. Intinya sederhana: tanyakan kepada orang yang akan mengerjakan komposit akhir — komposer atau pengawas efek. Rumah efek visual yang berbeda akan memiliki preferensi yang berbeda-beda yang mungkin didasarkan pada kombinasi perangkat keras/perangkat lunak yang mereka gunakan. Selalu konsultasikan dengan orang-orang efek Anda sebelum memotret. Ini adalah aturan emas untuk memotret semua jenis efek: selalu berbicara dengan orang-orang pascaproduksi yang akan menangani rekaman: pada akhirnya merekalah yang akan menghadapi masalah apa pun.

Pencahayaan latar belakang dapat dilakukan dengan banyak cara menggunakan unit tungsten, HMI, atau bahkan siang hari. Kino Flo membuat bohlam khusus untuk latar belakang pencahayaan; mereka tersedia dalam warna hijau dan biru (Gambar 14). Gambar 14 dan 15

menunjukkan rekomendasi Kino Flo untuk menggunakan unit mereka untuk menerangi latar belakang. Bagian-bagian tertentu (seperti meja, kotak untuk diduduki, dll.) yang dilukis untuk memberi aktor sesuatu untuk berjalan di belakang atau berinteraksi dengannya dapat menimbulkan masalah. Bagian atas potongan kadang-kadang akan lebih panas dari sisi bayangan. Ini pasti akan menyebabkan masalah dengan komposit.

Pencahayaan dapat membantu, tetapi dapat menimbulkan masalah tersendiri. Salah satu triknya adalah menggunakan cat dengan pemantulan berbeda pada permukaan atas dan samping. Tidak ada yang akan merusak kepercayaan komposit lebih dari ketidakcocokan pencahayaan di latar depan dan latar belakang (adegan yang akan disisipkan sebagai pengganti layar hijau). Perhatian yang cermat harus diberikan untuk menciptakan kembali tampilan, arah, dan kualitas pencahayaan di pelat latar belakang.

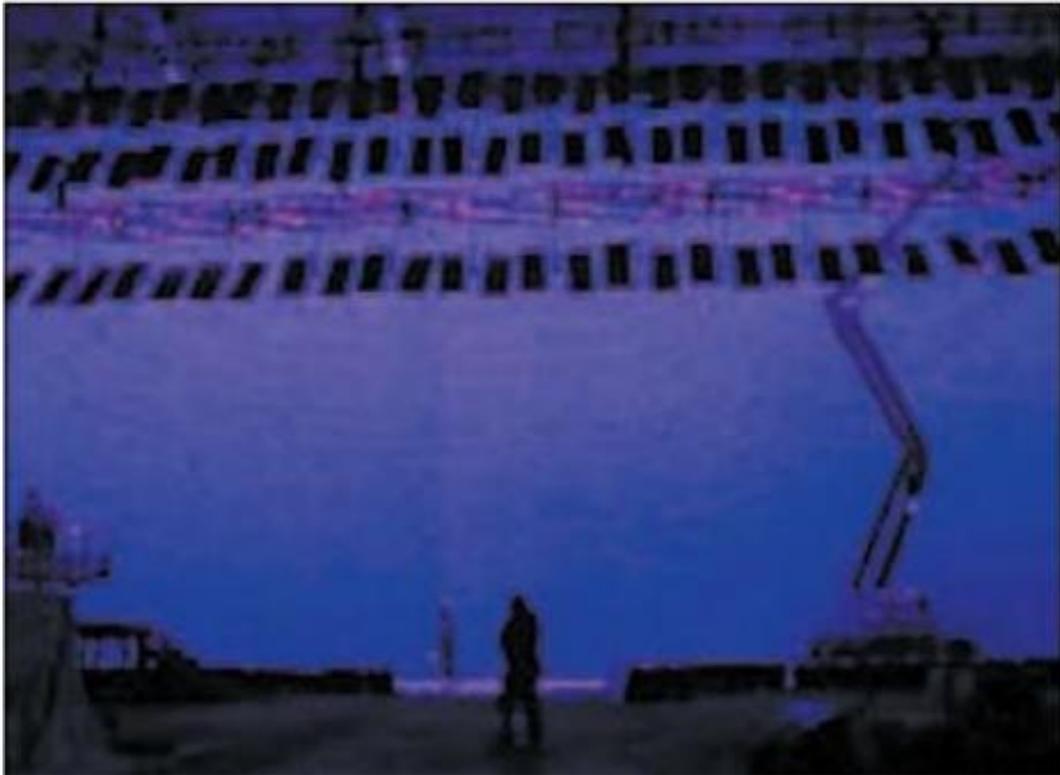


**Gambar 14.** Teknik Lampu Digunakan Untuk Menyalakan Layar Hijau Besar

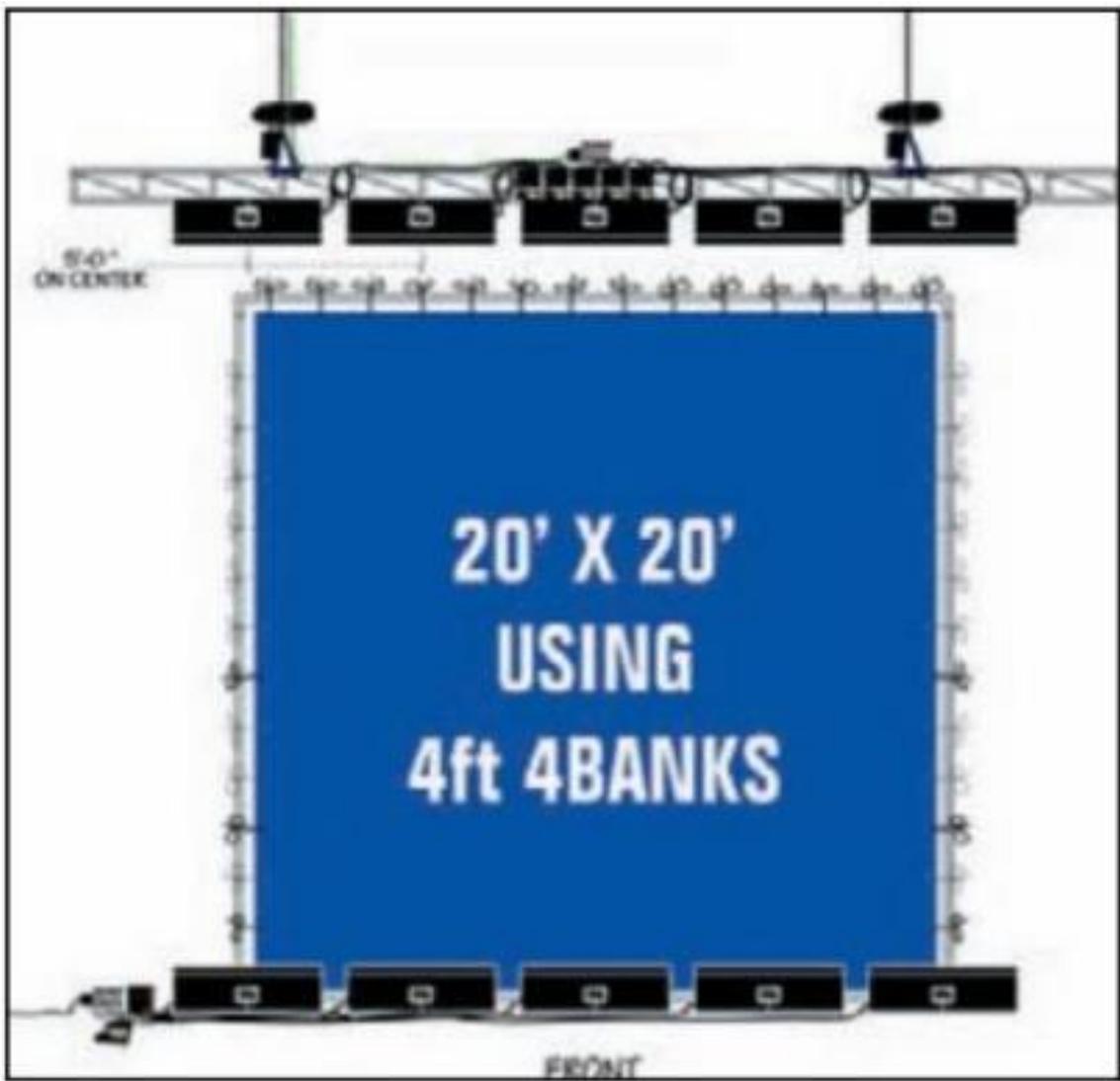
Saat memotret layar hijau/layar biru:

1. Jauhkan aktor sejauh mungkin dari latar belakang seperti yang Anda bisa untuk menjaga dari backslash, 12 hingga 15 kaki jika memungkinkan.
2. Menyalakan latar belakang secara merata mungkin: dalam 1/3 stop, variasi pada bagian mana pun dari layar sangat ideal.
3. Jangan sertakan warna hemat dalam adegan; misalnya, saat memotret layar hijau, tidak memiliki alat peraga hijau atau siapa pun yang memakai lemari pakaian hijau.

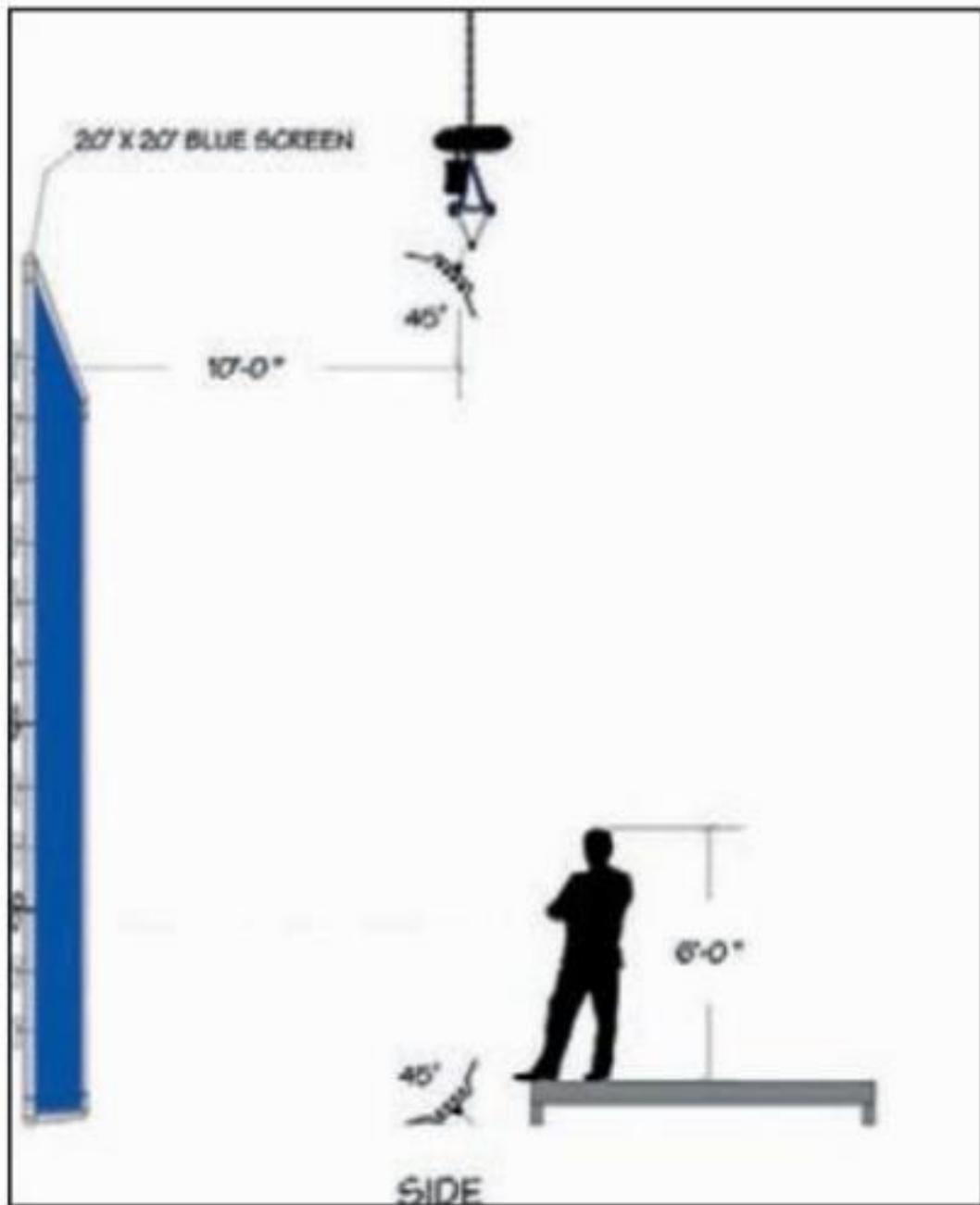
4. Gunakan pengukur jarak untuk membaca layar hijau/layar biru; gunakan pengukur insiden untuk membaca subjek.
5. Pada umumnya, layar hijau digunakan untuk video HD dan layar biru digunakan untuk film. Ini didasarkan pada perbedaan dalam cara film dan video bereaksi terhadap warna dengan noise paling sedikit.



**Gambar 15.** Pengaturan Layar Biru Besar



**Gambar 16.** Pengaturan Pencahayaan Layar Biru



**Gambar 17.** Spasi Penting Untuk Penerangan Siklus Yang Merata

Alasan Anda menggunakan pengukur insiden untuk membaca subjek dan pengukur titik (pengukur pantulan) untuk latar belakang adalah karena layar hijau/ bahan layar biru bervariasi dalam reflektifitasnya. Kami tidak peduli dengan seberapa banyak cahaya yang mengenai latar belakang, hanya seberapa banyak cahaya yang dipantulkan kembali ke arah kamera. Untuk subjek (aktor atau apa pun) yang difoto, kami membacanya seperti biasa, dengan pengukur insiden. Menggunakan pengukur titik pada seorang aktor bisa jadi rumit. Bagian mana dari mereka yang Anda baca? dahi mereka? Baju mereka? Rambut mereka? Dengan meteran

reflektansi, semuanya cenderung menjadi pembacaan yang berbeda. Manakah dari mereka yang mewakili eksposur sebenarnya, lensa  $f/\text{stop}$  harus ditetapkan? Ya, Anda bisa melakukannya, jika Anda memiliki pemahaman yang baik tentang sistem Zona, seperti yang dibahas dalam bab Eksposur. Itu mungkin, tetapi biasanya tidak perlu; pengukur insiden memberi kita pembacaan yang sangat baik ketika digunakan dengan benar seperti yang dibahas sebelumnya: memegang pengukur sehingga menerima pencahayaan yang sama dengan subjek, reseptor yang ditujukan ke kamera, dan tangan yang melindungi pengukur dari cahaya latar, kicker, atau penyimpangan lainnya cahaya yang mungkin tidak relevan dengan eksposur subjek. Saat merekam video, monitor bentuk gelombang berguna dalam menilai eksposur dan keseimbangan; sebuah vectorscope dapat mengungkapkan masalah warna apa pun.

Luminance key memiliki konsep yang sama dengan chroma key kecuali perbedaan antara objek terang dan gelap digunakan sebagai kunci untuk menghasilkan perbedaan matte. Jika subjek utamanya berwarna terang, maka latar belakang dan semua bagian pemandangan yang Anda inginkan menjadi transparan sehingga pelat latar belakang gabungan akan terlihat harus berwarna hitam. Kebalikannya adalah benar jika subjeknya didominasi gelap dan bayangan.

Alternatifnya adalah mengontrol input daya ke lampu dengan dimmer. Ada kelebihan dan kekurangannya.

1. Keuntungannya adalah:
  - a. Tingkat kontrol yang halus
  - b. Tingkat kontrol yang halus
  - c. Kemampuan untuk melihat kombinasi yang berbeda dengan cepat
  - d. Kemampuan untuk mencatat
  - e. Kemampuan untuk mengatur adegan kombinasi
  - f. Kemampuan untuk menghemat energi dan pembentukan panas dengan pendinginan di antara pengambilan
2. Kerugiannya adalah:
  - a. Warna lampu berubah saat redup;
  - b. Beberapa lampu tidak dapat digunakan secara eksternal seperti HMI
  - c. Perlunya kabel tambahan
  - d. Biaya

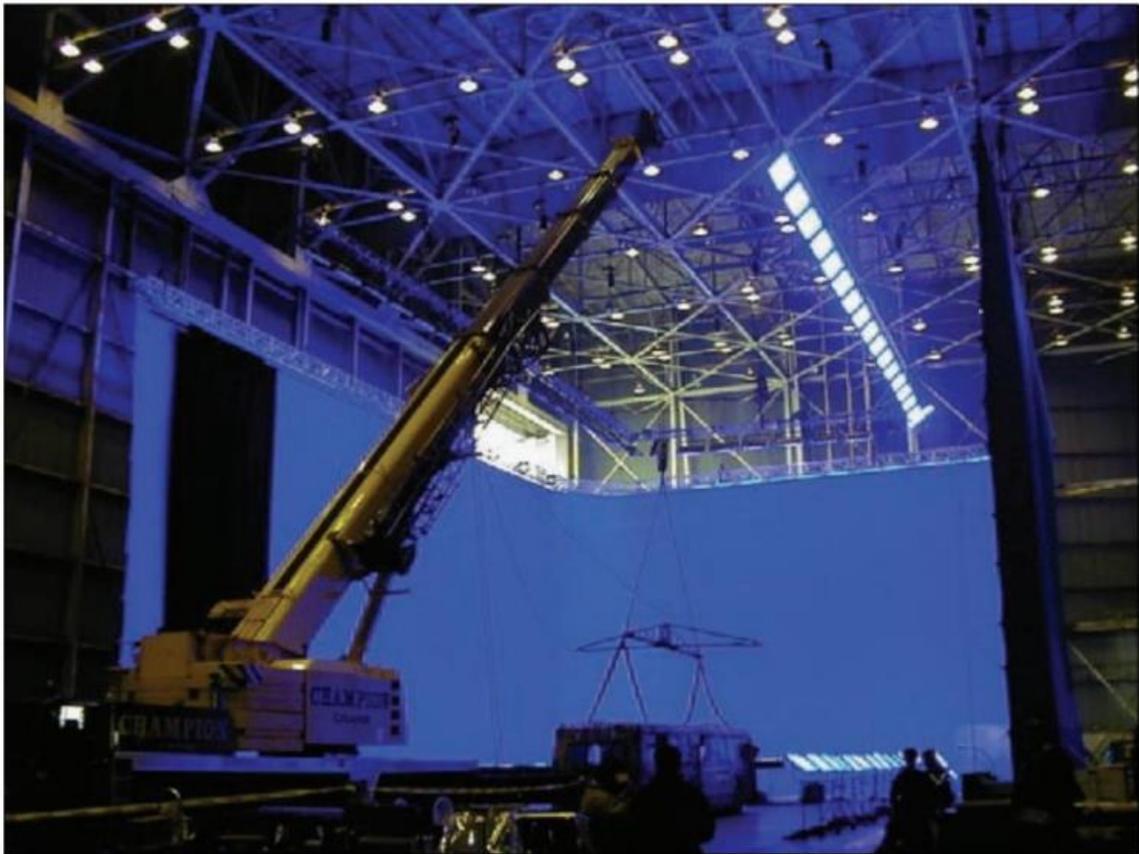


**Gambar 18.** Layar Hijau Digunakan Untuk Mengisi Jendela

Dimmer pertama yang ditemukan adalah unit resistensi . Mereka beroperasi dengan menempatkan resistansi variabel di saluran listrik. Kelebihan energi dibakar sebagai panas. Masalah utama dengan dimmer resistensi adalah bahwa mereka harus dimuat ke setidaknya 80% dari kapasitas mereka untuk beroperasi. Jika Anda memasang 5K pada peredup 10K, misalnya, peredup hanya akan mengurangi sedikit keluaran; Anda tidak akan bisa meredup sepenuhnya. Hal ini terkadang memerlukan penggunaan beban dummy untuk beroperasi.

Dimmer generasi berikutnya adalah autotransformer. Mereka beroperasi sebagai transformator variabel dan mengubah tegangan. Mereka tidak harus dimuat ke kapasitas, dan mereka tidak menghasilkan panas yang berlebihan, tetapi mereka hanya beroperasi pada AC. Dikenal sebagai variacs (untuk variabel AC), mereka digunakan, terutama dalam ukuran 1K dan 2K, meskipun mereka besar dan berat. Untuk aplikasi yang lebih besar, penyearah yang dikontrol silikon digunakan. Dikenal sebagai SCR, ini adalah perangkat elektronik yang berukuran kecil, senyap, dan berbiaya relatif rendah. Mereka dapat dikendalikan dari jarak jauh dengan papan peredup, yang berarti bahwa paket peredup itu sendiri dapat berada di dekat lampu, yang menghemat pemasangan kabel; hanya kabel kontrol kecil yang perlu dijalankan dari papan ke paket peredup. Kabel jarak jauh membawa tegangan kontrol 0 hingga 10 volt dan dapat dijalankan hingga 200 kaki. Sinyalnya multipleks dan dapat berjalan hingga 192 dimmer.

Peredup SCR tidak mengubah tegangan; mereka bekerja dengan memotong bentuk gelombang sehingga tegangan memanaskan filamen untuk waktu yang lebih singkat. Hasil dari hal ini adalah output tidak dapat dibaca dengan voltase meter biasa, hanya VOM (Volt-Ohm Meter) yang membaca *Root Mean Square Voltage* (RMS) seperti yang akan bekerja.



**Gambar 19.** Pengaturan Layar Biru Yang Sangat Besar

Panel kontrol bervariasi dalam kecanggihannya. Beberapa hanya set sakelar penggeser, satu untuk setiap sirkuit, dan yang lain termasuk master dan sub master dan mungkin memiliki bank terpisah untuk adegan X dan Y, sehingga memungkinkan untuk melakukan isyarat dari satu prasetel ke prasetel lainnya. Tingkat berikutnya adalah "tambalan lunak", yang memungkinkan perutean elektronik dari setiap saluran ke sirkuit peredupan. Fitur kontrol komputer paling canggih, isyarat waktu, dan fitur kontrol canggih lainnya. Sebagian besar panel kontrol (papan peredup) akan menjalankan set peredup apa pun. Standar untuk mengontrol peredup dari jarak jauh disebut DMX; pastikan papan kontrol dan peredup Anda cocok dalam hal standar kontrol dan konektor. Pengaruh peredupan pada suhu warna bervariasi menurut sumbernya. Dimungkinkan untuk menggunakan peredupan untuk menciptakan tampilan warna yang hangat untuk pemandangan.

#### **E. Bekerja Dengan Strobes**

Ada beberapa jenis pencahayaan strobo untuk sinematografi. Yang paling banyak dikenal adalah Unilux; Clairmont Camera juga membuat unit strobo. Strobo umumnya digunakan untuk menciptakan tampilan berbeda untuk bidikan. Pertimbangkan situasi ini: Anda memotret pada 96 frame per detik dan efek yang diinginkan adalah jumlah lampu

tungsten dan strobo yang sama. •Untuk menghasilkan gambar yang lebih tajam. Durasi pencahayaan untuk setiap blitz dapat sesingkat 1/100.000 detik, dan sebagai hasilnya, gambar "dibekukan" dan tampak lebih tajam daripada jika difoto pada film bergerak pada eksposur standar. Fakta bahwa strobo menyala untuk waktu yang sangat singkat berarti mereka memiliki kemampuan untuk membekukan gerakan. Beberapa unit dapat dikontrol bersama untuk jumlah kepala yang lebih banyak. Frame rate hingga 500 fps dimungkinkan. Lampunya ditembakkan oleh pulsa dari kamera yang memberi sinyal saat rana terbuka. Setiap kamera yang menyediakan pulsa tersebut kompatibel dengan sistem. Dalam beberapa kasus, kontak pulsa ditambahkan ke bagian kamera yang bergerak, dan ini memberikan sinyal sinkronisasi untuk mengontrol strobo.

Pencahayaan strobo dalam film memiliki tiga kegunaan dasar:

1. *Tolightcooler* (strobo menghasilkan panas yang jauh lebih sedikit daripada kepala tungsten), yang dapat menjadi keuntungan luar biasa saat memotret es krim, misalnya.
2. Untuk menghasilkan gambar yang lebih tajam. Durasi pencahayaan untuk setiap blitz dapat sesingkat 1/100.000 detik, dan sebagai hasilnya, gambar "dibekukan" dan tampak lebih tajam daripada jika difoto pada film bergerak pada eksposur standar.
3. Untuk memberikan eksposur yang cukup untuk fotografi berkecepatan tinggi dengan input daya yang kecil.

Ini sering digunakan dalam bidikan semprotan kaleng minuman ringan yang dibuka: efek strobo menangkap setiap tetesan semprotan dengan tajam. Bahkan, itu bisa terlalu tajam bagi sebagian orang. Dalam adegan mandi untuk iklan sampo dapat terlihat bahwa pancuran adalah serangkaian tetes setajam silet daripada semprotan lembut. Akibatnya, untuk aplikasi kecantikan, merupakan praktik umum untuk menggabungkan Unilux dengan pencahayaan tungsten. Dalam kebanyakan kasus, lampu Unilux diseimbangkan dengan jumlah tungsten yang sama dalam kisaran plus atau minus satu stop. Ini menyajikan masalah eksposur yang menarik. Semua strobo adalah keseimbangan siang hari, dan Anda perlu menggunakan gel atau filter jika Anda menggabungkannya dengan lampu pijar, yang sering digunakan untuk menghindari kedipan. Saat mencampur dengan tungsten, gunakan CTO pada lampunya agar sesuai dengan suhu warna.

## **F. Paparan Strobo**

Pertimbangkan situasi ini: Anda memotret pada 96 frame per detik dan efek yang diinginkan adalah jumlah lampu tungsten dan strobo yang sama. Setiap kali Anda meningkatkan kecepatan bingkai kamera gambar bergerak, Anda mengurangi jumlah waktu rana tetap terbuka: Anda mengurangi eksposur. 96 fps empat kali lebih cepat dari biasanya, dan kecepatan rana adalah 1/200 detik, bukan 1/50 normal (dengan asumsi rana 180). Ini adalah kerugian eksposur dua stop. Ini cukup sederhana untuk ditangani; untuk mencapai  $f/5.6$ , misalnya, Anda menyalakan  $f/11$ . Tetapi hal yang sama tidak berlaku untuk

pencahayaan strobo. Strobonya seketika: menyala hanya beberapa seperseribu detik pada suatu waktu saat rana terbuka, dan sebagai hasilnya, sepenuhnya independen dari kecepatan bingkai. Tidak masalah apakah film bergerak pada enam frame per detik atau 600: eksposur akan sama.

Inilah masalahnya. Kami membaca tungsten dan harus mengkompensasi, kami kemudian membaca strobo dengan meteran dan kami tidak perlu mengkompensasi; tidak semua pengukur cahaya dapat melakukan ini — Anda memerlukan pengukur yang dapat membaca strobo. Jelas kita tidak bisa membacanya secara bersamaan. Bagaimana kita sampai pada pengaturan untuk lensa? Jawabannya jelas secara intuitif, tetapi secara matematis agak rumit: kita membacanya secara terpisah dan kemudian menambahkan dua eksposur. Ternyata, menambahkan f/stops tidak terlalu sederhana. Mari kita ambil kasus yang paling sederhana dulu. Kami membaca Unilux dengan sendirinya (dan sangat penting untuk mematikan semua lampu tungsten ketika kami melakukan ini) dan menemukan bahwa itu adalah f/5.6. Kita harus menyeimbangkan tungsten untuk melakukan itu. Seperti yang kita ketahui, pada 96 fps, kita harus menyetel lampu tungsten untuk f/11, yaitu f/5.6 pada 96 fps. Godaannya mungkin untuk rata-rata mereka; yang akan menghasilkan eksposur yang sangat salah: kita harus menambahkannya .

Apa itu f/5.6 plus f/5.6? Tidak, ini bukan f/11.2. Akibatnya kami menggandakan jumlah cahaya: tungsten menyediakan f/5.6 dan Unilux menyediakan pencahayaan yang sama sekali berbeda, yang juga f/5.6. Cahaya dua kali lebih banyak dari f/5.6 adalah f/8. Ingatlah bahwa setiap perwakilan f/stop mengirimkan dua kali lipat jumlah cahaya. Sekarang menjadi sedikit lebih lengket. Katakanlah Unilux adalah f/8 dan tungsten adalah f/5.6. Pikirkan seperti ini: jika f/8 adalah basis 100%, maka lampu tungsten adalah 50% (kurang satu stop sama dengan 1/2 jumlah cahaya). Kami kemudian memiliki 150% dari cahaya dasar. 150% f/8 1/2 stop lebih panas daripada f/8 — f/8 setengah. Jika salah satu sumbernya adalah f/8 dan yang lainnya adalah f/4, maka eksposur yang benar adalah f/8 dan 1/4. F/4 hanya 25% jumlah cahaya f/8: 125%. Meskipun pengukur kilat adalah metode yang disukai, banyak pengukur cahaya elektronik biasa dapat membaca strobo berkecepatan tinggi. Alasannya adalah bahwa pada 60 kedipan per detik, itu terlihat terus menerus oleh beberapa meter.

## **G. Eksposur Khas**

Unilux dapat dialihkan untuk empat tingkat intensitas. Sistem Unilux H3000 dapat dialihkan ke 16 rentang kecepatan, yang memberikan kontrol level 1/4 stop. Tingkat ditentukan oleh kecepatan di mana lampu berkedip. Ingat bahwa kecepatan flash dua kali kecepatan kamera karena ada satu flash untuk shutter dan satu lagi untuk viewfinder.

Lampu hanya menyala dengan intensitas penuh saat kamera melaju kencang. Jika Anda ingin membaca, lampu harus menyala dengan kecepatan tinggi. Pertimbangan lainnya:

1. Sudut rana harus dibuka secara maksimal.

2. Periksa sinkronisasi sesering mungkin. Ini dilakukan dengan melepas lensa dan melihat rana dengan kamera berjalan dan lampu menyala. Rana akan "beku" dan seharusnya tampil terbuka.
3. Untuk melihat refleksi, strobo dapat muncul dalam mode sinkronisasi terpisah. Dalam hal ini, ada dua kilatan untuk setiap putaran rana: satu untuk eksposur dan satu untuk jendela bidik.
4. Beberapa jenis strobo datang dengan operator dan unit adalah disewa tanpa operator, tetapi pastikan untuk memeriksa.
5. Unilux membutuhkan 208v-240v3-fase dan ground. Standar Unilux mengkonsumsi 5 amp per cahaya. Sistem Unilux H3000 membutuhkan 220 volt fase tunggal dan 10 amp per lampu. Beberapa kamera harus dilengkapi dengan pickup tambahan untuk sinkronisasi.

#### **H. Pencahayaan Untuk Close-Up Ekstrim**

Ada dua pertimbangan dasar dalam pencahayaan untuk close-up yang ekstrim. Yang pertama adalah karena depth-of-field yang sangat kecil (yang melekat pada pemfokusan dekat) dan kebutuhan untuk berhenti untuk meningkatkan kinerja optik, sangat diperlukan tingkat sorot. Terutama dengan fotografi kecepatan tinggi, stop yang tidak dikoreksi dari f/64 dan lebih tinggi adalah sering dipanggil. Karena area yang dinyalakan biasanya kecil, umumnya tidak ada masalah dengan ini, meskipun dalam menangani unit besar itu bisa menjadi pekerjaan yang cukup sulit hanya untuk membuatnya berdekatan.

Masalah lainnya disebabkan oleh lensa yang begitu dekat dengan subjek. Dalam beberapa kasus, bagian depan lensa mungkin tidak lebih dari satu inci dari subjek. Hal ini membuat sulit untuk mencapai segala jenis pencahayaan atau pengisian depan: lensa dan kamera menghalangi. Hal ini lebih sulit ketika subjek reflektif. Dalam hal ini tidak peduli berapa banyak cahaya yang dituangkan pada subjek, apa yang akan Anda lihat di permukaan reflektif adalah bayangan cermin dari lensa itu sendiri, yang akan muncul sebagai lingkaran hitam besar.

Ada dua solusi: satu adalah membuat lubang di kartu reflektor yang cukup besar untuk lensa. Kadang-kadang bahkan tidak perlu lubang untuk menutupi seluruh optik depan; dengan eksperimen Anda akan menemukan bahwa lubang bisa lebih kecil tanpa mengganggu gambar. Solusi lainnya adalah cermin setengah perak. Cermin ditempatkan di antara lensa dan objek dan dimiringkan sedikit untuk memantulkan bayangan sumber cahaya ke subjek dalam sumbu dengan lensa.

#### **I. Efek**

1. Merokok

Banyak jenis asap tersedia untuk digunakan pada set: dupa pada perokok lebah, kue asap, bubuk asap dan lain-lain. Mereka semua ditemukan berbahaya bagi kesehatan

kecuali asap kerupuk. Asap kerupuk adalah minyak yang dikabutkan: baby oil, minyak goreng, dan jenis minyak ringan lainnya digunakan. Minyak diatomisasi dengan memaksa udara terkompresi atau nitrogen melalui lubang yang sangat kecil. Asap kerupuk sangat putih, dan memenuhi area dengan asap tebal yang mengepul dengan sangat cepat. Asap memiliki keuntungan tambahan menggantung untuk waktu yang sangat lama, yang dapat menjadi penghemat waktu yang luar biasa dalam produksi. Jenis asap lainnya mengharuskan "menghisapnya" sebelum setiap pengambilan, diikuti dengan mengibaskannya, lalu menunggu hingga mengendap. Kerupuk asap tersedia dalam semua ukuran, dari unit jinjing kecil hingga kerupuk ukuran industri besar dengan kompresor yang digerakkan dengan boneka.

## 2. Api

Api nyata hampir selalu membutuhkan bantuan. Ini mungkin memberikan eksposur yang cukup, tetapi jika berada di dalam bingkai atau bahkan di dekat bingkai, itu akan membuat gambar menjadi sangat terang dan menurunkan bidikan. Rahasia tembakan api adalah dengan menggunakan beberapa sumber pada dimmer atau kotak kedipan. Api melompat-lompat; tidak hanya naik turun (Gambar 16.13). Satu lampu atau bahkan dua lampu pada dimmer yang semakin terang dan semakin gelap tidak akan meyakinkan karena bayangan tidak berkedip dan melompat seperti nyala api yang nyata. Api dibuat dengan efek kedipan oranye yang rendah. CTO dapat digunakan untuk menghangatkan cahaya, dan kedipan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Foil perak, tangan yang melambai dan drum cermin yang berputar digunakan tetapi umumnya tidak terlalu meyakinkan; efek paling sederhana dan paling realistis biasanya menempatkan beberapa lampu di dimmer dan memiliki tukang listrik dengan "mata" mengoperasikannya. Mungkin diperlukan dua operator jika Anda memiliki tiga dimmer. Penting agar efeknya cukup acak agar tidak muncul sebagai pola yang konsisten.

Metode yang lebih berteknologi tinggi adalah penggunaan generator flicker. Dua jenis tersedia. Salah satunya adalah generator acak yang dapat diprogram untuk berbagai tingkat kedipan acak. Yang lain menggunakan sensor optik untuk "membaca" cahaya lilin atau api dan menggerakkan peredup yang sinkron dengannya. Ini sangat efektif untuk pemandangan di mana peredup atau api adalah sumber utama dan terlihat di pemandangan. McIntire Enterprises membuat beberapa "kotak ajaib" yang dapat menggerakkan hingga 10K dimmer dan unit yang lebih kecil yang secara langsung mengontrol hingga 2K semuanya memiliki pengaturan yang dapat disesuaikan.

Lilin genggam kecil atau lampu minyak dapat dieksekusi dengan soket tinta dan bohlam kecil. Mereka dapat ditenagai AC dengan kabel yang mengalir di lengan aktor atau ditenagai DC dengan baterai yang tersembunyi di tubuh aktor. Batang api, yang merupakan pipa dengan lubang-lubang di sepanjang pipa yang melaluinya gas dipompa, jauh lebih andal dan dapat dikendalikan daripada api sungguhan.



**Gambar 20.** Efek Asap Dan Hujan

3. Efek TV dan Proyektor

Seperti efek api, tampilan TV yang berkedip paling baik dilakukan dengan peredup. Sumbernya, yang mungkin berupa fresnel atau bola lampu praktis dalam soket porselen dengan beberapa difusi, biasanya ditempatkan dalam kotak snoot untuk membatasi cahaya dalam pola yang realistis. Secara umum 1/2 atau CTB penuh mendinginkan cahaya untuk mensimulasikan tampilan biru televisi hitam putih. Ini adalah konvensi meskipun kebanyakan orang menonton TV berwarna, yang memproyeksikan berbagai warna. Di sini sekali lagi, penting bahwa orang yang mengoperasikan efek memiliki kepekaan terhadap suasana adegan dan membuatnya tetap acak. Film televisi sebenarnya jauh lebih sedikit daripada yang biasanya digambarkan, tetapi aktivitasnya membantu menjual efeknya.

Seperti efek api, tampilan TV yang berkedip paling baik dilakukan dengan peredup. Sumbernya, yang mungkin berupa fresnel atau bola lampu praktis dalam soket porselen dengan beberapa difusi, biasanya ditempatkan dalam kotak snoot untuk membatasi cahaya dalam pola yang realistis. Secara umum 1/2 atau CTB penuh mendinginkan cahaya untuk mensimulasikan tampilan biru televisi hitam putih. Ini adalah konvensi meskipun kebanyakan orang menonton TV berwarna, yang memproyeksikan berbagai warna. Di sini sekali lagi, penting bahwa orang yang mengoperasikan efek memiliki kepekaan terhadap suasana adegan dan membuatnya tetap acak. Film televisi sebenarnya jauh lebih sedikit daripada yang biasanya digambarkan, tetapi aktivitasnya membantu menjual efeknya.



**Gambar 21.** Proyektor Mole Beam Menciptakan Bayangan Tajam Dari Tirai Dengan Asap.

4. Siang-untuk-Malam

Siang-untuk-malam adalah teknik penting ketika sangat sulit untuk benar-benar memotret pada malam hari di lokasi. Dengan munculnya film berkecepatan tinggi dan kamera video HD yang dapat beroperasi pada ISO yang sangat tinggi, lensa berkecepatan tinggi, HMI efisiensi tinggi, dan sungun, siang demi malam tidak dilakukan sesering itu. Dalam hitam-putih, film inframerah dapat digunakan untuk efek malam, umumnya dalam hubungannya dengan filter seperti Wratten #25.

Secara tradisional, siang untuk malam dilakukan pada tengah hari, karena bayangan panjang akan menunjukkan fakta bahwa itu adalah siang hari. Tentu saja, menunjukkan langit sangat dilarang. Dalam warna (baik film maupun video), dimungkinkan untuk mencapai efek yang cukup meyakinkan dengan mengurangi pencahayaan dari 1-1/2 hingga 2-1/2 stop. Cahaya bulan biru dapat disimulasikan dengan melepas filter 85 dengan film keseimbangan tungsten atau penyeimbangan putih kamera video untuk tungsten (lihat Gambar 9.43 dalam bab Sinematografi HD).

Harrison dan Harrison membuat serangkaian filter siang-malam. #1 berwarna biru-merah; warna biru memberikan efek malam, sedangkan komponen merah membantu menjaga keseimbangan warna kulit. #2 adalah warna yang sama tetapi juga menurunkan kontras, yang dapat membantu mempertahankan ilusi malam; filter #3 menawarkan tingkat kontrol kontras yang lebih besar. Mereka memiliki faktor eksposur 2 stop. Di bagian lain dunia, siang-untuk-malam sering dinamai untuk tempat di mana ia mungkin ditemukan dan dikenal sebagai dekat Amerika: sebenarnya, judul asli Euro dari

film Francois Truffaut yang dikenal di Amerika Serikat sebagai Day For Malam adalah La Nuit Américaine.

#### 5. Efek Cahaya Bulan

Seperti yang Anda ingat dari diskusi kami tentang efek Purkinje, itu adalah konvensi yang diterima secara luas bahwa cahaya bulan berwarna biru. Penggunaan warna biru untuk cahaya bulan bervariasi dari sinematografer ke sinematografer — beberapa merasa itu tidak realistis, dan orang-orang puritan bersikeras menggunakan tidak lebih dari 1/2 CTB untuk efeknya. Lebih umum adalah CTB penuh atau biru ganda. Tentu saja, ini semua selain warna biru apa pun yang digunakan untuk membangun keseimbangan warna dasar. Beberapa orang juga menambahkan hanya sentuhan lavender untuk tampilan romantis yang sedikit lebih menyenangkan untuk warna kulit para aktor. Seperti yang kita lihat pada Gambar 12.18 di bab Warna, beberapa DP menggunakan efek yang lebih ekstrim, seperti cyan.

#### 6. Efek Air

Bintik-bintik cahaya yang dipantulkan pada air bisa menjadi efek yang indah dan halus. Hal ini dapat dicapai dengan beberapa cara. Beberapa orang menggunakan cermin pecah atau aluminium foil kusut untuk memantulkan cahaya arah yang kuat (biasanya fresnelorPAR). Ini cenderung agak kaku dan artifisial dan jarang menghasilkan ilusi yang meyakinkan. Efek terbaik selalu dicapai dengan menggunakan air yang sebenarnya. Dalam panci dangkal dengan backing air hitam itu sendiri bisa sangat reflektif jika Anda menggunakan unit yang cukup kuat.

#### 7. Hujan

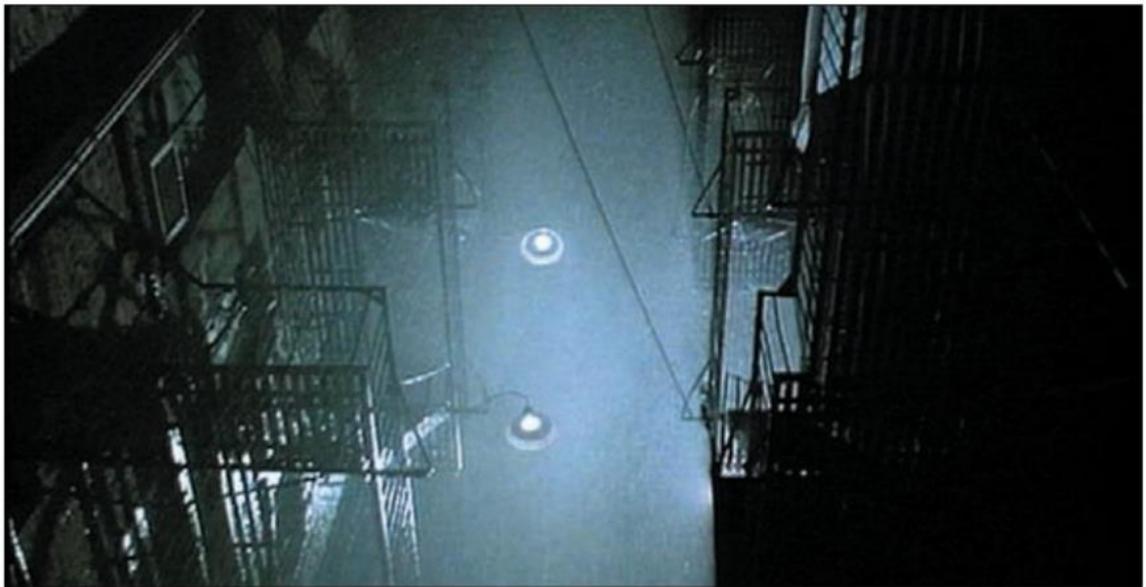
Hujan adalah bagian dari departemen penyangga, tetapi memiliki implikasi untuk penerangan. Agar terlihat, hujan harus memiliki cahaya latar. Pencahayaan depan tidak akan berfungsi dengan apa pun kecuali hujan deras yang paling deras, dan bahkan hasilnya akan menjadi anemia. Bahkan dengan efek hujan yang paling terkontrol dengan hati-hati, air dapat mengalir ke mana-mana. Beberapa tindakan pencegahan diperlukan:

- a. Angkat semua konektor, terutama konektor distribusi, di luar tanah pada kotak apel. Bungkus dengan plastik dan tutup dengan selotip.
- b. Gunakan pita listrik karena pita gaffer tidak tahan air.
- c. Ground semua yang Anda bisa.
- d. Putrainhatsonallights.Lindungi lensa jika jatuh cahaya besar; air pada lensa panas akan menghancurkannya dengan kemungkinan kaca beterbangan.
- e. Anggota awak kapal harus memakai sepatu insulasi dan berdiri di atas tikar karet setiap kali bekerja dengan peralatan listrik.
- f. Patuhi semua peraturan keselamatan listrik secara agama.

Sebagian besar kondisi hujan (yang mencakup hujan nyata serta menara hujan) memerlukan payung kamera, yang merupakan payung jenis pantai atau teras besar

yang kokoh dan mungkin selimut ruang aluminized atau penutup hujan untuk kamera. Banyak kamera HD memiliki penutup hujan yang dibuat khusus.

Pastikan filter juga terlindungi; tetesan hujan pada filter atau lensa sangat terlihat. Untuk kondisi air yang lebih berat, deflektor hujan mungkin diperlukan. Deflektor hujan adalah kaca bundar yang berputar di depan cermin. Berputar cukup cepat untuk memutar air dan menjaga area lensa tetap jernih. Satu peringatan: bila digunakan dengan Steadicam atau jenis rig mengambang bebas lainnya, kaca pemintal bertindak sebagai gyro dan cenderung menarik kamera keluar jalur. Ada perangkat lain yang meniupkan udara terkompresi atau nitrogen ke filter bening untuk menahan air. Udara atau nitrogen harus disuplai dari tangki atau pompa yang dapat menjadi besar dan canggung untuk digunakan.



**Gambar 22.** Hujan Tidak Akan Pernah Efektif Kecuali Dengan Cahaya Latar

#### 8. Petir

Karena petir harus sangat kuat agar efektif, petir biasanya membutuhkan rig yang dibuat khusus. Hampir universal sekarang adalah penggunaan mesin dari Sambaran Petir, yang pada dasarnya adalah lampu sorot yang sangat kuat. Termasuk dengan mereka adalah ler kontrol yang dapat memvariasikan waktu dan intensitas sambaran untuk mereproduksi petir yang sebenarnya dengan sangat akurat. Untuk realisme lebih lanjut, beberapa unit harus digunakan. Kecuali saat badai jauh, sebenarnya petir datang dari beberapa sudut yang berbeda. Jika badai mendekat di tempat kejadian, operator yang terampil akan meningkatkan intensitas dan frekuensi sebagai badai mendekat.

Beberapa rig petir yang lebih tua didasarkan pada teknologi busur karbon. Mereka terdiri dari ballast busur dan satu set karbon yang dapat didorong bersamasama, kemudian

ditarik dengan cepat dengan pegangan tuas. Hasil busur ing menghasilkan ledakan cahaya yang kuat dan sesaat yang sangat meyakinkan. Busur kasar itu sendiri dapat digunakan dengan membalikkan polaritas DC sehingga "salah" dan kemudian melemparkan tuas pemogokan. Karbon akan menghasilkan busur yang singkat dan kuat tetapi tidak akan menyerang karena polaritasnya salah. Teknik ini masih berfungsi tetapi jarang digunakan lagi.

Dapat dimengerti, efek ini bisa sangat sulit pada generator, jadi pastikan Anda memiliki banyak ruang sebelum mencoba efek ini. Terkadang rig flashbulb digunakan untuk efeknya. Efek bohlam lampu kilat kecil mungkin sesuai di mana petir hanya diperlukan untuk satu bidikan dan penyewaan unit khusus tidak akan praktis. Lampu kilat tipe M, yang memiliki waktu pembakaran yang lama, paling efektif untuk tujuan ini. Lampu kilat biasa menyala dengan sangat cepat, dan mungkin menyala saat rana tertutup, sehingga tidak ada pencahayaan. Hal yang sama berlaku untuk lampu kilat elektronik.

#### 9. Tembakan

Tembakan adalah kilatan dengan durasi yang cukup pendek yang mungkin terjadi saat rana tertutup. Prosedur standar adalah bagi operator untuk mengawasi kilatan. Jika operator melihat mereka, maka mereka tidak direkam di film. Jika operator melihatnya, itu berarti kilatan terjadi saat cermin memantulkan gambar ke jendela bidik. Tergantung pada seberapa kritisnya mereka, pengambilan lain mungkin diperlukan untuk memastikan semua bidikan direkam.

Beberapa hal dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini. Ada senjata prop yang tidak menggunakan bubuk mesiu melainkan menggunakan pulsa listrik ditambah dengan muatan kimia untuk menghasilkan flash. Ini memiliki bonus tambahan karena jauh lebih aman. Lebih banyak keamanan itu sendiri itu bagus, tetapi itu juga berarti lebih sedikit kebutuhan untuk pemasangan pengaman, yang bisa menjadi waktu proses konsumsi. Juga, seorang ahli kembang api/armorer berlisensi dan petugas keselamatan kebakaran tidak diperlukan. Senjata elektronik ini juga menghasilkan blitz berdurasi lebih lama, yang berarti lebih sedikit pengambilan ulang.

Ada juga beberapa sistem yang mengatur waktu tembakan ke rana, sehingga memastikan pengambilan yang baik hampir setiap saat. Rolls-Royce dari sistem tersebut adalah Aaton TCGun, yang memiliki generator kode waktu pada setiap senjata, yang disinkronkan dengan kamera. Selain mengunci penembakan setiap senjata ke rana, itu dapat dipasang dengan pembatas yang dikendalikan kode waktu yang secara otomatis menurunkan tingkat rekaman perekam audio digital selama durasi tembakan. Suara tiba-tiba yang sangat keras seperti suara tembakan benar-benar keluar pada perekam digital: perekam itu sangat kelebihan beban sehingga menghasilkan titik kosong sesaat pada kaset alih-alih suara yang sangat keras.

#### 10. Keamanan dengan Senjata

Senjata hanya boleh ditangani oleh ahli kembang api/armorer berlisensi; di sebagian besar tempat ini adalah persyaratan hukum. Hal yang sama berlaku untuk pukulan peluru yang ditanam pada orang, alat peraga, atau set. Pukulan peluru adalah muatan bubuk hitam kecil dan bisa berbahaya. Jika pistol tidak menembak dalam tembakan, pembuat senjata harus membuka setiap senjata, memverifikasi bahwa itu kosong, lalu menunjukkannya kepada aktor dan kru kamera dengan aksi terbuka.

Jika tembakan benda kosong berada di dekat kamera, pelindung harus dipasang oleh pegangan untuk menutupi kamera, operator, dan penarik fokus. Ini biasanya dilakukan dengan Lexan, polikarbonat bening yang secara optik cukup halus untuk dipotret tetapi cukup kuat untuk melindungi orang, lensa, dan kamera. Perisai ini perlu diamankan dan dikantongi agar tidak terguling oleh orang yang melakukan aksi selam atau kursi yang ditendang saat beraksi. Grip harus sangat hati-hati, karena kelemahan Lexan adalah mudah tergores.

#### 11. Ledakan

Jenis perisai yang sama diperlukan untuk ledakan kecil, roket, pecahan kaca, dan sebagainya. Untuk ledakan kecil, kru kamera juga perlu dilindungi dari benda-benda yang tertiuip ke udara. Untuk ledakan yang lebih besar, kamera harus dikunci dan dinyalakan dari jarak jauh, atau dioperasikan dengan kepala kendali jarak jauh dan bantuan video. Dalam hal ini, baik kotak kecelakaan tugas yang sangat berat diperlukan atau kamera yang dapat dibuang. Ledakan biasanya difilmkan dengan beberapa kamera pada berbagai frame rate; setidaknya satu atau lebih kamera akan menjalankan kecepatan bingkai tinggi — seringkali hingga 250 fps atau lebih. HMIPAR tersedia di rumah tahan ledakan. Ini tidak berarti bahwa mereka benar-benar tahan terhadap ledakan; itu hanya berarti bahwa mereka disegel sehingga tidak akan menyebabkan ledakan.

### J. Ringkasan

Bagaimanapun, terserah pada sinematografer untuk membuat visi sutradara menjadi hidup. Kami di departemen kamera berkecimpung dalam bisnis *mewujudkan sesuatu* — mengambil ide artistik dan menerapkannya di dunia nyata set film. Tugas adalah membuat mimpi menjadi hidup, dan ini adalah usaha yang menantang dan memuaskan.

Bagian lain dari visi Anda yang perlu Anda lindungi dengan referensi adalah peningkatan. Tanpa referensi pada film, ahli warna telecine tidak memiliki cara untuk mengetahui dengan pasti apa framing Anda yang sebenarnya. Ingatlah bahwa pewarna dapat menggerakkan bingkai ke atas/bawah, kiri/kanan, dan memperbesar atau memperkecil

seluruh area bingkai negatif atau positif. Bagan pembingkai adalah sesuatu yang dapat disalin oleh ahli warna telecine ke penyimpanan bingkai dan dengan cepat memanggilnya.

**K. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Apa yang dimaksud dengan Luminance Key?
2. Apa yang dimaksud dengan Strobo ?
3. Bagaimana menambahkan f/stops tidak terlalu sederhana ?
4. Bagaimana Lampu hanya menyala dengan intensitas penuh saat kamera melaju kencang ?
5. Jelas untuk pembatan efek Petir ?

## BAB III

# METODE SHOOTING

### Pokok Pembahasan :

1. Pemahaman tentang Musik
2. Pemahaman tentang Video Klip
3. Belajar memahami musik
4. mengolah ide cerita Skenario Video Klip
5. mendefinisikan selang waktu dalam produksi Video Klip

Sangat mudah untuk menganggap pembuatan film tidak lebih dari "Kami akan menempatkan aktor di lokasi syuting dan memutar kamera." Jelas ada lebih banyak hal yang terlibat, tetapi penting untuk dipahami bahwa meskipun semua yang penonton lakukan hanyalah merekam apa yang ada di depan kamera, masih membuat keputusan pasti tentang bagaimana penonton akan melihat pemandangan itu.

Inilah poin krusialnya: pada akhirnya, pembuatan film adalah tentang apa yang penonton "dapatkan" dari setiap adegan, tidak hanya secara intelektual (seperti plot) tetapi juga secara emosional. Mungkin sama pentingnya, di akhir setiap adegan apakah mereka masih bertanya pada diri sendiri, "Aku ingin tahu apa yang terjadi selanjutnya?" Dengan kata lain, apakah mereka masih tertarik dengan ceritanya?

### A. Persepsi

Pertama-tama, kita harus menyadari bahwa cara kita memandang dunia dalam sebuah film pada dasarnya berbeda dari cara kita memandang dunia dengan mata dan telinga kita. Film hanya menyajikan ilusi dari kenyataan. Apa yang kita maksud ketika kita mengatakan sesuatu itu *sinematik*? Sebagian besar waktu, orang menggunakan kata itu untuk mengartikan bahwa novel atau drama itu serba cepat dan visual. Di sini, kami menggunakannya dengan cara yang berbeda; dalam pembahasan ini kami menggunakan istilah untuk mengartikan semua teknik dan metode pembuatan film yang kami gunakan untuk *menambahkan lapisan makna* pada konten.

Konten berarti hal-hal yang kita rekam – set, aktor, dialog, alat peraga, dan sebagainya. Di teater, tidak ada apa pun antara mata dan telinga penonton dengan apa yang terjadi di depan mereka. Dalam film, kita memiliki banyak metode untuk mengubah persepsi mereka tentang kenyataan itu.

## B. Teater

Pada hari-hari awal perfilman, banyak praktisi adalah orang-orang teater. Ketika mereka pertama kali melihat kamera film, mereka menganggapnya sebagai alat untuk memperluas audiens mereka: mereka hanya meletakkan kamera di tempat penonton akan berada dan menggunakannya untuk merekam pertunjukan. Kesimpulannya adalah bahwa keseluruhan pertunjukan dilihat dari satu sudut pandang, yaitu bagaimana penonton teater melihat sebuah pertunjukan. Akibatnya, di film-film awal kamera tidak bergerak, tidak ada close-up, tidak ada pergeseran sudut pandang, dan sebagainya dengan kata lain, praktis tidak ada alat dan teknik sinema seperti yang kita kenal sekarang.

Singkatnya, film-film awal ini hampir seluruhnya bergantung pada kontennya, seperti halnya teater, tetapi mereka tidak memiliki kedekatan dan pengalaman pribadi dari pertunjukan teater langsung. Sejarah sinema dapat dengan mudah dipelajari sebagai pengenalan dan penambahan berbagai teknik dan metode yang kita sebut "sinematik" — dengan kata lain, alat konseptual yang kita rujuk di bab sebelumnya: bingkai, lensa, cahaya dan warna tekstur, gerakan, pembentukan, dan sudut pandang.

Dalam bab ini kita akan berurusan terutama dengan bingkai dan alat penting lainnya: pengeditan. Meskipun penyuntingan bukanlah tugas sinematografer, penting untuk dipahami bahwa tugas sinematografer dan sutradara yang mengerjakan lokasi syuting adalah menyediakan rekaman yang dapat digunakan secara kreatif dan efektif kepada editor.

## C. Subteks Visual Dan Metafora Visual

Jadi sinematografi memiliki banyak tujuan, beberapa di antaranya jauh melampaui Tindakan sederhana "memotret" aksi tersebut. Faktanya, jika seorang pembuat film yang hanya ingin kamera merekam "kenyataan", mengabaikan beberapa pekerjaan paling hebat yang dapat dilakukan sinematografi untuk penonton. Banyak dari metode ini adalah tentang menambahkan *subteks visual* ke adegan. Selain *subteks visual*, *metafora visual* juga bisa menjadi alat yang ampuh.



**Gambar 23.** Komposisi *Geometrisformal*

#### **D. Mendekonstruksi Realitas dan Menyatukannya Kembali**

Katakanlah kita memiliki pemandangan yang khas: dua orang duduk di meja berbicara dan minum kopi. Kami melakukan pemotretan lebar, tentu saja, tetapi kami juga mendapatkan foto close-up dari dua karakter, bidikan ketat cangkir kopi, bidikan dekat jam di dinding, mungkin bidikan pelayan saat dia menuangkan, dan segera. Pikirkan seperti ini: setiap kali kita melakukan bidikan, kita mengambil sepotong, sepotong adegan itu — kita membagi adegan menjadi bagian-bagian kecil; untuk menggunakan istilah mewah, kami *mendekonstruksinya* .

Kami telah mengambil "realitas nyata" (aktor, set, alat peraga, dialog) dan memecahnya menjadi beberapa bagian: Shoot yang "di dalam kaleng." Sekarang sampai pada langkah kedua: kita menyatukannya kembali. Ini editan. Keajaibannya adalah kita dapat menyusun kembali kenyataan ini dengan cara apa pun yang kita pilih. Kita dapat memindahkan berbagai hal dalam waktu dan dalam hubungan fisik satu sama lain: mengubah kecepatan, nada, suasana hati, bahkan peristiwa. Kami menciptakan realitas baru yang bisa menjadi representasi yang cukup akurat tentang apa yang sebenarnya terjadi atau bisa sangat berbeda — dalam persepsi pemirsa.

#### **E. Bingkai**

Mengatur bingkai adalah serangkaian pilihan yang memutuskan apa yang akan dilihat dan tidak dilihat oleh pemirsa. Yang pertama dari keputusan ini adalah di mana menempatkan kamera dalam kaitannya dengan pemandangan. Setelah itu, ada pilihan mengenai bidang visi dan gerakan, yang semuanya bekerja sama untuk mempengaruhi bagaimana penonton akan melihat bidikan: baik dalam konten langsung maupun dalam arus bawah emosional dan subteks aksi dan dialog.

##### **1. Bingkai Statis**

Bingkai statis adalah proscenium. Aksi adegan disajikan sebagai pertunjukan panggung: kami adalah pengamat orang ketiga. Ada dinding proscenium antara kami dan aksinya. Ini terutama benar jika segala sesuatu tentang bingkai juga normal — yaitu, level, lensa normal, tidak ada gerakan, dan sebagainya. Namun, ini tidak berarti bahwa bingkai statis bukan tanpa nilai. Ini bisa menjadi alat yang berguna yang membawa bebannya sendiri dan implikasi dari POV dan pandangan dunia.

Dalam film Stanley Kubrick, *Barry Lyndon*, bingkai yang tetap, tersusun dengan baik, dan seimbang mencerminkan masyarakat yang statis dan hierarkis saat itu (Gambar 2.2). Setiap orang memiliki tempatnya masing-masing, setiap interaksi sosial diatur oleh aturan yang ditetapkan dengan baik. Para aktor bergerak dalam bingkai ini tanpa bisa mengubahnya. Ini adalah cerminan dari dunia tempat mereka tinggal, dan sementara itu sangat menyiratkan rasa keteraturan dan ketenangan, itu juga membawa kurangnya mobilitas yang kuat: baik sosial maupun fisik.



**Gambar 24.** Aparatus perspektif dari *The Draughtsman's Contract* karya Peter Greenaway

Dunia itu statis: para karakter mencoba menemukan tempat mereka di dalamnya. Setiap adegan dimainkan sepenuhnya dalam bingkai tetap ini: tanpa gerakan, pemotongan, atau perubahan perspektif. Penggunaan bingkai ini menyampaikan banyak informasi yang terlepas dari naskah atau tindakan karakter. Itu menambah lapisan makna. Penggunaan bingkai statis yang serupa adalah film Swedia *Songs from the Second Floor* yang juga memainkan setiap adegan, dengan satu pengecualian, sebagai satu pengambilan panjang dalam bingkai yang benar-benar tidak bergerak. Jim Jarmusch menggunakan Teknik yang sama dalam film keduanya, *Stranger Than Paradise*.

Jarmusch mengklaim bahwa pengambilan gambar adegan sebagai satu Shoot dilakukan untuk menyelamatkan film, tetapi juga merupakan elemen gaya penting dari film. Dalam kedua contoh, sifat jarak dari bingkai digunakan untuk tujuannya sendiri. Para pembuat film sengaja menempatkan penonton pada posisi pengamat impersonal. Hal ini dapat memberikan nada observasional, penilaian atau seperti objek di latar depan bingkai, membuat penonton bekerja lebih keras untuk menempatkan diri mereka ke dalam adegan, atau kombinasi keduanya. Seperti hampir semua teknik sinematik, teknik ini dapat digunakan secara terbalik untuk mencapai efek yang sama sekali berbeda dari biasanya.

## 2. **Sinema Sebagai Bahasa**

Penonton mungkin pernah mendengar wawancara dengan sutradara di mana pada titik tertentu mereka mencondongkan tubuh ke depan dengan gravitas yang besar dan mengucapkan, "penonton tahu, bioskop adalah bahasa." Pertama kali penonton mendengar ini, reaksi penonton mungkin seperti, "Wow, wawasan yang luar biasa. Itu dalam." Mungkin beberapa waktu kemudian penonton mendengar wawancara dengan

sutradara lain yang juga mengumumkan dengan sungguh-sungguh, "Bioskop adalah bahasanya sendiri," dan reaksinya mungkin "Hei, dia juga keren." Setiap adegan dimainkan sepenuhnya dalam bingkai tetap ini: tanpa gerakan, pemotongan, atau perubahan perspektif. Penggunaan bingkai ini menyampaikan banyak informasi yang terlepas dari naskah atau tindakan karakter. Itu menambah lapisan makna. Penggunaan bingkai statis yang serupa adalah film Swedia *Songs from the Second Floor* (Gambar 2.24) yang juga memainkan setiap adegan, dengan satu pengecualian, sebagai satu pengambilan panjang dalam bingkai yang benar-benar tidak bergerak. Jim Jarmusch menggunakan Teknik yang sama dalam film keduanya, *Stranger Than Paradise*. Pada saat penonton mendengar pembuat film kelima atau keenam dengan megah berkata, "Film adalah bahasa," tanggapan penonton mungkin "Ya, ya, saya tahu itu ... sekarang beri tahu saya sesuatu yang bisa saya gunakan." Apa struktur bahasa ini? ? Apa kosakatanya, sintaksnya, bagaimana cara kerjanya?" Inilah sebabnya mengapa penting untuk mempelajari sinematografi sebagai lebih dari sekedar aspek teknis fotografi gambar bergerak.

### 3. Membangun Adegan

Hal ini berguna untuk memikirkan "membangun" sebuah adegan. Karena kita membuat adegan satu demi satu, kita dapat menganggap bahwa kita sedang menyusun elemen-elemen yang akan membuat adegan itu. Jika kita memikirkan bahasa sinema, bidikan ini adalah *kosa kata*; bagaimana kita mengeditnya bersama-sama akan menjadi *sintaks* bahasa ini. Ini adalah aspek visual dari bahasa film; tentu saja ada sifat-sifat lain dari bahasa ini yang lebih berhubungan dengan struktur plot dan narasi, tetapi di sini kita hanya memperhatikan sisi visual dari subjek ini.

Ada sejumlah shot yang merupakan blok bangunan dasar tata Bahasa film. Dalam daftar yang tidak lengkap, antara lain :

- Wideshot (atau longshot)
- Membuat foto
- Shoot penuh
- Kobo
- Dua Shoot
- Sedang
- Close-up
- Membersihkan
- Kotor
- ECU
- Di atas bahu
- Potong
- Memasukkan

- Shoot Menghubungkan
- Shoot Transisi

Dengan beberapa pengecualian, sebagian besar bidikan ini berlaku untuk bentuk manusia, tetapi terminologinya berlaku untuk subjek apa pun. Ketika mereka muncul dalam naskah, mereka disebut petunjuk panggung. Mari kita lihat mereka satu per satu. Seperti banyak istilah film, definisinya agak longgar dan orang yang berbeda memiliki sedikit variasi dalam cara mereka menerapkannya, terutama saat penonton bepergian dari kota ke kota atau bekerja di negara lain; mereka hanya pedoman umum. Hanya ketika penonton melapisinya melalui lensa, bingkai yang tepat dapat diputuskan dan semua faktor yang masuk ke dalam bidikan dapat dinilai sepenuhnya.

Saat muncul dalam naskah, arah panggung sama sekali tidak mengikat — sepenuhnya terserah pada sutradara untuk memutuskan bidikan apa yang akan digunakan untuk menyatukan adegan. Penulis skenario benar-benar tidak memiliki suara tentang pengambilan gambar apa yang akan digunakan, tetapi mereka sangat membantu dalam memvisualisasikan cerita saat penonton membaca skrip — terutama jika penonton memberikan skrip kepada orang-orang untuk mengamankan pembiayaan untuk proyek atau aktor sehingga mereka dapat memutuskan apakah mereka ingin terlibat. Gambar-gambar ini adalah kosakata dasar yang kami tangani — baik dalam hal pengeditan maupun dalam hal komunikasi dengan sutradara atau DP apa itu. mencoba melakukan. Elemen-elemen dasar ini dan bagaimana mereka digabungkan dalam kesinambungan editorial adalah tata bahasa sinema.

#### 4. **Shoot Lebar**

Shoot lebar adalah bingkai apa pun yang mencakup seluruh pemandangan. Ini membuat semuanya relatif terhadap subjek. Misalnya, jika naskahnya mengatakan "Shoot lebar — Pedesaan Inggris" kita dengan jelas berbicara tentang pemandangan panorama besar yang dilakukan dengan lensa panjang fokus pendek yang mengambil semua mata yang bisa melihat. Di sisi lain, jika deskripsinya adalah "Shoot lebar - kamar Leo" ini jelas merupakan bidikan yang jauh lebih kecil tetapi masih mencakup semua atau sebagian besar ruangan.



**Gambar 25.** Sebuah Shoot Lebar.

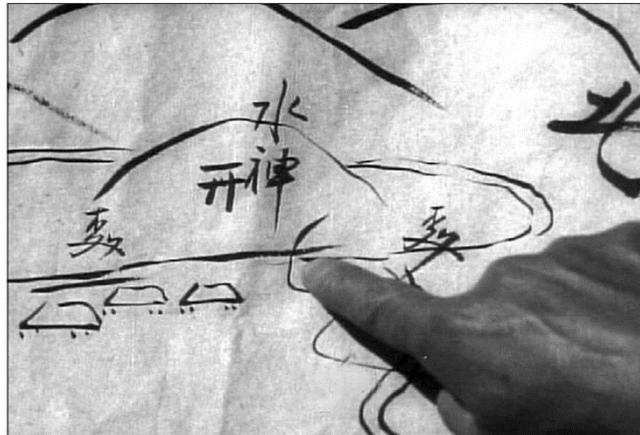
## **F. Menetapkan Shoot**

Shoot pembentukan biasanya merupakan Shoot lebar. Ini adalah bidikan pembuka dari sebuah adegan yang memberi tahu kita di mana kita berada. Salah satu tipikal mungkin adalah "Buat bidikan - kantor Helen." Ini mungkin terdiri dari bidikan lebar gedung kantor, jadi ketika kita memotong bidikan Helen di mejanya, kita tahu di mana kita berada: di gedung kantornya. Kami telah melihat bahwa itu adalah bangunan yang besar dan modern, sangat mewah dan mahal dan terletak di tengah kota Manhattan, dan aktivitas jalanan yang ramai menunjukkan bahwa ini adalah hari kerja yang sibuk di New York. Shoot membangun telah memberi kami banyak informasi.

### **1. Menata Pemandangan — Menetapkan Geografi**

Ungkapan yang sering digunakan adalah kita harus "membangun geog raphy". Dengan kata lain, kita harus memberikan gambaran kepada penonton tentang di mana mereka berada, tempat seperti apa itu, di mana objek dan orang saling berhubungan. Aspek lain dari ini dibahas dalam bab *Kontinuitas Sinematik*. Menetapkan geografi sangat membantu penonton untuk memberi tahu mereka "letak tanah" dalam sebuah adegan. Ini membantu mereka menyesuaikan diri dan mencegah kebingungan yang mungkin mengalihkan perhatian mereka dari cerita. Ada kalanya penonton ingin merahasiakan tata letak, tentu saja. Seperti yang akan kita lihat di seluruh pembahasan tata bahasa dan penyuntingan film, salah satu tujuan utamanya adalah untuk tidak membingungkan penonton. Tentu saja akan ada saat-saat di mana penonton ingin membingungkan mereka, tetapi jika penonton tidak memberi mereka informasi dan mereka harus menghabiskan waktu untuk mencari tahu sesuatu, betapapun secara tidak sadar, penonton telah mengalihkan pikiran mereka dari karakter dan karakter. cerita. Kurosawa adalah ahli dalam jenis pendirian ini, seperti dalam bidikan dari *Tujuh Samurai* ini. Dia menggunakannya sebagai cara untuk membuat ide-ide abstrak menjadi konkret dan

terlihat. Bidikan yang mapan, seperti contoh gedung kantor kami, mungkin juga menyertakan *kemiringan* ke lantai atas. Ini menunjukkan kepada hadirin bahwa kami tidak hanya melihat gedung perkantoran, tetapi kami akan pergi



**Gambar 26.** *Memperbesar Ke Jendela Tertentu, Isyarat Yang Lebih Jelas Ke Mana Kita Menuju.*

Banyak pembuat film menganggap lebih efektif jika pengambilan gambar dapat dikombinasikan dengan sepotong cerita. Salah satu contoh: katakanlah kita sedang melihat ke jalan yang ramai dan karakter kita Helen muncul, bergegas dengan panik dan memegang setumpuk besar dokumen; kami bergoyang-goyang dengannya saat dia berlari ke lobi dan berlari untuk mengejar lift yang akan berangkat. Informasi yang sama telah disampaikan, tetapi kami telah menceritakan sepotong cerita juga. Ada sesuatu dengan Helen; semua dokumen itu jelas merupakan sesuatu yang penting yang membuatnya sangat tertekan. Tentu saja, dalam cerita, Helen mungkin sudah berada di kantornya. Salah satu solusi klasiknya adalah menggabungkan sedikit aksi latar depan dengan bidikan penetapan. Misalnya, kita mulai dengan bidikan sedang dari kios koran pinggir jalan. Seorang pria anonim membeli kertas dan kami dapat membaca berita utama “Skandal Diungkapkan”, dan kemudian menuju ke gedung. Apa yang kami

lakukan di sini adalah menjaga penonton dalam cerita dan menggabungkannya dengan menunjukkan bangunan dan konteksnya.

## 2. **Shoot Karakter**

Ada sejumlah istilah untuk bidikan berbeda dari satu karakter. Kebanyakan film dan film pendek adalah tentang orang, jadi pengambilan gambar orang adalah salah satu blok bangunan fundamental dari sinema. Hal yang sama berlaku untuk sebagian besar iklan dan bahkan banyak video musik. Untuk ilustrasi semua jenis pemotretan karakter.

## 3. **Shoot Penuh**

*Full shot* menunjukkan bahwa kita melihat karakter dari ujung kepala sampai ujung kaki. Bisa lihat objek juga: bidikan penuh mobil mencakup semua mobil. Bidikan yang hanya mencakup pintu dan pengemudi akan lebih merupakan bidikan sedang. Variasi dalam hal ini adalah *koboi*, yaitu dari atas kepala hingga tengah paha, awalnya untuk melihat enam senjata di ikat pinggangnya. Di negara-negara yang tidak berbahasa Inggris, istilah seperti *plán americain* atau *plano americano* mengacu pada bidikan yang dibingkai dari tengah kaki ke atas.

## 4. **Dua Shoot**

Dua *Shoot* adalah setiap bingkai yang mencakup dua karakter. Interaksi antara dua karakter dalam sebuah adegan adalah salah satu bagian paling mendasar dalam mendongeng; jadi dua *Shoot* adalah salah satu yang akan sering penonton gunakan. *Kedua karakter* tidak harus diatur secara simetris dalam bingkai. Mereka mungkin saling berhadapan, keduanya menghadap ke depan, keduanya menghadap jauh dari kamera, dan seterusnya, tetapi metode yang penonton gunakan untuk menangani jenis pemandangan ini akan tetap sama. penonton mungkin juga kadang-kadang mendengar istilah *tiga Shoot* untuk *Shoot* tiga karakter.

## 5. **Shoot Sedang**

Bidikan *sedang*, seperti bidikan lebar, relatif terhadap subjek. Jelas, itu lebih dekat daripada *Shoot* penuh. *Shoot* sedang mungkin orang-orang di meja di restoran, atau seseorang yang membeli soda, ditunjukkan dari pinggang ke atas. Dengan lebih dekat ke dalam aksi, kita bisa melihat ekspresi orang, detail cara berpakaian, dan sebagainya. Dengan demikian, kita menjadi lebih terlibat dalam apa yang mereka katakan dan lakukan, tanpa berfokus pada satu karakter tertentu atau detail tertentu.



**Gambar 27.** Bidikan Medium Klasik Dari Shanghai Express.

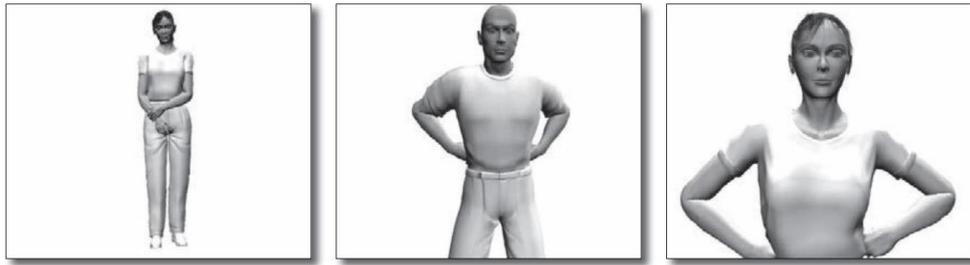
## 6. Close-up

Close-up adalah salah satu gambar terpenting dalam kosakata. Ada beberapa variasi: close-up medium umumnya dianggap sebagai sesuatu seperti dari atas kepala hingga pinggang atau sesuatu di area itu.

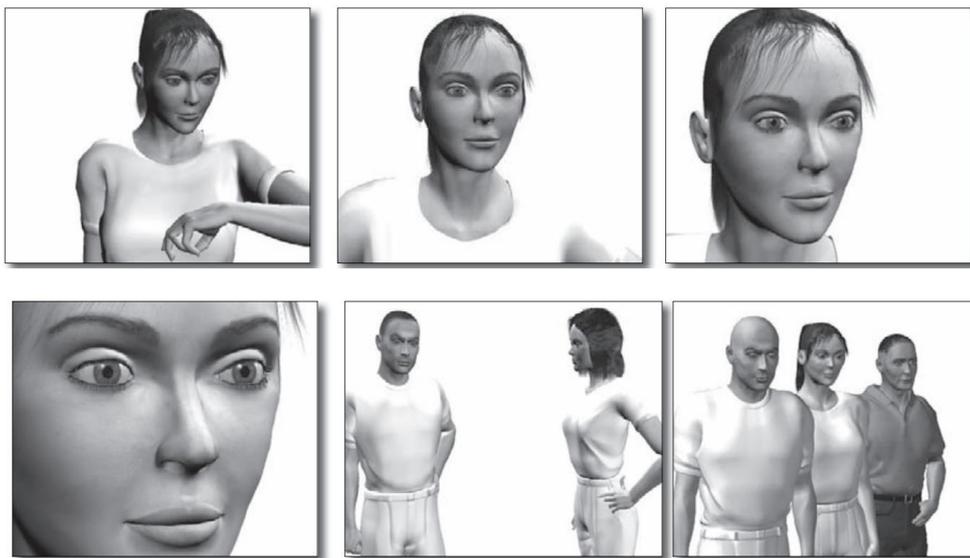
Sebuah close-up (CU) umumnya akan dari atas kepala ke suatu tempat tepat di bawah saku baju. Jika Shoot dipotong tepat di atas area saku baju, sering disebut kepala dan bahu. Sebuah kalung akan dari atas kepala ke bawah tepat di bawah dagu. Close-up yang ketat akan sedikit kurang: kehilangan sebagian dahi dan mungkin sebagian dagu, membingkai mata, hidung, dan mulut. Ekstrim close-up atau ECU mungkin termasuk mata saja; ini beberapa kali disebut Sergio Leone setelah sutradara Italia yang sering menggunakannya. Justasoften, anECUisanobject: mungkin hanya diletakkan di desktop, jam tangan, dan sebagainya. Setiap bidikan yang hanya menyertakan satu karakter disebut single. Terminologi untuk close-up meliputi:

- *CU sedang.* Dada ke atas.
- *Choker:* dari tenggorokan ke atas.
- *CU Kepala Besar* atau "CU ketat": dari tepat di bawah dagu dan memberi sedikit "potongan rambut". Itu hanya memotong sedikit kepala.
- *ECU:* Bervariasi, tetapi biasanya hanya mulut dan mata

Bidikan close-up, sedang, atau penuh juga bisa disebut *single bersih* setiap kali itu adalah bidikan satu aktor saja. Jika kita merekam CU seseorang dan tidak menyertakan bagian dari aktor lain, ini disebut *single yang bersih*. Jika kita memasukkan sedikit aktor di depan, itu sering disebut *jomblo kotor*. Ini tidak menjadi bingung dengan *over-the-bahu* (lihat di bawah), yang mencakup lebih banyak aktor latar depan.



**Gambar 28.** Shoot penuh atau head-to-head Kobi.



**Gambar 29** Jenis Shoot.



**Gambar 30.** Over-the-shoulder (OTS).

## 7. Over-the-Shoulder

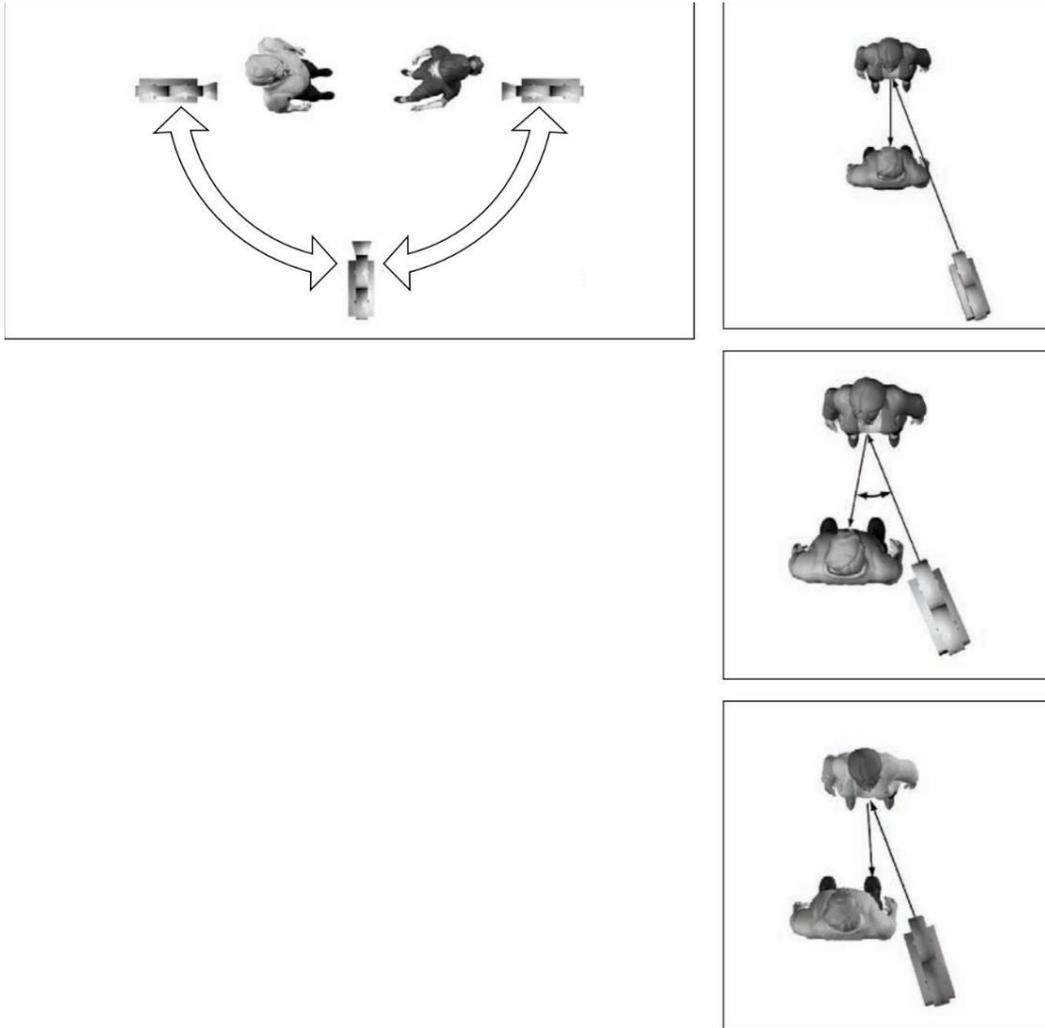
Variasi close-up adalah *over-the-shoulder* atau *OTS*, melihat *overtheshoulderofactor* ke medium atau *CUoftheotheractor*. Ini mengikat dua karakter bersama-sama dan membantu menempatkan kita pada posisi orang yang dituju. *OTS* adalah bagian yang

berguna dari kosakata pembuatan film naratif. Bahkan ketika kita berada dalam jarak dekat dengan orang yang berbicara, OTS membuat aktor lain tetap berada di tempat kejadian. OTS berisi lebih banyak aktor latar depan daripada single kotor dan posisi mereka dalam bingkai lebih disengaja.

Cakupannya terdiri dari over-the-shoulders, medium shot dan close-up yang akan digunakan untuk melengkapi adegan. Pikirkan master sebagai kerangka kerja untuk keseluruhan adegan — liputan adalah bagian yang sesuai dengan kerangka itu untuk membuat semuanya bekerja bersama. Inilah sebabnya mengapa Anda harus selalu menembak master terlebih dahulu. Ini menetapkan kontinuitas untuk adegan — semua yang Anda potret setelah itu harus sesuai dengan apa yang dibuat di master. Setelah Anda menembak sang master, Anda harus memilih satu sisi (salah satu aktor) untuk memulai. Penting untuk melakukan semua pemotretan mereka sebelum Anda berbalik dan melakukan liputan aktor lain, karena mengubah posisi kamera dari satu sisi ke sisi lain sering kali melibatkan perubahan pencahayaan dan pemindahan peralatan lainnya. Membuang-buang waktu untuk melakukan beberapa bidikan dari satu sisi, pindah ke sisi lain dan kemudian kembali ke sisi aslinya. Bidikan yang Anda lakukan pada aktor kedua disebut sebagai bidikan penjawab, dan penting untuk mengedit bahwa bidikan tersebut cocok dengan cakupan aktor pertama dalam ukuran lensa dan jarak fokusnya: ini untuk menjaga ukurannya tetap konsisten saat Anda mengurangi dan maju di antara mereka. Beberapa prinsip akal sehat dasar berlaku saat memotret dengan metode master scene:

- Tembak master *terlebih dahulu*; jika Anda mencoba membidik liputan terlebih dahulu dan master kemudian, kemungkinan akan menyebabkan masalah dalam kontinuitas.
- Dapatkan seluruh adegan dari awal hingga akhir.
- Jika karakter masuk, mulailah dengan *bingkai yang bersih* dan minta mereka masuk
- Jika karakter pergi, pastikan mereka benar-benar, meninggalkan bersih bingkai. Lanjutkan untuk menembak setelah itu
- Anda mungkin ingin menggunakan perangkat transisi untuk masuk atau keluar adegan.
- Tembak semua foto di satu sisi sebelum pindah ke sisi lain dari adegan. Ini disebut menembak keluar dari sisi itu.

Jika Anda tahu bahwa Anda akan menggunakan sebagian besar cakupan saat mengedit, Anda mungkin dapat hidup dengan beberapa kesalahan kecil dalam master. Sangat mudah untuk terbawa oleh lusinan pengambilan master.



**Gambar 31.** Over-the-shoulder (OTS).

## 8. Potongan

*Cutaway* adalah setiap bidikan dari beberapa orang atau benda dalam adegan selain karakter utama yang kita liput tetapi itu masih terkait dengan adegan itu. Definisi *cutaway* adalah bahwa itu adalah sesuatu yang tidak kita lihat sebelumnya di adegan, terutama di master atau bidikan lebar apa pun. Contohnya adalah potongan ke pemandangan keluar jendela atau kucing yang tidur di lantai. *Cutaways* dapat menekankan beberapa tindakan dalam adegan, memberikan informasi tambahan, atau menjadi sesuatu yang dilihat atau ditunjuk oleh karakter. Jika itu adalah bidikan dari lokasi yang sama sekali berbeda atau sesuatu yang tidak terkait dengan adegan, maka itu bukan potongan, tetapi adegan yang berbeda dan harus memiliki nomor adegan sendiri dalam naskah. Penggunaan *cutaways* yang penting adalah sebagai pengaman bagi editor. Jika editor entah bagaimana mengalami kesulitan memotong adegan, *cutaway* ke sesuatu yang lain dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Aturan praktis yang baik adalah di

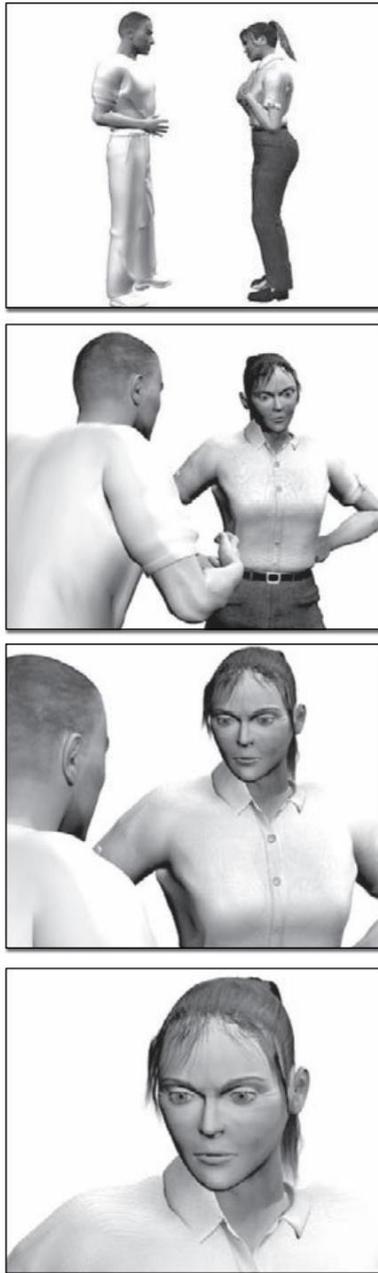
hampir setiap adegan yang penonton potret, dapatkan beberapa potongan sebagai keamanan editorial, bahkan jika mereka tidak dipanggil dalam naskah atau penting untuk adegan — potongan mungkin menyelamatkan adegan dalam pengeditan.

#### **9. Shoot Reaksi**

Jenis close-up atau medium tertentu adalah *bidikan reaksi*. Sesuatu terjadi atau karakter mengatakan sesuatu dan kami memotong ke orang lain *bereaksi* terhadap apa yang terjadi atau apa yang dikatakan; itu bisa menjadi orang lain dalam dialog atau seseorang di tempat lain di tempat kejadian. Umumnya, istilah tersebut mengacu pada ekspresi wajah atau bahasa tubuh, bukan dialog. Bidikan reaksi adalah cara yang baik untuk mendapatkan cutaway keamanan bagi editor. Terkadang istilah tersebut hanya mengacu pada sisi lain dari dialog, yang merupakan bagian dari cakupan normal kami. Shoot reaksi sangat penting dan banyak pembuat film pemula gagal untuk memotretnya. Film bisu

#### **10. Sisipan**

Sisipan adalah *bagian* yang terisolasi dan mandiri dari adegan yang lebih besar. Untuk menjadi sisipan alih-alih potongan, itu harus menjadi sesuatu yang kita lihat dalam bidikan yang lebih luas. Contoh: dia sedang membaca buku. Kita bisa saja memotret buku di atas bahunya, tetapi biasanya sulit dibaca dari jarak itu. Shoot jarak dekat akan membuatnya mudah dibaca. Tidak seperti potongan, banyak sisipan tidak akan membantu editor. Alasan untuk ini adalah karena sisipan adalah bidikan yang lebih dekat dari adegan yang lebih besar, kontinuitasnya harus sesuai dengan keseluruhan aksi. Misalnya, jika kita melihat Shoot lebar koboi mengejar senjatanya, sisipan pistol yang keluar dari sarungnya harus sesuai dengan aksi dan waktu Shoot yang lebih lebar; ini berarti itu hanya dapat digunakan di satu tempat dalam adegan dan tidak akan membantu editor jika mereka perlu memecahkan masalah di tempat lain dalam adegan.



**Gambar 32.** Elemen dasar dari Metode Master Scene.

Top adalah master shot. Kedua dari atas adalah over-the-bahu longgar nya. Down ketiga adalah medium over-theshoulder yang lebih ketat. Down keempat adalah close-upnya — dalam hal ini choker Ketika penonton berbalik untuk mendapatkan liputan padanya, ini adalah Shootpenjawab. Sangatlah penting bahwa bidikan penjawab harus sedekat mungkin dengan liputan pada dirinya. Menggunakan lensa panjang fokus yang sama

dan jarak fokus yang sama akan memastikan bahwa keduanya memiliki ukuran gambar yang sama, yang akan membuat pengeditan lebih halus dan tidak terlalu menggelegar. Tidak perlu spesifik tentang terminologi saat menyiapkan bidikan; cukup dengan mengatakan, "mari kita masukkan itu" namun, sisipan cenderung masuk ke dalam beberapa kategori umum:

- a. *Sisipan informasi*. Shoot jam di dinding adalah sisipan praktis, seperti membaca berita utama di koran atau nama file yang ditarik dari laci. Ini sebagian besar tentang memberi audiens beberapa informasi penting yang kami ingin mereka ketahui.
- b. *Sisipan penekanan*: ban tergelincir hingga berhenti. Cangkir kopi tersentak saat dia menggebrak meja. Jendela-jendela berderak tertiuip angin. Sisipan penekanan biasanya berhubungan erat dengan tindakan utama tetapi tidak mutlak penting untuk itu.
- c. *Sisipan atmosfer*: ini adalah sentuhan-sentuhan kecil yang berkontribusi pada suasana hati, tempo, atau nada suatu adegan (Gambar 2.15 dan 2.20).
- b. Sisipan atmosfer mungkin hampir tidak memiliki hubungan dengan adegan selain suasana hati, nada, atau semacam simbolisme atau alegori visual. Mereka umumnya dicadangkan untuk pembuatan film yang lebih bergaya. Mereka harus digunakan dengan hati-hati; Shoot seperti itu dapat dengan mudah melengkung, berat tangan dan jelas.

### **G. Menghubungkan Shoot**

Sebagian besar adegan yang melibatkan dua orang dapat diedit secara memadai dengan *single* masing-masing orang; apakah sedang berbicara satu sama lain atau yang satu melihat yang lain dari kejauhan, seperti Shoot penembak jitu yang membidik seseorang. Ini kadang-kadang disebut *perpisahan*. Selalu ada bahaya, bagaimanapun, bahwa itu akan tampak sedikit murah dan mudah dan fakta bahwa itu adalah trik pengeditan entah bagaimana bisa merusak pemandangan. Setiap kali adegan menyertakan orang atau objek yang tidak dapat dibingkai dalam bidikan yang sama di beberapa titik dalam adegan, *bidikan penghubung* diperlukan.

Ini berlaku terutama untuk bidikan sudut pandang di mana karakter melihat sesuatu, lalu dalam bidikan terpisah, kita melihat apa yang dia lihat; tetapi itu juga berlaku untuk setiap adegan di mana dua orang atau lebih berada di ruang umum yang sama, apakah mereka menyadari satu sama lain atau tidak. Shoot penghubung adalah bidikan yang memperlihatkan kedua karakter dalam satu bidikan, seringkali dalam bentuk over-the-shoulder atau wide angle yang mencakup keduanya.

Menghubungkan bidikan hanya membuat pemandangan terasa lebih lengkap dan utuh. Fragmentasi melakukan semuanya dengan POV dan Shoot reaksi bagaimanapun juga

merupakan cheat yang menyerukan keajaiban film untuk menyatukan seluruh adegan. Ini berhasil, tetapi mungkin tidak begitu melibatkan atau memuaskan secara emosional penonton, terutama jika digunakan secara berlebihan. Shoot penghubung adalah cara untuk menyatukan hal-hal dengan cara yang memperjelas dan menekankan fisik, yang biasanya juga merupakan hubungan cerita — jelas, salah satu tujuan utama penyutradaraan dan pengambilan gambar yang baik adalah memiliki elemen visual yang memperkuat narasi . elemen.

#### H. Pickup

Pickup dapat berupa jenis shot, master, atau coverage apa pun, di mana penonton memulai di tengah adegan (berbeda dari pengambilan sebelumnya di mana penonton memulai di awal seperti yang tertulis dalam skrip) . penonton dapat mengambilnya hanya jika penonton yakin penonton memiliki cakupan untuk dipotong di sepanjang jalan. Biasanya PU ditambahkan ke nomor adegan di papan tulis sehingga editor akan tahu mengapa mereka tidak memiliki pengambilan gambar yang lengkap.

Penggunaan lain dari istilah ini adalah hari penjemputan. Ini adalah satu atau beberapa hari pengambilan gambar setelah film selesai diedit. Pada titik ini sutradara dan editor mungkin menyadari bahwa hanya ada beberapa foto di sana-sini yang mutlak harus mereka miliki untuk membuat pengeditan yang baik.



**Gambar 33.** Sebuah Shoot Master.

Setelah master menetapkan tata letak dasar adegan dan hubungan fisik karakter, editor dapat dengan mudah memotong ke bidikan sedang, over-the-shoulder, close-up, bidikan reaksi, dan sebagainya tanpa membingungkan penonton.

## I. Shoot Transisi

Beberapa bidikan bukanlah bagian dari sebuah adegan itu sendiri, melainkan berfungsi untuk menghubungkan dua adegan bersama-sama. Kita dapat menganggap ini sebagai *bidikan transisi*. Mereka mungkin datang di akhir adegan, di awal, atau di antara adegan. Beberapa adalah potongan sederhana: adegan berakhir, dipotong ke bidikan matahari terbenam dan kemudian ke adegan berikutnya. Ada banyak jenis pemotretan transisi lainnya, mereka adalah semacam kode visual kepada penonton bahwa adegan itu berakhir. Pemandangan kota atau lanskap sering digunakan sebagai perangkat transisi karena juga menambah suasana hati atau kecepatan dan umumnya visual — artinya mereka tidak perlu membuat poin tertentu agar menarik.

## J. Persiapan Dan Perencanaan Produksi

### 1. Pra-produksi

Berikut ini adalah versi yang sangat disederhanakan dari proses perencanaan pra-produksi untuk sebuah drama naratif. Dengan mengatur dan merencanakan secara menyeluruh, dimungkinkan untuk menghemat waktu dan menghasilkan proyek berkualitas lebih tinggi, karena upaya yang dihabiskan untuk set digunakan untuk mencapai hasil terbaik daripada mencoba mengatur dan merencanakan setelah pengambilan gambar dimulai. Apa yang Anda butuhkan untuk merencanakan produksi sederhana.

- a. Skrip
- b. Papan cerita
- c. Penguraian Skrip
- d. Perincian skrip

Bekerja dari skrip, adegan bernomor disortir ke dalam lokasi kemudian siang atau malam dan kemudian karakter dan figuran dalam adegan apa pun. Ini menciptakan pengelompokan lokasi dan pemain yang penting untuk membantu menyiapkan jadwal produksi.

### 2. Perincian alat peraga

Alat peraga per adegan, membuat catatan khusus tentang alat peraga yang dapat digunakan, yang memerlukan pengaturan ulang untuk penyiapan terpisah. Misalnya botol anggur dibuka. Bagan kontinuitas harus disiapkan untuk hal ini sehubungan dengan naskah. Jadi jelas selama pengambilan gambar ketika item harus sama dari adegan ke adegan, atau harus berbeda. Misalnya dua adegan ruang makan dengan karakter yang sama mungkin terjadi pada dua malam di minggu yang sama, atau terpisah bertahun-tahun dan kontinuitas serta pilihan alat peraga harus mencerminkan hal ini.

3. Perincian set  
Bagaimana set dibuat atau didandani harus diperhatikan dan bagan kontinuitas disiapkan untuk semua set dalam kaitannya dengan naskah. Misalnya: saat seseorang pergi bekerja, mereka meninggalkan dapur dalam keadaan berantakan, ini harus sama ketika mereka kembali dari kerja, tetapi tidak jika malamnya berbeda.
4. Perincian lokasi Rencana  
Harus dibuat untuk lokasi dan fasilitasnya. Arah kompas jendela di interior dan lokasi luar mana pun akan sangat dipengaruhi oleh waktu dan waktu dalam setahun.
5. Perincian Kostum Kostum  
Harus disiapkan dalam set untuk setiap pemain dan bagan kontinuitas dibuat untuk setiap kostum. Penting untuk diperhatikan kesinambungan pada kondisi kostum. Jika dalam satu adegan berlumuran lumpur, kesinambungan ini harus dipertahankan.
6. Tata rias dan rambut rontok Tata rias  
Harus diperhatikan dan direncanakan serta bagan kontinuitas disiapkan untuk setiap penampil.
7. Perincian efek khusus Persiapan  
Efek khusus apa pun harus direncanakan dan perlunya pengulangan dipertimbangkan sehubungan dengan papan cerita
8. Ketersediaan artis dan kru Bagan  
Minggu demi minggu harus dibuat dengan mencatat siapa yang tersedia dan kapan. Pada produksi profesional, hal ini dapat dilakukan di akhir proses praproduksi saat orang-orang dipekerjakan, namun pada produksi siswa hal ini dapat dilakukan pada awal perencanaan.
9. Sinematografi dan pencahayaan  
Rencana pencahayaan harus dibuat untuk setiap adegan dengan mengacu pada naskah dan papan cerita. Bagan kontinuitas harus dibuat dengan mengacu pada pencahayaan, sehingga seseorang yang meninggalkan interior cerah tidak memasuki hari kelabu yang membosankan.  
Rencana pencahayaan juga akan memungkinkan penyusunan daftar untuk:
  - a. Perlengkapan Kamera
  - b. Peralatan Pencahayaan

Kru kamera harus menyiapkan lembar pemeriksaan kamera untuk memastikan kesalahan tidak terjadi. Ini sangat penting ketika rentang suhu warna atau pencahayaan campuran sedang digunakan. Daftar bidikan juga harus disiapkan dengan mencatat jumlah pengaturan yang direncanakan untuk masing-masing pemandangan.

1. Suara

Bekerja dari skrip, daftar Sound FX yang diperlukan harus dibuat dan daftar atmos, trek yang diperlukan. Sebuah adegan dapat diatur pada jalur balapan, tetapi difilmkan di lokasi saat tidak ada balapan yang berlangsung, jadi perlu untuk mendapatkan suara ini di tempat lain sebagai trek liar.

2. Crewing: mengatur tim produksi non-profesional

Selama hari pengambilan gambar, setiap aspek produksi saling bergantung. Performa yang baik membutuhkan sutradara yang baik yang didukung oleh tim produksi yang berkomitmen dan terampil. Jika ada tautan yang gagal, kualitas produksi akan memburuk. Sutradara yang buruk akan menghancurkan spontanitas pemain dan membingungkan kru dan kru yang buruk akan menghasilkan pengaturan yang rendah tidak peduli seberapa bagus pemain dan sutradaranya.

Pada produksi profesional setiap anggota tim akan menjadi orang yang berpengalaman yang mampu bertanggung jawab atas pekerjaan yang harus mereka lakukan. Seorang direktur profesional akan berharap, tanpa perlu memeriksa, bahwa setiap pengaturan dilakukan dengan standar teknis yang tinggi. Masalah kamera, suara, dan pencahayaan selama pengambilan sangat jarang terjadi pada kru yang berpengalaman. Pada kru yang tidak berpengalaman sulit untuk mencapai konsistensi ini karena orang tidak memiliki pengalaman yang diperlukan. Untuk mencegah masalah berlalu begitu saja atau ditangani secara tidak memadai, ada solusi tertentu yang dapat diambil.

Pastikan bahwa hari pengambilan gambar dijalankan dengan pola yang ditetapkan dan pola pengarahan, latihan pemeran dan sutradara tanpa kamera, pengaturan teknis kamera, pencahayaan dan suara, dan kemudian pengambilan pengaturan, memberikan struktur sederhana yang dapat dilakukan semua orang ikuti dan pahami. Kru yang buruk mudah dikenali, karena setiap orang mencoba melakukan semuanya sekaligus; Menyiapkan kamera saat pemain bersiap, mengambil bidikan saat kontinuitas belum selesai, mengutak-atik suara dan kamera saat pemain siap dan tidak dapat memulai dan berhenti secara efektif. Kurangnya pola akan berarti bahwa tidak ada yang mendapat jeda, tidak ada yang tahu seberapa jauh mereka dari melakukan penyiapan dan setiap pengambilan memiliki kinerja yang buruk, kontinuitas yang buruk, atau masalah teknis.

Pastikan bahwa pengaturannya koheren. Jika pengambilan gambar dimulai dan para pemeran serta kru tidak jelas di mana penyiapan dimulai dan diakhiri serta bagian adegan mana yang diliput, ini akan menyebabkan hasil yang buruk, bahkan tidak dapat digunakan. Pengaturan tidak akan membantu pemain dan kontinuitas tidak jelas. Jika jumlah pengaturan yang diperlukan untuk sebuah adegan tidak pasti, terlalu banyak waktu yang mungkin dihabiskan untuk setiap pengambilan di awal hari dan pada akhir waktu dapat berjalan singkat sehingga pengaturan akhir hari itu akan berantakan dan inferior. Memotong bidikan kerja berkualitas baik di awal hari dengan bidikan kerja berkualitas buruk di penghujung hari

menunjukkan bahwa waktu habis dan harus terburu-buru untuk memenuhi jadwal telah merusak produksi.

Pastikan bahwa para pemeran dan kru telah mendelegasikan tugas dengan jelas. Jika semua yang diperlukan untuk melakukan penyiapan yang baik tidak dilakukan, masalah akan terjadi dan cara kerja kru harus diputuskan secara mendetail sebelum pengambilan gambar. Siapa yang akan memeriksa apakah kamera sedang berjalan? Siapa yang akan memberi tanda? Siapa yang akan mengatur tripod dan kamera? Ketika muncul situasi di mana pemain memulai penyiapan, tetapi kamera tidak berjalan, atau latihan dan persiapan masih berlangsung, tetapi kamera berjalan, adalah tanda pasti bahwa tugas belum didelegasikan dengan benar dan kru tidak memiliki kejelasan. struktur organisasi.

Karena kru non-profesional biasanya cukup kecil, satu cara mengatur secara efektif adalah dengan menjalankan apa yang disebut kru pemeriksa dengan satu orang bertindak sebagai pemeriksa untuk memastikan bahwa semuanya telah dilakukan dengan benar pada setiap pengambilan. Peran ini dapat dilihat sebagai perpanjangan dari peran yang diambil oleh pengawas skrip pada kru profesional, karena mereka adalah orang yang akan memastikan kelangsungan dialog, alat peraga, dan tindakan tetap terjaga dan semua pengaturan yang diperlukan oleh sutradara dilakukan. benar-benar dilakukan.

Peran pengawas skrip dapat diperluas untuk menyertakan pemeriksaan pada kamera dan suara. Peran ini juga dapat mencakup pengambilan gambar sehingga pengawas skrip menjadi pusat pengorganisasian penyiapan. Karena pengawas skrip sudah mengetahui penyiapan apa yang perlu diambil, apakah sudah diambil atau belum dan apakah ada masalah teknis atau tidak, pekerjaan pengambilan gambar hanya akan menambah sedikit persyaratan untuk beban kerja mereka. Jika kru yang tidak berpengalaman dibiarkan melakukan pemeriksaan sendiri, atau lebih buruk lagi tidak ada yang didelegasikan untuk melakukan pemeriksaan, masalah akan tetap tidak diperhatikan dan menyebabkan kesalahan yang tidak perlu.

Pada produksi video kecil, peran kru dapat dibagi antara empat orang:

1. Pengawas skrip
2. Operator kamera
3. Operator boom
4. Direktur

Awak empat orang ini memberikan pembagian peran yang sederhana dan jelas. Pengawas skrip mengambil gambar dan menjaga kontinuitas. Sutradara memantau rekaman suara dengan menggunakan headphone selama pengambilan, yang seharusnya tidak menimbulkan ketidaknyamanan atau gangguan, karena banyak sutradara sudah menggunakan headphone sehingga mereka dapat berkonsentrasi dengan hati-hati pada dialog dan mendengarnya karena penonton akan mendengarnya dari mikrofon. rekaman. Seorang sutradara yang mendengarkan dialog dari jarak jauh dari para pemain, karena

mereka berdiri di luar bidikan kamera tidak memberi mereka kesan yang benar-benar akurat tentang apa yang direkam, sementara menggunakan. Dengan sutradara yang mendengarkan suara, operator boom dapat berkonsentrasi untuk membayangi pemain dengan benar daripada mencoba mendengarkan kualitas rekaman pada saat yang sama dan pengoperasian kamera dapat berkonsentrasi hanya pada pengambilan bidikan tanpa harus mengkhawatirkan kontinuitas.

Dalam struktur ini pencahayaan dapat dilakukan oleh setiap anggota kru, karena pekerjaan ini dilakukan secara terpisah untuk latihan pemain dan pengambilan set up yang sebenarnya. Menyetel ulang alat peraga dapat dibagi antara pengawas skrip dan sutradara, tetapi kru tambahan akan diperlukan jika ada persyaratan signifikan untuk pergerakan kamera selama pengambilan, atau adegan memerlukan banyak alat peraga, atau FX khusus.

## **K. Dokumen produksi**

Jadwal pengambilan gambar Dengan mengerjakan perincian pra-produksi, ketersediaan pemeran dan kru, lokasi adegan, dan jumlah adegan yang akan diambil di satu lokasi, dimungkinkan untuk menyiapkan jadwal pengambilan gambar, yang mengatur produksi seefisien mungkin. Jumlah penyiapan per adegan dan kerumitan penyiapan lokasi menentukan berapa lama waktu yang dibutuhkan setiap adegan. Ini disiapkan untuk setiap hari pengambilan gambar dan memastikan bahwa setiap orang yang terlibat pada hari itu tiba di tempat yang tepat pada waktu yang tepat dan membawa semua yang diperlukan. Dengan menggunakan kostum, alat peraga, tata rias, dan bagan kontinuitas lainnya, relatif mudah untuk mempersiapkan pekerjaan setiap hari dengan benar.

### **1. Lembar**

Kesinambungan Pengawas skrip menjaga kesinambungan aksi dan dialog di dalam adegan dan memastikan bahwa rekaman semua penyiapan dan pengambilan direkam. Pada produksi siswa kecil, skrip dapat digunakan untuk tujuan ini.

### **2. Pascaproduksi**

Jika semua dokumen telah disimpan dengan baik selama pengambilan gambar, maka materi pada kaset kamera telah direkam oleh pengawas skrip dan proses pascaproduksi hanyalah pemilihan pengambilan terbaik, pengeditan, judul, dan pekerjaan suara.

## **L. Ringkasan**

Sesuatu terjadi atau karakter mengatakan sesuatu dan kami memotong ke orang lain bereaksi terhadap apa yang terjadi atau apa yang dikatakan; itu bisa menjadi orang lain dalam dialog atau seseorang di tempat lain di tempat kejadian. Umumnya, istilah tersebut mengacu pada ekspresi wajah atau bahasa tubuh, bukan dialog. Bidikan reaksi adalah cara yang baik untuk mendapatkan cutaway keamanan bagi editor. Terkadang istilah tersebut hanya mengacu

pada sisi lain dari dialog, yang merupakan bagian dari cakupan normal kami. Tembakan reaksi sangat penting dan banyak pembuat film pemula gagal untuk memotretnya.

Ketika kita menunjukkan seseorang memiringkan kepalanya dan matanya beralih ke sesuatu di luar layar, kemudian dipotong ke menara jam atau pesawat terbang, penonton akan selalu membuat koneksi bahwa karakter kita sedang melihat menara atau pesawat itu. Ini menunjukkan tidak hanya kegunaan POV subjektif untuk mendongeng dan subteks emosional, tetapi juga mengisyaratkan pentingnya ruang di luar layer sebagai bagian dari narasi kami. Ini juga mengingatkan kita bahwa kita hamper tidak pernah melakukan bidikan yang akan digunakan secara terpisah: pada akhirnya bidikan digunakan dalam kombinasi dengan bidikan lain. Ini benar-benar inti dari pembuatan film: melakukan bidikan yang bagus sendiri itu penting, tetapi pada akhirnya yang benar-benar penting adalah bagaimana bidikan itu bekerja saat digabungkan dalam pengeditan. Dia melakukan percobaan di mana digunakan bidikan yang sama dari aktor Rusia yang terkenal dengan tampilan yang benar-benar netral diselingi (pada berbagai waktu) dengan bidikan alam, sup, bayi dan, seorang wanita mati. Ketika ditanya tentang emosi apa yang diekspresikan aktor tersebut, penonton mengatakan bahwa dia menunjukkan ketenangan, kelaparan, kegembiraan, atau kesedihan yang luar biasa.

#### **M. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Apa yang dimaksud medium over-the-shoulder ?
2. Jelaskan tentang teknik Pickup
3. Bagaimana cutaway dilakukan, berikan contoh.
4. Bagaimana teknik Close Up dilakukan ?
5. Apa yang dimaksud dengan tembakan pembentukan biasanya merupakan tembakan lebar.

## BAB IV

# SUTRADARA FILM

### **Pokok Pembahasan :**

1. Pemahaman tentang Sutradara Film
2. Pemahaman tentang Karakter Penyutradaraan
3. Belajar memahami Adegan
4. mengolah ide cerita dramatis
5. mendefinisikan konflik

Jika ada satu pekerjaan yang dimiliki sutradara di atas segalanya, itu adalah bekerja dengan para aktor. Semua peran utama lainnya dalam proses pembuatan film; produser, desainer produksi, sinematografer, editor, semuanya memiliki tanggung jawab khusus, tetapi hanya sutradara yang memiliki tanggung jawab khusus untuk bekerja dengan para actor.

Film, drama, adalah cerita di mana penonton mengalami emosi peristiwa melalui karakternya. Oleh karena itu, sangat penting untuk drama yang sukses bahwa penonton mengambil aspirasi karakter pikiran dan perasaan mereka dan ini terjadi ketika dilatih, aktor profesional diarahkan dengan baik. Sutradara yang baik ingin memastikan bahwa karakter dan emosi mereka adalah inti dari sebuah cerita. Sutradara yang baik akan menginginkan para aktor memberikan penampilan yang meyakinkan, mendetail, dan menyeluruh berdasarkan kombinasi tindakan, reaksi, pemikiran, dan emosi.

Sutradara yang baik bekerja dengan para aktor untuk membantu mereka, mendukung mereka dan memastikan bahwa mereka mendapatkan bimbingan yang mereka butuhkan untuk memberikan penampilan terbaik. Sutradara tidak bisa mengendalikan aktor, karena aktor bukan boneka, tetapi sutradara adalah pemandu ahli berdasarkan pengetahuan mereka tentang naskah dan karena pengetahuan ahli ini mereka dapat mengeluarkan bakat dan kemampuan aktor untuk memenuhi tuntutan. cerita. Sutradara paling banyak membantu para aktor dengan membagikan pemahaman mereka tentang naskah, bukan dengan memberi tahu mereka apa yang harus dilakukan.

Secara garis besar, yang dilakukan sutradara film adalah sebagai berikut:

1. Sutradara menyiapkan naskah untuk pengambilan gambar, terkadang sebagai bagian dari proses penulisan dan terkadang berdasarkan naskah yang sudah jadi. Untuk produksi film fitur, sutradara lebih mungkin untuk mulai bekerja selama proses penulisan naskah/pengembangan sementara di televisi sutradara lebih bertanggung jawab untuk menerima naskah syuting yang telah selesai, yang tidak akan mereka kembangkan dalam hal perubahan cerita atau dialog.

2. Dalam latihan dan selama pembuatan film, sutradara bekerja dengan para aktor untuk memastikan penampilan terbaik. Ini adalah peran utama sutradara. Tidak ada personel lain yang mengerjakan film untuk mengambil peran ini.
3. Sutradara merencanakan pemblokiran untuk pengambilan gambar, bekerja sama dengan para actor dan kru.
4. Sutradara bekerja dengan personel kreatif utama untuk produksi, terutama sinematografer dalam kaitannya dengan desain pencahayaan dan pemblokiran set up dan desainer produksi dalam hal keaslian set dan properti serta dalam hal gaya film .
5. Kewenangan dan tanggung jawab yang diemban sutradara dalam produksi film layar lebar mungkin berbeda dengan produksi televisi karena sejumlah alasan. Untuk televisi yang sudah lama berjalan.

Seri para sutradara, akan ada beberapa di antaranya, akan bekerja sesuai dengan gaya produksi, sedangkan pada film fitur sutradara dapat bekerja dari awal produksi dan berkolaborasi dengan tim produksi dalam hal naskah, desain kostum, dan desain produksi. . Sutradara film fitur yang berpengalaman mungkin memiliki otoritas lebih besar pada sebuah film daripada sutradara pemula. Di atas segalanya, pembuatan film adalah proses kolaboratif. Personel kunci dalam sebuah film bekerja sama sebagai satu tim, masing-masing membawa keterampilan mereka ke dalam proses.

Seringkali hambatan pribadi terbesar bagi seseorang untuk menjadi sutradara yang kompeten dan kreatif, seseorang yang dapat membuat film yang sukses secara dramatis, lebih sering daripada tidak, adalah persepsi mereka tentang apa itu penyutradaraan. Mereka pikir ini tentang memberi tahu orang apa yang harus dilakukan dan ini adalah kesalahan.

Keyakinan yang salah tentang penyutradaraan dalam mitologi publik mengarahkan ini adalah mitos:

1. Sutradara memberi tahu orang-orang apa yang harus dilakukan. Mereka bertanggung jawab membuat semua keputusan.
2. Sutradara adalah penulis film; segala sesuatu tentang sebuah film memiliki sidik jarinya, dan ini menunjukkan seberapa besar kendali yang mereka miliki atas setiap orang yang membuat film tersebut.
3. Saat merencanakan sebuah film, peran pertama sutradara adalah merancang bidikan menggunakan papan cerita, dan di lokasi syuting, peran utama mereka adalah membuat bidikan tersebut difilmkan dengan aktor dan kru kamera mengikuti instruksi sutradara.

Mengikuti asumsi yang salah tentang penyutradaraan ini, banyak orang menghadapi masalah ketika mereka pertama kali menyutradarai: mereka mendapatkan penampilan yang buruk, mereka memblokir bidikan yang tidak diedit dengan baik, atau gagal menceritakan kisahnya. Mereka kesal dan marah karena kru mengecewakan mereka, atau kru tidak cukup baik, dan kru pada gilirannya menjadi kehilangan semangat dan kesal. Masalah-masalah ini terjadi ketika sutradara yang tidak berpengalaman tidak tahu bagaimana menyiapkan naskah

untuk pengambilan gambar, tidak tahu bagaimana memblokir dan membuat koreografi dengan sukses, dan tidak tahu bagaimana bekerja dengan kru atau bagaimana mengarahkan aktor.

Ketika seorang sutradara yang tidak berpengalaman merasa bahwa sebuah film gagal, bahwa itu tidak akan dibuat sebaik yang mereka bayangkan, ketika pertunjukannya buruk dan pengambilan gambarnya tampaknya tidak berhasil, mereka tidak menceritakan kisahnya, sebuah film baru. sutradara dapat mulai percaya bahwa aktor adalah masalah terbesar dalam pembuatan film dan bahwa aktor terlalu sulit untuk dihadapi dan bahwa aktor akan selalu menjadi masalah bagi sutradara. Sebaliknya yang benar adalah aktor yang diarahkan dengan buruk akan selalu memberikan kinerja yang buruk dan jika seorang sutradara tidak dapat memahami atau memperbaiki situasi ini maka itu adalah masalah sutradara, karena mereka tidak cukup baik. Sutradara mungkin merasa bahwa para aktor bersalah, bahwa mereka jahat aktor, tetapi sebenarnya sutradaranya gagal, karena mereka tidak tahu apa yang mereka lakukan.

Sutradara baru mungkin merasa bahwa mereka perlu mengontrol produksi agar produksi dibuat persis seperti yang mereka bayangkan. Ini adalah kesalahan. Pembuatan film adalah sebuah acara. Setiap orang dalam pemeran dan kru membawa kemampuan mereka sendiri ke dalam produksi dan bahan-bahan ini akan membentuk dan menentukan film. Tantangan bagi sebuah film adalah menyatukan naskah yang bagus dengan orang yang tepat, yaitu peran produser, dan tugas sutradara adalah bertindak sebagai penengah, pemandu, dan pendorong moral bagi semua orang yang mengerjakan produksi. Sutradara yang mencoba memerintah dengan mendikte akan merasa sulit jika bukan tidak mungkin untuk mengontrol secara detail dan rumit apa yang dilakukan orang, sementara sutradara yang mendukung dan mempercayai orang untuk memberikan yang terbaik.

Dengan mengubah asumsi mereka tentang peran sutradara dan sikap mereka terhadap aktor, banyak hal akan berubah menjadi lebih baik bagi sutradara yang tidak berpengalaman. Ini adalah asumsi yang akan membantu sutradara mencapai kesuksesan:

1. Sutradara yang baik menggunakan pemahaman mereka yang mendetail dan sangat berkembang tentang naskah, plot dan karakter dalam cerita, untuk membimbing dan mendukung para pemain dan ini pada gilirannya memandu pemblokiran pengaturan.
2. Penyiapan tidak direncanakan secara terpisah dari kinerja. Menyutradarai film bukan tentang memperlakukan aktor seperti boneka yang perlu berpose untuk foto diam, mengarahkan adalah tentang pemblokiran yang menghasilkan hubungan penceritaan yang koheren antara naskah, aktor, dan film pengambilan gambar.
3. Sutradara yang baik tidak mencoba mengendalikan para aktor dan membuat mereka melakukan apa yang diperintahkan. Ini tidak akan berhasil, karena terlalu mengontrol dan menurunkan motivasi.

4. Sutradara yang baik akan selalu menggunakan bakat dan keterampilan orang-orang di sekitarnya. Mereka ingin bekerja dengan orang-orang terbaik yang paling berpengalaman.
5. Tugas sutradara adalah membantu semua orang untuk melakukan yang terbaik yang mereka bisa. Direktur adalah pemimpin tim kreatif, bukan bos yang berdiri di atas bawahan. Sutradara membuat banyak keputusan tetapi keputusan ini dibuat saat bekerja sama dengan personel produksi lainnya.

Ini adalah keterampilan penting dari sutradara yang baik:

1. Sebagai sutradara yang baik akan mempelajari dan memahami naskah jauh lebih baik dari orang lain. Ini adalah persiapan sutradara yang paling penting
2. Direktur yang baik membantu semua orang; mereka bekerja sebagai bagian dari tim
3. Seorang direktur yang baik bekerja dengan orang-orang terbaik yang memanfaatkan bakat mereka
4. Untuk mendapatkan yang terbaik: Sutradara menjelaskan dan bertanya, mereka tidak memerintah orang untuk memberi tahu mereka apa yang harus dilakukan.
5. Sutradara yang baik selalu mendukung aktor seratus persen karena kesuksesan mereka adalah kesuksesan sutradara

Mempersiapkan naskah: karakter dan alur Adalah tugas sutradara untuk mengetahui naskah lebih baik daripada orang lain; cerita, cerita belakang, karakter, dialog - semuanya. Sutradara yang baik akan memahami setiap nuansa naskah dan mendasarkan keputusan penyutradaraan mereka pada pemahaman itu. Tanpa naskah yang dipersiapkan dengan baik, sutradara tidak memiliki apa-apa untuk dikerjakan. Naskah dapat dipelajari, dipecah dari dua perspektif karakter dan plot. Dari sudut pandang karakter sehingga aktor dapat berhasil dilemparkan dan diarahkan dan dari sudut pandang alur, jadi jelas apa ceritanya dan apa yang perlu diketahui penonton, yang pada gilirannya akan menginformasikan perencanaan dan arah itu.

#### **A. Pemecahan Karakter**

Sutradara akan membuat catatan persiapan dan menghasilkan informasi detail karakter dalam naskah. Ini adalah judul untuk catatan persiapan ini adalah:

1. Latar belakang karakter  
Setiap karakter memiliki latar belakang dan latar belakang masing-masing. Hal ini perlu didefinisikan oleh sutradara untuk membantu aktor, karena akan mendukung permainan peran. Dalam bagian Mempersiapkan peran panduan belajar ini terdapat pembahasan rinci tentang Indikator dan aspek karakter, yang mengatur semua aspek yang menginformasikan latar belakang karakter. Bagian ini menetapkan tajuk topik untuk persiapan skrip.

## 2. Objektif

Setiap karakter memiliki tujuan super, sesuatu yang memotivasi mereka yang menopang kepribadian mereka yang menggerakkan mereka melalui cerita. Tujuan super untuk karakter mungkin pernyataan sederhana - mereka ingin mencintai - tetapi harus tepat: orang yang ingin mencintai akan memberikan cinta dan orang yang membutuhkan cinta ingin diberi cinta. Ini adalah dua tujuan super yang sangat berbeda. Objektif super untuk karakter dapat diekspresikan oleh tujuan eksternal; Saya ingin menjadi kaya, tetapi ini didukung oleh tujuan super internal, yang mungkin; Saya putus asa untuk memiliki uang sehingga saya merasa kuat.

Prinsip terpenting untuk bekerja adalah fakta bahwa tidak ada yang terjadi dalam sebuah cerita tanpa karakter yang merespons dinamika internal mereka sendiri, tujuan super mereka. Ketika sebuah karakter masuk akal, apa yang mereka lakukan masuk akal dan ceritanya cenderung meyakinkan penonton di layar karena alasan ini. Super-obyektif mendasari motivasi karakter.

Penting untuk dicatat di sini bahwa perbedaan antara karakter fiksi dan orang sebenarnya adalah bahwa karakter fiksi lebih koheren dan motivasinya lebih konsisten. Ketika sebuah film diarahkan dengan baik dan berakting dengan baik, penonton akan merasa bahwa karakter tersebut otentik dan asli, inilah yang dimaksud sutradara dan aktor ketika mereka mengatakan ingin karakter jujur kepada penonton, tetapi karakter fiksi yang dibangun dengan baik adalah sebuah ilusi; sengaja dibuat oleh sutradara dan aktor. Karakter fiksi sebenarnya jauh lebih terbatas dan sederhana daripada orang sungguhan, tetapi penampilan yang mendetail dan koheren dari seorang aktor yang didukung oleh sutradara akan meyakinkan penonton sebaliknya.

Sutradara menyiapkan naskahnya, tetapi setelah casting, sutradara dan aktor yang dipilih untuk peran tersebut perlu memutuskan dan menyepakati apa tujuan super dari sebuah karakter, apa yang diinginkan oleh orang fiksi ini, dan ketika mereka melakukan ini, mereka akan bekerja bersama. pada cerita yang sama. Beginilah cara sutradara bekerja dengan aktor; ini adalah proses memahami dan berkolaborasi.

## 3. Tujuan adegan

Tujuan adegan adalah tujuan khusus karakter untuk adegan tersebut, yang mungkin atau mungkin tidak menghasilkan hasil yang mereka inginkan. Tujuan adegan tidak dapat bertentangan dengan tujuan super atau perilaku karakter akan menjadi tidak koheren dan tidak masuk akal; tujuan adegan akan berasal dari tujuan super.

## 4. Blok dramatis

Blok dramatis memecah adegan menjadi elemen penting pendek, seperti paragraf dalam cerita tertulis. Mereka membantu para aktor fokus pada bagaimana setiap bagian dari sebuah adegan dimaksudkan untuk dimainkan. Mereka memecah cerita sehingga diceritakan dengan jelas kepada penonton dan blok dramatis ini akan menawarkan ide

sutradara untuk menghalangi para actor dan untuk syuting adegan. Adegan pendek mungkin merupakan satu blok dramatis, sedangkan adegan yang lebih panjang akan memiliki beberapa blok dramatis.

Jika gagasan tentang blok dramatis tampak membingungkan, sebenarnya skrip yang ditulis dengan baik secara alami akan terurai menjadi blok dramatis. Misalnya: Dalam film *Butch Cassidy dan The Sundance Kid*, dua penjahat yang diburu oleh pagar betis menemukan diri mereka terjebak di tepi jurang dengan sungai yang menderu jauh di bawah mereka. Dalam hal blok dramatis, adegannya seperti ini:

1. Dua penjahat terjebak. Mereka menyadari bahwa mereka tidak dapat melarikan diri. Seorang penjahat menyarankan untuk melompat dari tebing, yang lain menolak gagasan itu. Blok dramatis ini mengatur situasi dan konflik untuk adegan tersebut
2. Kedua penjahat berdebat tentang manfaat melompat atau bertahan dan berkelahi. Yang satu ingin melompat yang satu ingin bertarung. Blok dramatis ini membangun klimaks adegan, titik yang menentukan, pergantian aksi.
3. Memutuskan untuk melompat, penjahat dengan berani melompat dari tebing. Ini adalah pembayaran untuk adegan, klimaks dan memajukan cerita.

Penyutradaraan sebuah adegan didasarkan pada pemahaman tentang karakter dalam adegan tersebut, motivasi dan tujuan mereka, serta pemahaman tentang struktur adegan tersebut. Menonton adegan yang diarahkan dengan baik dalam film apa pun akan memungkinkan untuk mengidentifikasi blok dramatis, karena akan ada bagian yang jelas dan jeda dalam adegan, poin yang menentukan. Saat menyiapkan naskah, sutradara dan aktor akan dapat mengidentifikasi blok dramatis dan memutuskan bagaimana ini akan dilakukan dan bagaimana mereka akan difilmkan.

## **B. Detail Pertunjukan Dapat Dipecah Menjadi Ketukan.**

Ketukan kinerja = ketukan karakter Naskah disiapkan oleh sutradara dan aktor dengan bekerja dari latar belakang karakter dan tujuan super hingga ketukan kinerja; elemen yang sangat kecil dari tindakan dan kepribadian karakter yang dapat digambarkan dengan kedipan kecil, anggukan, posisi bahu, langkah ke satu sisi. Pertunjukan yang baik dirinci dengan cermat untuk menyampaikan apa yang benar untuk karakter di setiap momen dalam cerita. Ketukan pertunjukan menciptakan realitas yang secara emosional akan berinteraksi dengan dan dipercaya oleh penonton. Ketukan pertunjukan adalah keputusan yang dibuat tentang penyampaian dialog, pergerakan aktor, gerak tubuh dan ekspresi wajah mereka, penampilan dan reaksi mereka pada setiap momen adegan.

Ada beberapa cara untuk menyadari ketukan kinerja. Tonton film dengan suara yang diredam dan pelajari dengan cermat posisi, gerak tubuh, ekspresi, dan reaksi para pemain. Menonton diam ini akan menunjukkan akting; apa yang aktor lakukan secara fisik untuk menyampaikan karakter mereka. Cara lain untuk mengetahui irama pertunjukan adalah

dengan membaca naskah sebelum menonton filmnya. Baca skrip secara mekanis tanpa beban, tanpa memberikan kinerja, tanpa emosi. Kemudian dengarkan filmnya, daripada menontonnya, dan semua nuansa yang diberikan oleh penyampaian vokal; kecepatan, nada, jeda, keragu-raguan, intonasi akan terdengar. Dalam penyusunan naskah sutradara bekerja untuk mempertimbangkan suara dan fisik yang akan menyampaikan karakter dan ketukan ini perlu dilihat dalam film jadi. Mereka memandu pemblokiran. Jika karakter menjauh dari karakter lain karena ketakutan, maka ketukan kinerja ini perlu dilihat; direktur perlu memblokir untuk menunjukkan ketukan kinerja ini.

Beberapa cerita adalah tentang perubahan besar pada tujuan super karakter; karakter yang hanya mencari apa yang bisa mereka dapatkan sendiri belajar untuk tidak egois. Terkadang ini bisa disebut sebagai busur karakter. Perubahan dalam tujuan super ini akan diidentifikasi sebagai perubahan ketukan spesifik oleh sutradara dan poin terakhir ketika ada perubahan besar dalam busur karakter akan menjadi klimaks yang sangat signifikan.

Hubungan memiliki sejarah, mereka mempengaruhi pilihan dan tindakan yang dibuat karakter, mereka mempengaruhi emosi mereka. Hampir semua cerita berfokus pada bagaimana peristiwa menantang dan mengubah hubungan sehingga hal ini perlu dipetakan oleh sutradara dan aktor. Apakah seseorang itu baik atau kejam? Itu akan tergantung pada situasinya. Seseorang mungkin mampu melakukan kekejaman yang biadab, tetapi jika mereka peduli pada seseorang, mereka ingin menghindari tindakan menyakiti orang tersebut. Tidak ada orang yang memiliki hubungan yang sama dengan semua orang di sekitarnya. Dalam film Scarface, gangster Tony bisa menjadi kejam, bangga dan sombong, namun hal ini berubah saat dia bersama saudara perempuannya, Gina, karena dia mencintainya. Tony memiliki teman yang bisa dipercaya, rekannya, Manolo, mereka adalah teman baik sampai Manolo menemukan dirinya tertarik pada saudara perempuan Tony, membuat Tony bermusuhan dan cemburu.

Saat menyiapkan naskah, sutradara perlu memetakan hubungan dan memahami bagaimana ini dimasukkan ke dalam tujuan adegan busur karakter, blok dramatis, ketukan kinerja.

#### 1. Konflik

Sebuah cerita adalah tentang konflik. Seseorang menginginkan sesuatu dan mereka harus menghadapi semacam konflik atau tantangan untuk mendapatkannya. Bisa jadi konflik, tantangan perjalanan epik atau konflik antara dua orang dalam satu ruangan. Inti dari konflik ini dan bagaimana hal itu dimainkan dalam sebuah cerita ditanggung oleh tujuan super karakter, tetapi ditentukan oleh hubungan mereka dengan apa yang mereka perjuangkan; alam, masyarakat, manusia. Memahami konflik untuk setiap karakter dalam cerita dan menunjukkan dengan tepat bagaimana karakter berhubungan dengan konflik ini di setiap titik narasi menciptakan garis aksi dan reaksi yang dapat ditelusuri dan ditindaklanjuti oleh sutradara dan aktor.

## 2. Ketegangan

Konflik dan perjuangan menciptakan ketegangan. Ketegangan muncul saat orang berinteraksi. Satu karakter menginginkan satu hal dan karakter lain menginginkan sesuatu yang lain. Sebuah cerita adalah pertempuran keinginan dan kehendak. Ketegangan ini perlu diekspresikan dalam fisik pertunjukan dan ditampilkan oleh sutradara. Ketegangan antar karakter harus jelas. Naskah yang tidak dipersiapkan dengan baik dimana ketegangan tidak teridentifikasi dan mengkristal dalam pementasan akan menghasilkan cerita tanpa ketegangan dan ada film-film yang tidak diarahkan dengan baik sehingga cerita dan apa yang diinginkan karakternya terkesan lemah dan tanpa emosi.

## 3. Stereotip

Sutradara yang lemah akan bergantung pada definisi karakter yang mudah ditentukan oleh stereotip. Mereka akan menyederhanakan karakter menggunakan klise: 'kamu berperan sebagai preman'. Ini adalah penyutradaraan yang buruk dan akan mengarah pada pertunjukan karikatur tidak autentik yang tidak dipercaya oleh penonton. Sutradara perlu menyiapkan naskah untuk menciptakan kedalaman dan kepercayaan pada setiap karakter.

Tidak ada karakter dramatis yang sukses yang sepenuhnya merupakan stereotip. Karakter mungkin dikenali sebagai 'polisi yang tangguh dan gigih', tetapi stereotip ini diberikan kedalaman, melalui latar belakang, riwayat pribadi, dan hubungan mereka, serta bagaimana faktor-faktor ini memengaruhi kepribadian mereka.

Aktor yang mungkin terlihat sedikit atau tidak melakukan apa-apa, dan yang memerankan peran 'sederhana' seperti antek yang berdiri di latar belakang penjahat tanpa dialog, dapat berakting dengan baik atau buruk, dapat diarahkan dengan baik atau buruk, dan Hal ini karena nuansa pertunjukan yang kecil sekalipun, seperti sikap, atau ekspresi wajah, dapat memberikan detail yang diperlukan untuk memberikan kebenaran karakter latar bagi penonton.

## 4. Perincian plot

Sutradara menyiapkan perincian karakter untuk mendukung casting dan penyutradaraan para aktor. Sutradara juga menyiapkan plot breakdown untuk memastikan jelas apa yang perlu diketahui penonton agar bisa memahami dan mengikuti cerita; apa yang akan dipelajari penonton secara visual dan apa yang mereka pelajari melalui aksi dan dialog. Ada terminologi untuk bercerita dan istilah-istilah ini berguna karena mereka mengidentifikasi apa yang akan membuat cerita menjadi jelas bagi penonton dan apa yang membuat cerita menjadi dramatis dan melibatkan.

## 5. Cerita

Belakang Ada cerita yang terjadi di layar dan ada cerita belakang, peristiwa yang membawa setiap karakter ke titik di mana mereka bergabung dalam cerita. Cerita

belakang mendefinisikan karakter, mengatur hubungan dan situasi, menyembunyikan rahasia, menambah kedalaman. Ada cerita belakang untuk apa yang dilakukan masing-masing karakter, ada yang diketahui masing-masing karakter dan ada yang diketahui penonton tentang cerita belakang. Back story dapat digunakan untuk mendesain kostum, set dan penonton akan mengambil back story dari apa yang diceritakan dalam dialog dan bagaimana karakter berinteraksi.

Narrative beat = Action beat = Story event = Plot point Ada performance beats yang menyampaikan karakter yang merupakan salah satu elemen utama cerita dan ada action beats, event dalam cerita. Dalam hal cerita di mana seorang karakter meninggalkan cangkir yang tidak dicuci di atas meja: ini akan memiliki irama penampilan/ karakter; cara aktor/karakter meninggalkan cangkir dan ada ketukan cerita, penting untuk plot penonton mengetahui bahwa cangkir telah ditinggalkan di atas meja. Tidak ada karakter dramatis yang sukses yang sepenuhnya merupakan stereotip. Karakter mungkin dikenali sebagai 'polisi yang tangguh dan gigih', tetapi stereotip ini diberikan kedalaman, melalui latar belakang, riwayat pribadi, dan hubungan mereka, serta bagaimana faktor-faktor ini memengaruhi kepribadian mereka. Kedua jenis ketukan tersebut tumpang tindih tetapi berbeda dalam penekanannya. Jika ceritanya membutuhkan piala di atas meja sehingga karakter lain dapat melihatnya, ini penting untuk plot dan sutradara kemudian perlu memastikan pementasan adegan, pemblokiran membuat tindakan ini jelas bagi penonton.

Setiap peristiwa dalam sebuah cerita dapat diidentifikasi sebagai ketukan. Setiap plot point/beat perlu dipahami dengan jelas oleh sutradara agar bisa ditampilkan di layar. Ada sangat sedikit informasi plot yang berlebihan dalam film yang dibuat dengan baik dan setiap ketukan naratif berfungsi dari struktur terpadu. Dengan naskah yang disiapkan dengan baik, sutradara akan mengetahui apa yang ingin disampaikan oleh setiap gambar, setiap suara, setiap baris aksi dan dialog kepada penonton dalam hal plot dan mereka akan dapat menyampaikan maksud tersebut kepada tim produksi dan para pemain sehingga bahwa film tersebut berhasil dibuat.

6. Titik balik = Perubahan irama

Menurut definisi, setiap adegan dalam sebuah film mengembangkan cerita sehingga akan ada ketukan dan akan sering ada komplikasi, konflik, dan keputusan yang signifikan yang menciptakan perubahan ketukan; peristiwa yang menentukan yang mengubah jalannya cerita. Titik balik utama berhubungan dengan struktur; awal, tengah dan akhir. Saat itulah tindakan dan keputusan utama terjadi.

7. Siapkan dan bayar

Kadang-kadang titik plot dibuat dan implikasinya terhadap cerita baru menjadi jelas belakangan. Poin cerita disiapkan dan kemudian signifikansinya terbayar. Pengaturan dan pembayaran menciptakan interkoneksi yang terjalin antara berbagai bagian cerita

dan ini menambah kedalaman dan detail pada sebuah cerita. Misalnya: Sebuah setup: seorang pria dirampok dompetnya. Imbalannya: di kemudian hari, pria tersebut tidak dapat membuktikan identitasnya karena telah dirampok. Titik plot pertama ini menempatkan logika titik plot kedua.

#### 8. Komplikasi Titik

Plot sering kali menyebabkan komplikasi; ini mempengaruhi peristiwa dalam cerita berikutnya. Implikasi dari komplikasi apa pun, bagaimana pengaruhnya terhadap cerita, apa yang berubah sepanjang cerita perlu diketahui. Di film *Speed*, ada bom di sebuah bus. Untuk menghindari bom, bus mungkin berhenti begitu saja dan penumpang turun. Namun, ada dua komplikasi: bus tidak dapat melambat atau bom akan meledak, penumpang tidak dapat berpindah ke kendaraan yang menarik di samping bus yang bergerak, karena pengebom mengawasi dan akan meledakkan bom jika mereka melakukannya. Komplikasi meningkatkan cerita, dan harus jelas bagi penonton.

#### 9. Pembalikan

Pembalikan adalah peristiwa yang sangat signifikan yang mengejutkan penonton dan mengatur cerita pada jalur baru yang tidak terduga. Apa yang diantisipasi penonton untuk cerita tersebut kini terganggu. Pembalikan membuat penonton terus menebak-nebak dan terlibat karena ceritanya kurang dapat diprediksi. Di *Speed*, polisi menemukan nama dan alamat pengebom bus, mereka menggerebek rumahnya, berharap bisa menangkapnya. Ada pembalikan; pembom tidak ada di rumahnya, seperti yang disarankan adegan sebelumnya dalam cerita, tetapi dia telah memasang jebakan. Jadi, kebalikan dari ekspektasi bahwa pelaku bom akan ditangkap, dia membunuh petugas polisi yang mencoba menangkapnya.

#### 10. Penyesatan

Ada titik plot yang meletakkan jejak palsu. Penonton selalu berpikir ke depan, mencoba mencari tahu sebelumnya bagaimana sebuah cerita akan berakhir dan penyesatan dapat dengan sengaja menyesatkan mereka dan membuat mereka berasumsi bahwa sesuatu telah atau akan terjadi, tetapi ini ternyata merupakan jejak yang salah. Seperti komplikasi dan pembalikan, penyesatan dapat menambah kedalaman dan detail cerita. Terlalu banyak penyesatan akan membingungkan dan cerita dan menjadi serampangan karena banyak sekali jalan yang salah. Film kriminal, misteri pembunuhan selalu memiliki penyesatan; ceritanya menunjukkan bahwa satu orang mungkin pembunuhnya dan kemudian orang lain dinyatakan bersalah.

#### 11. Menaikkan taruhan

Suatu peristiwa terjadi, penonton mempelajari sesuatu dan taruhannya dinaikkan; tantangannya menjadi lebih sulit, ancamannya lebih mematikan dan peningkatan ketegangan ini meningkatkan efek dramatisnya. Jenis ketukan ini perlu dikenali dalam naskah dan dikomunikasikan kepada penonton karena menaikkan taruhan adalah cara

yang efektif untuk meninggikan drama. Dalam film Sandera, negosiator sandera sedang berbicara di telepon dengan seorang pria yang dibarikade di rumahnya. Pria itu menyandera istrinya. Kemudian penonton diperlihatkan bahwa ada seorang anak di dalam rumah tersebut. Anak ini tidak bersalah yang dalam bahaya. Dengan merilis informasi siapa yang ada di dalam rumah, dalam urutan ini taruhannya dinaikkan dan ketegangan cerita ditingkatkan.

12. Eksposisi

Sebuah cerita akan menunjukkan peristiwa yang terjadi, mungkin juga perlu dijelaskan melalui dialog siapa dan apa yang telah terjadi, atau apa yang direncanakan. Ini eksposisi. Jika dilakukan dengan baik, narasinya mengalir dengan lancar, tetapi jika dilakukan dengan buruk, pendongeng akan merasa seperti mengganggu untuk menjelaskan semuanya, karena penonton terlalu bodoh untuk menyelesaikannya sendiri. Jika rekap digunakan, maka informasi ini tidak dapat hilang. Di Vicky Christina Barcelona, seorang pelukis memberi tahu dua gadis yang baru saja dia temui tentang istrinya; betapa liarnya dia, bagaimana dia menikamnya. Ini adalah eksposisi untuk penonton, ketika pelukis menerima panggilan telepon yang mengatakan bahwa Vicky telah mencoba bunuh diri, itu adalah peristiwa yang dapat dipercaya dalam cerita, karena motif di balik tindakan Vicky telah dipasok oleh eksposisi.

13. Ketegangan

Ketegangan tercipta ketika penonton mengetahui sesuatu yang tidak diketahui oleh satu atau lebih karakter. Ini adalah sudut pandang yang sangat spesifik. Mengenalinya dalam naskah dan menggunakannya di layar bisa sangat efektif untuk menarik penonton ke dalam cerita. Seorang pria masuk ke kotak dua dan ditembak - ini mengejutkan. Seorang pria pergi ke alun-alun kota dan penonton melihat ada seorang pria bersenjata menunggu bersembunyi; ini adalah ketegangan dan ketegangan cerita meningkat, karena ekspektasi akan kekerasan dan bahaya situasi telah terungkap.

14. Kejutan

Karakter dalam cerita tidak dapat mengantisipasi apa yang akan terjadi sehingga menghadapi kejutan. Kejutan membuat cerita menjadi dinamis. Terlalu banyak kejutan bisa membuat cerita menjadi konyol. Seorang polisi tampaknya terjebak oleh preman ketika dia dilucuti. Dia memiliki senjata tersembunyi kedua dan menggunakannya untuk melindungi dirinya sendiri. Ini kejutan. Jika dia memiliki tiga, empat atau lima senjata dan masing-masing terungkap sebagai kejutan yang berguna.

15. Set piece

Sebuah cerita dapat dimulai dengan set piece besar di mana banyak karakter dan peristiwa yang akan menjadi dasar cerita ditempatkan. Sebuah film fitur kemungkinan besar memiliki beberapa set piece dan klimaks serta kesimpulan dari sebuah film mungkin merupakan set piece. Sebuah set piece perlu disampaikan agar apa yang

terjadi dalam adegan yang kompleks menjadi jelas. Dan karena sebuah set piece akan menyatukan banyak peristiwa, itu seperti sebuah bab dalam sebuah cerita, itu akan memiliki klimaks mininya sendiri. Sebuah set piece, baik itu yang mudah dikenali, seperti pengejaran atau tembak-menembak, atau serangkaian acara yang diikat menjadi satu dalam adegan berbasis dialog yang kompleks, seperti pernikahan, menawarkan kesempatan kepada sutradara akan ingin mempelajari skrip untuk melihat apa yang dapat dicapai setiap bagian secara dramatis dan bekerja untuk meningkatkan dan mengklarifikasi ini. Akan ada banyak ketukan aksi/poin plot yang harus jelas agar set piece tetap efektif secara dramatis daripada membingungkan.

16. Klimaks

Sebuah cerita mencapai klimaks dan ini akan menyelesaikan plot dan membawa penonton ke puncak emosi. Penonton perlu waktu untuk memikirkan makna klimaks dan mereka perlu waktu untuk merasakan emosi. Klimaks mungkin membutuhkan lebih banyak waktu daripada yang diperlukan untuk penceritaan cerita untuk memenuhi potensi dramatisnya dan memuaskan penonton; ketukan iklim ini akan diidentifikasi oleh sutradara. Kebutuhan penonton untuk mengolah informasi dapat didukung dengan cara pengambilan adegan dan pemblokiran.

17. Mempersiapkan naskah

Lar dan jenis cerita Cerita tidak nyata; mereka menciptakan realitas buatan. Penonton menerima kenyataan ini selama itu koheren. Jika konvensi cerita ditetapkan bahwa orang bisa terbang maka penonton akan menerimanya, jika sebuah cerita menetapkan orang biasa di dunia sehari-hari maka pada titik tertentu dalam cerita orang mulai terbang maka realisme cerita tersebut telah hilang.

Ada banyak konvensi bercerita. Menjadi sangat jelas bagaimana dunia cerita bekerja, apa yang mungkin dan apa yang tidak, penting bagi sutradara untuk menetapkan dalam hal menyiapkan naskah. Ada genre dan konvensi yang mapan untuk mendongeng yang menawarkan berbagai model tentang bagaimana dunia cerita akan bekerja, tetapi setiap cerita individu harus ditentukan secara spesifik dan yakin dengan konvensinya. Ada konvensi realis di mana satu pukulan akan melukai seseorang, konvensi film aksi di mana orang dapat bertahan dari pemukulan yang mengerikan. Ada dunia supernatural di mana orang mati bangkit dan ada hantu, dunia di mana segala sesuatunya berkilau dan glamor, dan dunia yang berpasir dan kotor.

18. Setting

Sutradara perlu mengklarifikasi dari naskah. Di mana dan kapan dan di dunia seperti apa cerita itu terjadi? Ini harus tepat dan akan membantu menentukan tampilan film, dialog, cara karakter berperilaku dan berbicara, dan jika latarnya tidak konsisten atau kontradiktif, sebuah cerita akan menjadi tidak meyakinkan dan penonton akan menolaknya sebagai salah. Sebuah film periode di mana gerakan aktor dengan cara

modern tidak akan meyakinkan, sebuah cerita berlatar masa depan mungkin ingin menciptakan perilaku dan kebiasaan sosial yang berbeda; misalnya salut Vulcan yang diberikan oleh Dr. Spock di Star Trek. Memahami latar akan memungkinkan sutradara untuk mendukung dan membimbing para aktor dan kemudian memungkinkan sutradara untuk menilai pertunjukan saat difilmkan.

19. Nada

Nada mungkin lucu, atau lambat dan lembut, atau cepat dan geram. Naskah dapat dibuat dengan cara yang berbeda dan nadanya harus diputuskan. Nada akan memengaruhi pilihan dalam kaitannya dengan penampilan, kerja kamera, pengeditan, dan musik; karena nada sering memengaruhi kecepatan dan semua elemen ini mengontrol ritme dan kecepatan penyampaian cerita.

20. Jenis cerita

Di bawah ini adalah tiga jenis cerita yang didefinisikan melalui hubungannya dengan realisme; tiga pendekatan berbeda untuk mendongeng dalam hal bagaimana plot dan karakter mereka bekerja untuk mewakili dunia nyata.

### C. Realisme Mythic

Cerita yang: Idealis, heroik, mitis, dongeng, pemenuhan keinginan. Baik vs. Jahat: Struktur moral yang ditentukan. Dunia di mana ada keadilan dan ketidakadilan yang jelas. Peran pola dasar: Pahlawan dan penjahat, tidak bersalah dan monster, polisi yang tidak dapat rusak dan dalang kriminal. Karakter dengan kekuatan super, hadiah khusus, kemampuan bertahan dari kesulitan dan hukuman tanpa menderita kerusakan fisik atau psikologis jangka panjang. Fiksi Genre Arus Utama: Kode siaran. Drama epik, thriller, aksi dan petualangan, kengerian, romansa. Merencanakan: Didorong oleh plot. Akhir yang bahagia. Pengorbanan heroik. Penjahat itu mati. Kejahatan terpecahkan. Cinta sejati ditemukan. Keadilan dilayani. Karakter mengenal diri mereka sendiri: apa yang ada di permukaan sama dengan apa yang ada di dalam. Konflik eksternal adalah antara orang-orang yang berseberangan, bukan konflik sosial yang kompleks atau konflik psikologis batin. Contoh film: Semua blockbuster aksi arus utama. Mati Keras, Star Wars, Iron Man, Star Trek.

1. Bardic Drama/Sosial Drama

Bardic drama: Cerita yang memediasi nilai-nilai masyarakat; norma-normanya, moralnya: tubuh naratif representasi sosial yang berkembang. Cerita arus utama, kode siaran. Cerita tentang: Peran sosial, tanggung jawab sosial, institusi, identitas individu versus sosial: ketegangan dan dilema dalam masyarakat. Drama kelembagaan: pertunjukan polisi, firma hukum, rumah sakit, politik, struktur keluarga. Bukan hanya drama, tapi drama komik; sitkom.

Cerita adalah: terutama digerakkan oleh plot, tetapi didukung oleh konsistensi karakter. Karakter memiliki cerita latar yang secara jelas menciptakan identitas sosial, kepercayaan, dan moral mereka. Konflik bersifat eksternal atau interpersonal. Karakter biasanya dapat dimengerti dan konsisten dalam perilaku dan tindakan mereka. Karakter dapat berubah dan berkembang, karakter tidak tetap seperti pahlawan dan penjahat pola dasar, tetapi mereka tetap didefinisikan dengan jelas. Karakter memiliki motivasi yang dapat dimengerti. Di tepi drama Bardic: realisme sosial Ini adalah bentuk realisme yang sangat spesifik dan mungkin harus memiliki kategorinya sendiri. Orang dapat melihatnya sebagai pinggiran drama Bardic, karena berurusan dengan masalah sosial yang bermasalah, atau menantang dan mempertanyakan norma-norma dominan dalam hal konsepsi masyarakat dan individualitas.

Ini adalah cerita yang berfokus pada lingkungan sosial yang spesifik dan tepat. Dengan demikian mereka cenderung dipahami sebagai pemeran sempit dan di luar arus utama. Waktu, orang, dan tempat tertentu direpresentasikan sehingga harapan penonton akan pemenuhan keinginan, agar keadilan ditegakkan dan agar tatanan moral menjadi jelas harus dikesampingkan demi 'kebenaran'. Ini adalah 'masyarakat sebagaimana adanya', bukan sebagaimana nyaman bagi seorang dramawan untuk menggambarkannya; Tidak ada yang memiliki kekuatan khusus, dan akhir bahagia yang 'nyaman' biasanya dicurigai. Dalam cerita-cerita ini, konsep individu yang spesifik secara historis dan sosial dalam suatu masyarakat lebih diutamakan daripada karakter yang didasarkan terutama pada stereotip sosial, (stereotip cockney Eastender) atau pada stereotip peran sosial mereka (kelas menengah). pengacara). Kisah-kisah ini mewakili masyarakat di mana tidak ada moralitas yang berlebihan. Juga, karena kisah-kisah ini sering tentang ketegangan, kelemahan, atau kegagalan dalam masyarakat, mereka mungkin diberi label sebagai drama 'politis', atau 'berbasis masalah'.

## 2. Realisme Intim

- a. Identitas tidak jelas: kontradiktif, kompleks. Gagasan tentang identitas sosial dan individualitas yang koheren dan rasional tersebar dan mungkin hilang sama sekali.
- b. Karakter: membelok antara keinginan bebas dan paksaan dalam tindakan dan motivasi mereka. Konflik batin dan motivasi tampaknya mendukung dan menentukan tindakan, tetapi alasan mengapa karakter bertindak seperti itu tidak terlihat secara terbuka. Tokoh tidak mengenal dirinya sendiri. Mereka tidak dapat membenarkan motivasi mereka melalui norma moral yang diterima.
- c. Moralitas tidak pasti: Karakter dapat dipahami sebagai tidak bermoral, amoral atau bahkan tidak bermoral dalam kaitannya dengan norma sosial. (Tidak bermoral; karena tidak ada semesta moral yang jelas untuk menilai tindakan mereka) Norma sosial bisa menindas, kontradiktif, tetapi juga sering menyebar, tidak pasti, bahkan

tidak ada. Motivasi: berasal dari konflik psikologis batin. Karakter mungkin memiliki peran sosial tertentu, tetapi itu tidak menentukan siapa mereka.

- d. Pemeran sempit: Kisah-kisah ini tidak menawarkan teladan sosial atau moral. Mereka sempit. Cerita digerakkan oleh karakter. Kisah-kisah ini mungkin dicap ekstrim, tidak dapat dijelaskan, tidak rasional bahkan sesat. Sutradara terkait: Ken Loach, Michael Haneke, Ingmar Bergman, Andre Techine, Larry Clark.
- e. Memutuskan realism; Seorang sutradara perlu memutuskan tingkat realisme. Komedi bisa kejam dan tajam, asalkan jelas dari nada pertunjukan dan desain produksinya bahwa itu mewakili dunia buatan dan bukan kehidupan sehari-hari. Sebagian besar penonton pernah mengalami perasaan itu ketika sebuah film tiba-tiba kehilangan kebenarannya dan rasanya seperti jenis cerita yang berbeda dimulai. Hal ini perlu dihindari dan seorang sutradara yang mendefinisikan dan mengontrol gaya film melalui penyutradaraan perlu mengetahui jenis cerita yang mereka sutradarai.
- f. Bekerja dengan aktor  
Selama pengambilan gambar, pekerjaan sutradara didasarkan pada pengaturan, pengaturan, dan pengaturan lainnya. Seorang sutradara mungkin hanya tahu sedikit, bahkan tidak tahu apa-apa tentang lensa, cahaya, stok film, atau kamera, tetapi yang harus mereka lakukan adalah mendapatkan penampilan terbaik dari para pemain dan sutradara yang baik akan menciptakan pemblokiran dan pengaturan. Tidak ada gunanya menghadang set up brilian yang terlihat bagus dari segi komposisi dan aksi, jika merusak spontanitas dan kualitas sebuah pertunjukan. Pentingnya mengarahkan untuk mendukung pemain tidak bisa terlalu ditekankan. Sangat penting bahwa sutradara dapat bekerja sama dengan baik dengan pemain selama produksi dan untuk melakukan ini, sutradara harus memahami apa yang melibatkan akting.

Akting dapat dipahami terdiri dari tiga unsur utama :

1. Suara  
Seorang aktor harus mampu menggunakan suaranya untuk menawarkan kejelasan dan kualitas yang tidak lazim dalam kehidupan sehari-hari. Mereka harus dapat:
  - a. Berbicaralah dengan tepat dan cepat
  - b. Kuasai berbagai aksen dan gaya bicara agar sesuai dengan karakter mereka
  - c. Menggunakan suara mereka secara ekspresif dan terkendali; volume, nada suara, tekanan, ungkapan, irama, kecepatan
2. Fisik  
Seperti seorang penari, seorang aktor harus dapat menggunakan tubuhnya dengan kontrol agar tepat dan ekspresif. Mereka harus dapat menggunakan:

- a. Postur: kontrol posisi tubuh saat istirahat dan bergerak.
  - b. Gerakan: kontrol gerakan dengan batang tubuh, tubuh, tungkai, jari tangan, jari kaki
  - c. Gerakan: kontrol berjalan, berlari dan segala bentuk aktivitas
  - d. Ekspresi: kontrol wajah dan mata
3. Mendengarkan dan bereaksi
- Seorang aktor harus mampu berinteraksi dengan aktor lain, dengan mendengarkan dan bereaksi. Mereka harus mampu mengendalikan penampilan mereka dalam menanggapi aktor lain dalam adegan tersebut. Seorang aktor harus mampu berinteraksi dengan aktor lain, dengan mendengarkan dan bereaksi. Mereka harus mampu mengendalikan penampilan mereka dalam menanggapi aktor lain dalam adegan tersebut.
4. Pelatihan dan persiapan
- Aktor profesional dilatih dan terampil dalam apa yang mereka lakukan. Mereka membawa berbagai kemampuan.

Keterampilan apa yang dibawa oleh seorang aktor ke dalam sebuah peran? Apa itu akting yang bagus? Akting akan tampil natural di layar kaca melalui pelatihan drama dan persiapan peran. Dalam pelatihan drama, latihan kepercayaan, keintiman dan kedekatan akan mengembangkan kemampuan seorang aktor untuk menjadi alami dengan aktor lain - orang yang tidak mereka kenal - karena mereka tidak akan sadar diri tentang jarak dan sentuhan. Pelatihan aktor akan melibatkan pertunjukan di depan orang lain, di depan teman sebaya, tutor, dan penonton. Aktor tidak akan sadar diri di depan penonton atau kru kamera. Mereka akan mengembangkan kemampuan untuk fokus dan bertahan dalam peran melalui latihan dan konsentrasi. Aktor akan dilatih teknik relaksasi untuk menghadirkan ketenangan selama pertunjukan.

Aktor akan mengembangkan kemampuan untuk menanggapi orang lain, melalui pertunjukan berbasis teks, melalui improvisasi melalui tarian dan gerakan. Dengan mengembangkan keakraban dengan dialog tertulis dan aktor yang bermain adegan akan dapat berinteraksi dan menanggapi orang lain. Mereka akan mengembangkan mendengarkan dan bereaksi sebagai keterampilan. Bertindak untuk panggung atau layar mengikuti serangkaian konvensi, kebutuhan untuk mencapai sasaran, untuk dapat mengulangi aksi dan dialog, untuk menahan reaksi, untuk tetap dalam peran, untuk tetap fokus, untuk melakukan dan mengulangi ketukan yang diperlukan untuk bagian mereka.

Aktor akan mengembangkan kemampuan untuk mempelajari dan memahami drama dan naskah dan menggunakan keterampilan akting mereka dalam gerakan, ekspresi dan suara untuk menginterpretasikan peran dalam hal karakter, motivasi dan plot. Aktor akan belajar mengamati dan mempelajari orang lain untuk mengembangkan dan menyimpan repertoar perilaku, sifat, aksen, dan gerakan.

Aktor akan mengembangkan berbagai keterampilan untuk mendukung berbagai peran potensial; ini mungkin keterampilan yang berhubungan dengan penampilan seperti menyanyi, menari, pantomim, topeng, aksen, pertarungan panggung, anggar, atau mungkin keterampilan yang lebih umum seperti menunggang kuda, memanjat, berenang, menyelam scuba. Dalam persiapan untuk sebuah peran, seorang aktor akan meneliti bagian tersebut untuk kekhususan karakter mereka; sejarah, latar belakang, gerakan, postur dan ucapan dalam persiapan untuk sebuah peran, para aktor akan mempelajari dialog dan tindakan mereka sampai sama sekali tidak ada upaya untuk mengingatkannya dan mereka dapat mengulangi tindakan dan pertunjukan dengan sedikit atau tanpa kesulitan.

Dalam mempersiapkan peran, para aktor akan dapat membentuk dan menentukan penampilan mereka sebagai tanggapan atas bimbingan seorang sutradara dan sebagai tanggapan terhadap penampilan orang lain. Menjadi alami sangat penting untuk pertunjukan yang baik, tetapi pertunjukan itu tidak 'naturalistik', itu bukan 'kehidupan nyata', itu disusun dan dikendalikan dengan hati-hati sehingga satu karakter adalah satu-satunya bagian dari keseluruhan cerita yang koheren dan koheren. dapat dipahami oleh audiens.

#### **D. Dukungan Sutradara Terhadap Para Actor**

Seorang aktor yang terlatih, siap dan siap, yang didukung oleh sutradara akan sedikit mengalami kesulitan bekerja sesuai dengan tuntutan panggung atau media film. Mereka juga akan memiliki stamina untuk pertunjukan berulang atau untuk pekerjaan berjam-jam yang dibutuhkan akting. Bekerja dengan aktor lain dan dengan dukungan sutradara, seorang aktor akan mengembangkan, mendefinisikan, dan mengasah penampilan mereka. Ini akan menjadi proses kolaboratif dan produktif. Aktor tersebut akan mempercayai sutradara untuk memberikan saran dan dukungan selama persiapan dan latihan. Dan selama pengambilan gambar, sutradara akan mempelajari dan mempertimbangkan penampilan aktor tersebut dan dapat mengomentarkannya. Aktor akan menggunakan panduan sutradara untuk mengubah dan menggeser akting mereka untuk mengubah poin tertentu dan nada mereka secara umum.

Tantangan utama penampilan seorang aktor adalah sutradara yang bimbang atau diktator yang tidak mampu mendukung sang aktor. Dalam hal ini direktur akan membuat tuntutan yang tidak jelas, atau membuat tuntutan khusus sebagai perintah yang tidak dapat dibantah. Sama seperti sutradara yang menguji aktor yang baik, demikian pula aktor yang berperan dapat meminta dan mengharapkan tingkat dukungan dari sutradara yang baik.

Naskah yang dipahami dan dipersiapkan dengan baik sebelum pengambilan gambar jauh lebih kecil kemungkinannya untuk menimbulkan masalah di lokasi syuting. Jika seorang aktor tidak mendapatkan dukungan yang mereka butuhkan selama persiapan, sebaiknya diselesaikan sebelum pengambilan gambar. Tantangan kedua untuk kinerja seorang aktor adalah produksi yang dijalankan dengan buruk di mana jadwal kacau atau tidak ada, dan yang terburuk tidak mempertimbangkan aktor. Kru yang dijalankan dengan buruk mungkin ingin

mengambil ulang karena masalah teknis kecil, mereka menuntut terlalu banyak pengaturan untuk sebuah adegan, atau memiliki pengaturan yang tidak koheren secara dramatis; potongan-potongan adegan daripada potongan yang bisa dimainkan. Di sini, persiapan dan kesabaran akan membantu dan aktor serta mencegah kerusakan penampilan mereka di depan kamera.

Seorang aktor dapat meminta pengambilan yang lebih sedikit atau beralih ke pengaturan lain, atau meminta mereka menjalankan teknis sebelum mereka memberikan pertunjukan. Permintaan ini mungkin tampak oleh sutradara yang lemah sebagai aktor yang 'menyebabkan masalah', tetapi seorang aktor harus mampu melindungi peran mereka dari kerusakan pengulangan, interupsi, pengulangan, dan pemblokiran yang tidak membantu.

#### **E. Mempersiapkan Peran**

Agar karakter dalam sebuah drama terlihat realistis, mereka harus berperilaku dengan cara yang konsisten dengan karakter mereka yang sudah mapan. Baik sutradara maupun aktor perlu mengetahui siapa karakternya, dari mana asalnya, apa yang diyakini karakter tersebut; kepribadian mereka. Bagaimana karakter akan bertindak dalam situasi apa pun harus memiliki tujuan dan kesatuan dan jika ini gagal, sebuah cerita akan bermasalah. Suatu karakter dapat didefinisikan dengan mempertimbangkan aspek-aspek dan indikator - indikator karakter berikut dan ini dapat dimasukkan ke dalam penampilan aktor.

Latar belakang sosial dan identitas budaya tokoh Ini adalah detail khusus dari tokoh; nama, umur, ras dll, dan ini adalah faktor yang menempatkan seseorang dalam konteks sosial dan sejarah tertentu. Mereka juga akan mempengaruhi bagaimana seseorang berbicara, berpakaian, gerak tubuh, dan juga keyakinan dan pengetahuan mereka. Semua karakteristik ini mewakili identitas sosial seseorang. Orang mungkin mengatakan bahwa ini adalah aspek karakter yang dapat dilihat secara eksternal, karena mereka dapat dikumpulkan dari formulir sensus. Mereka tidak memberi tahu Anda banyak tentang kepribadian individu. Kemampuan karakter Apa yang dapat mereka lakukan, dan juga, yang sama pentingnya, tidak dapat dilakukan. Ini akan sangat mempengaruhi perilaku mereka dalam berbagai situasi. Ini mungkin juga termasuk kemampuan mereka karena kecerdasan mereka.

Kepribadian karakter Ini termasuk tujuan super mereka; apa yang mereka inginkan dari kehidupan. Sementara kepribadian sampai batas tertentu fleksibel; seseorang tidak mungkin menjadi orang yang sepenuhnya baik, mereka lebih cenderung baik dalam beberapa keadaan, tetapi tidak dalam keadaan lain. Namun, masih berguna untuk menciptakan perasaan tentang bagaimana karakter cenderung berperilaku dan bereaksi dalam berbagai situasi. Kepribadian menetapkan sejumlah motivasi. Misalnya seorang tokoh dalam sebuah cerita yang suka ditemani mungkin mencari seorang teman dan kemudian mereka mungkin lebih bersedia menerima perilaku buruk dari teman itu yang mungkin dikutuk orang lain. Situasi seperti itu bisa menimbulkan konflik yang bisa menjadi dasar sebuah cerita. Kepribadian juga tentang

emosi. Apakah karakter biasanya tegang, senang, marah? suasana hati apa yang mereka sampaikan sebagai kepribadian?

Rasa karakter tentang diri mereka sendiri Seorang karakter mungkin memiliki rasa tentang diri mereka sendiri yang selaras dengan kepribadian dan identitas sosial mereka, atau mereka mungkin bingung atau salah tentang siapa diri mereka. Misalnya seseorang yang egois mungkin menganggap dirinya dimanfaatkan, atau orang kikir mungkin menganggap dirinya sangat miskin dan membutuhkan uang. Ketidakcocokan antara kemampuan, kepribadian, dan pemahaman sadar seseorang tentang diri mereka sendiri dapat berkontribusi pada sebuah drama dengan menciptakan konflik yang berkelanjutan. Anda dapat melihat aspek karakter ini ditekankan dalam komedi, di mana misalnya orang yang menganggap dirinya menawan dan lucu sebenarnya adalah seorang pembual dan pengganggu. Komedi seringkali tentang gagasan orang tentang diri mereka sendiri yang tidak berkelanjutan, atau tidak berdiri untuk pengawasan dari orang lain.

Hubungan antara karakter yang berbeda menciptakan perubahan Tindakan, reaksi, keputusan, dan pemikiran orang, lebih sering daripada tidak, sangat bergantung pada hubungan mereka dengan orang lain; Sangat penting kepada siapa seseorang setia, siapa yang mereka benci, siapa yang membenci mereka, dan ini akan sangat menentukan apa yang akan dilakukan seseorang. Keadaan dramatis dapat terjadi ketika berbagai karakter bertemu; akan ada aliansi dan antagonisme.

#### **F. Menginternalisasi Peran**

Film dan drama televisi menuntut pemain untuk melakukan berbagai peran 'naturalistik'; petugas polisi, ahli bedah, komuter dll. dan masing-masing atau salah satu dari jenis peran ini dibuat meyakinkan jika pelakunya menghindari kecanggungan atau kesadaran diri saat melakukan tindakan yang seharusnya tampak begitu akrab sehingga mereka otomatis.

Untuk mencapai tingkat realisme yang dipersyaratkan, para pemain melakukan serangkaian persiapan:

1. Mengikuti atau melakukan pekerjaan sebenarnya. Sehingga pelaku dapat memiliki pengalaman nyata dari situasi nyata, perilaku para peserta dan menggunakan keakraban ini dalam karakterisasi mereka sendiri.
2. Latihan pertunjukan menciptakan rasa aman yang diperlukan bagi para pemain untuk mengekspresikan bahasa tubuh antarpribadi yang dekat dalam situasi publik. Sehingga saat berakting, setiap kesadaran diri tentang tubuh diatasi dan pelaku yang baru bertemu beberapa saat sebelumnya dapat berperilaku sebagai teman dekat, bahkan anggota keluarga yang sama. Ketika seorang pemain telah dilatih untuk mengatasi kesadaran diri, mereka dapat mempertahankan keakraban yang mudah, bahkan akrab dengan pemain lain, bahkan ketika di depan penonton atau kamera.

Dengan mempelajari garis secara ketat dan mempraktekkan tugas-tugas fisik, para pemain memperoleh kemudahan dengan tindakan dan dialog naskah, yang tidak terjadi dengan pembelajaran yang dangkal. Semua persiapan ini memungkinkan pemain menginternalisasi peran; Bagaimana menjadi komuter yang lelah, Bagaimana makan sandwich di kereta yang penuh sesak dan membaca koran, dll.. Pelaku belajar 'lakukan saja'.

Jika seorang pemain telah berhasil mempersiapkan peran mereka maka kinerja mereka dapat didukung oleh sutradara yang menghindari penyutradaraan yang berlebihan. Seorang sutradara yang terus membuat pemain menyesuaikan gerakan dan perilakunya untuk mencoba dan membuat karya yang diatur akan segera menghancurkan penampilan spontan apa pun. Sama buruknya dengan penyutradaraan yang berlebihan, sutradara menunjukkan kepada pemain peran mereka sebagai bagian dari mimikri. Seorang sutradara yang bersikeras; "memainkan peran seperti ini", atau "memainkan peran seperti ini dan itu", hanya akan berakhir dengan seorang pemain meniru apa yang menurut mereka diinginkan sutradara, yang sangat membatasi, karena itu adalah interpretasi yang dangkal dari peran tersebut.

Hal yang sama berlaku untuk dialog. Sebagian besar dialog bersifat naturalistik dan jika pemain merasa canggung maka harus direvisi dalam latihan untuk mengakomodasi preferensi mereka. Memaksakan dan mempertahankan dialog yang canggung berarti dialog itu akan tetap kaku dan tidak memuaskan. Setiap dorongan dari pemain untuk hanya meniru pembacaan naskah sutradara hanya dapat membuat pemain sadar diri dan karena itu mengalahkan persiapan internal yang telah dibuat oleh pemain. Jika seorang pemain telah mempelajari suatu peran, seorang sutradara tidak boleh langsung masuk dan menunjukkan kepada pemain bagaimana melakukannya, karena pemain itu tahu yang terbaik.

## **G. Mengeksternalisasi**

Peran mungkin saja dalam situasi yang sempurna, pemain begitu terkunci ke dalam peran sehingga mereka dapat dengan mudah menampilkan karakter di ketukan dan penampilan mereka memenuhi peran tersebut dengan sempurna. Namun hal ini tidak pernah sepenuhnya dapat diwujudkan, karena drama bukanlah kenyataan. Pelaku harus terbuka untuk bekerja dan mengembangkan perannya bersama sutradara dan pelaku lainnya serta memenuhi tuntutan pemblokiran dan kontinuitas. Performing adalah situasi hidup dan membutuhkan seorang performer yang dapat merespon secara kreatif terhadap situasi yang berkembang. Selain itu, penting bagi para pemain untuk mencocokkan parameter gaya dari gaya drama yang mereka bawakan; seorang polisi dalam film aksi pahlawan dan penjahat tidak tampil dengan gaya yang sama dengan polisi dalam drama realis sosial. Pelaku mengembangkan kemampuan eksternalisasi ini, menunjukkan apa yang perlu diungkapkan oleh karakter, dalam dua cara utama:

1. Dengan mengembangkan kontrol suara melalui latihan menyanyi dan vokal. Emosi dibawa melalui suara dan suara dapat dilatih secara sadar sebagai alat emosi.

2. Dengan melakukan latihan yang mengajarkan tubuh untuk menjadi ekspresif. Emosi dibawa melalui tubuh dan dapat dilatih secara sadar melalui latihan gerak dan tari.

Membangun keterampilan suara dan gerakan memberi pemain kekuatan, keserbagunaan, dan berbagai teknik ekspresif untuk digunakan. Seorang performer yang terbatas seringkali tidak dapat memenuhi tuntutan peran mereka ketika bekerja dengan orang lain. Dalam isolasi, kinerja individu yang terbatas mungkin baik-baik saja, tetapi mungkin tidak mendukung keseluruhannya.

Pelaku harus mampu berkreasi mengembangkan dan mengeksternalisasi peran mereka sebagai anggota pemeran dan sutradara adalah orang yang memfokuskan para pemain agar semua pertunjukan menjadi koheren dan terintegrasi. Memiliki serangkaian keterampilan yang dikembangkan sangat bermanfaat bagi seorang pemain dan landasan dalam suara dan gerakan ini adalah perbedaan antara pemain profesional dan non-profesional.

Dengan sensitif menanggapi interpretasi pemain peran sutradara dapat bertindak sebagai ukuran emosional dan menunjukkan nilai-nilai apa yang mereka alami. Apakah sutradara melihat kelesuan dan ketegangan para komuter? Apakah emosi ini diisyaratkan kepada sutradara sebagai penonton adegan? Jenis 'pelatihan' ini tidak memberi tahu pemain apa yang harus dilakukan; itu menawarkan reaksi bagi pemain untuk menanggapi dan bagi aktor untuk menyempurnakan penampilan mereka. Inilah mengapa para pemain harus memercayai sutradara mereka, karena mereka harus menghormati tanggapan sutradara. Jika seorang sutradara menjelaskan bahwa menurut mereka adegan tersebut tidak memuaskan, para pemain harus bersedia mengubah interpretasi mereka. Pertarungan keinginan antara pemain dan sutradara, atau kurangnya kepercayaan adalah cara pasti untuk mencapai hasil yang tidak merata dan terpecah-pecah.

Satu bidang pemahaman dan kesadaran yang dapat dipertahankan oleh sutradara terampil di lokasi syuting yang tidak dapat dilakukan oleh para pemain adalah pemahaman tentang bagaimana adegan itu cocok dengan keseluruhan produksi. Hari pertama pengambilan gambar mungkin merupakan adegan di tengah plot dan sementara para pemain dan kru mungkin sangat puas dengan pengaturannya, adalah tugas sutradara untuk menilai elemen tunggal ini dalam kaitannya dengan keseluruhan produksi. Secara ikhtisar keterampilan akting bekerja dalam sesuatu yang kontradiksi. Pelaku menginternalisasi peran sehingga tidak sadar diri, tetapi pada saat yang sama mereka harus dapat secara sadar menyesuaikan dan mengeksternalisasi kinerja mereka untuk memastikan mereka mengkomunikasikan tingkat dan rentang emosi yang tepat. Pelaku melatih suara dan tubuhnya agar ekspresif; mereka mempelajari dan meneliti peran mereka agar percaya diri, spontan dan sukses dalam kinerja. Layaknya seorang musisi mereka membutuhkan kedisiplinan agar bisa berekspresi.

Berhasil memotivasi pemain Seperti yang telah disebutkan, sutradara bertindak sebagai pengukur emosi bagi para pemain. Para pemain harus mempercayai sutradara dan sutradara yang tidak patuh atau tidak seimbang dalam pekerjaan mereka tanggapan akan segera kehilangan kepercayaan para pemeran. Sutradara perlu menjaga pemahaman yang jelas dan fokus tentang nada dan kecepatan adegan yang emosional. Jika mereka terjebak dalam penempatan kamera atau di mana lampu harus diarahkan, maka konsentrasi mereka akan goyah. Sutradara harus tetap bebas untuk bekerja dengan dan mendukung para pemain. Sutradara dapat bekerja dengan kru selama pengaturan teknis suara, kamera, dan pencahayaan, tetapi selain itu mereka akan bersama para pemain. Sutradara yang baik tidak memberi tahu pemain apa yang mereka inginkan, tetapi menunjukkan bagaimana mereka memahami sebuah adegan dan membiarkan pemain mengerjakannya.

## **H. Casting**

Setelah naskah disiapkan dan dipahami apa yang dibutuhkan setiap peran dalam film dalam hal interpretasi dan penampilan, maka casting dimulai. Casting yang baik sangat penting karena seorang sutradara membutuhkan pemain yang tepat agar dapat menyutradarai film dengan baik. Jika pemain yang tidak cocok dilemparkan, pertunjukan yang cocok tidak dapat dihancurkan. Memahami bagaimana mengidentifikasi pemain yang tepat selama casting adalah keterampilan yang dapat dikembangkan dengan menggunakan metode audisi yang cukup sederhana dan konsisten.

Pemeran yang memahami dan bersimpati dengan teks. Maka dimungkinkan bagi para pemain dan sutradara untuk bekerja dalam kemitraan. Untuk melakukan ini, mintalah pemain untuk menjelaskan pemahaman mereka tentang peran dan tema cerita yang mereka ikuti. Juga tanyakan kepada mereka keterampilan apa yang mereka miliki untuk peran tersebut dan bagaimana mereka ingin mempersiapkan diri untuk memainkan peran tersebut. Dari tanggapan ini Anda tahu bagaimana mereka suka bekerja dan pemahaman mereka tentang bagian itu.

Jangan pernah memilih seseorang, non-profesional yang karakternya 'tepat' untuk peran tersebut. Kepribadian dan reaksi Anda bekerja secara tidak sadar dan meminta seseorang untuk menjadi diri mereka sendiri di depan kamera hanya membuat mereka sadar diri dan canggung.

Saat audisi, biarkan pemain memilih bagian naskah yang ingin mereka tampilkan. Ini harus memberi mereka kesempatan untuk menunjukkan diri mereka dalam cahaya terbaik mereka dan pilihan mereka, jika mereka responsif, harus menunjukkan bahwa mereka memahami apa yang diminta oleh naskah. Setelah mereka melakukan bagian ini, minta mereka untuk membuat perubahan dalam fokus emosional dari penampilan mereka dan jika mereka dapat mencapainya, ini menunjukkan bahwa mereka akan responsif untuk bekerja dengan orang lain. Jika mereka responsif untuk mengubah nada emosional penampilan

mereka, minta pemain untuk mengulangi bagian audisi mereka lagi dan melakukan tindakan fisik tertentu pada titik tertentu dalam dialog. Ini bisa duduk, atau berdiri, atau berjalan ke jendela. Jika tindakan baru ini berhasil dimasukkan ke dalam adegan itu menunjukkan bahwa pemain dapat menjaga kualitas kinerjanya, tetap memenuhi tuntutan kontinuitas dan membuat jejaknya tanpa goyah. Ketika peran untuk film dilemparkan dengan benar, fase latihan dan produksi menjadi periode yang sangat kreatif dan menyenangkan. Jika casting gagal, sutradara harus bekerja agar pemain memberikan penampilan terbaik.

Setelah casting selesai, sutradara harus mempercayai para pemain dan dalam latihan harus membiarkan mereka menawarkan interpretasi mereka tentang peran tersebut pada contoh pertama. Latihan harus menjadi proses diskursif dan para pemainlah yang telah melatih dan bekerja untuk belajar bagaimana berakting dan bukan tugas sutradara untuk mencoba dan mengajari para aktor bagaimana berakting. Sutradara ingin para pemain memberikan penampilan terbaik mereka dan karena itu harus menghindari pengaturan bagaimana sebuah peran harus dimainkan, oleh karena itu membatasi para pemain. Jika seorang pemain memberikan kinerja yang buruk, mereka salah memilih, atau sutradara salah menangani mereka.

Bekerja dengan non-profesional Saat melakukan casting non-profesional, proses audisi harus, lebih dari sebelumnya, memastikan bahwa pemainnya responsif dan memahami apa yang dibutuhkan oleh sebuah adegan. Kedua kriteria ini sangat penting saat memberikan peran penting apa pun. Sukses mengarahkan non-profesional dimungkinkan jika mereka benar-benar siap sebelum syuting. Ketika garis dialog harus tepat, ini harus dipelajari secara menyeluruh. Dalam latihan, sutradara dapat menilai kemampuan pemain dan merancang pemblokiran yang sesuai. Perhatian dan dukungan sutradaralah yang memungkinkan non-profesional menawarkan penampilan yang luar biasa. Kepercayaan dan pengertianlah yang membangun kualitas kinerja, bukan instruksi dan kontrol. Setiap pemain harus didukung dalam mencapai kinerja terbaik yang dapat mereka berikan dan ini terutama berlaku untuk non-profesional.

Mengadakan sesi casting yang sukses gunakan situs web yang relevan untuk memasang iklan. Saat menghubungi atau mengaudisi aktor, bersikaplah profesional yang berarti teratur, positif, tepat waktu, dan siap. Anda ingin memastikan bahwa pemeran potensial Anda memiliki kepercayaan pada Anda dan produksi Anda. Jangan berbagi keraguan, kekhawatiran, atau masalah apa pun yang Anda miliki tentang perencanaan produksi dengan aktor Anda, bukan tugas mereka untuk memikirkan hal-hal seperti itu. Namun, jujur dalam komentar Anda tentang skrip Anda dan jangan mencoba menjual apa pun secara berlebihan. Katakan saja peran apa yang ditawarkan.

Yang Anda cari dari seorang aktor adalah seseorang yang memahami jenis cerita dan jenis karakter yang dibutuhkan naskah. Kecerdasan dan kemampuan adalah bahan utama untuk casting, penampilan adalah nomor dua. Jangan membuat penilaian tegas tentang siapa

yang akan Anda audisi dan kemudian dipilih berdasarkan penampilan, terutama saat merencanakan audisi dan melihat CV. Foto-foto itu menipu. Menjadi benar-benar terpaku pada seperti apa karakter itu bukanlah ide yang baik karena itu sangat membatasi siapa yang mungkin Anda pilih. Banyak, banyak, aktor yang sangat berbeda secara fisik dan budaya telah memainkan peran yang sama dalam produksi yang berbeda dari lakon yang sama dengan sukses besar. Yang paling Anda inginkan adalah aktor yang berkomitmen yang dapat menghasilkan karakter dan emosi yang dibutuhkan untuk peran tersebut.

Berikan salinan naskah, detail kontak Anda, dan tanggal syuting kepada calon aktor. Dapatkan juga detail kontak dan ketersediaan dari aktor Anda. Orang harus dapat menghubungi satu sama lain dan produksi perlu direncanakan dan dijadwalkan. Adakan audisi dengan benar; bertemu di mana naskah dapat dibaca dan didiskusikan secara profesional; gunakan ruang atau kantor latihan profesional, bukan tempat umum terbuka seperti pub atau di kediaman pribadi. Berikan arahan yang sangat jelas dan tepat ke mana aktor akan datang untuk casting dan siapa yang akan mereka temui. Pastikan seorang aktor dapat minum atau makanan ringan jika mereka telah melakukan perjalanan untuk sampai ke lokasi audisi.

CV seorang aktor akan memberi Anda gambaran tentang peran yang telah mereka mainkan dan pengalaman mereka. Tanyakan kepada mereka tentang beberapa peran yang mereka mainkan dan dapatkan ide tentang apa yang mereka sukai dan mungkin apa yang ingin mereka lakukan di masa depan. Pada audisi untuk sebuah film pendek, baca seluruh naskah dengan para aktor mengambil peran apa pun yang mungkin cocok dan mereka minati. Di akhir pembacaan, tanyakan kesan aktor tersebut tentang peran dan penampilan mereka. Berikan kesan Anda tentang peran tersebut dan beberapa dukungan untuk penampilan aktor tersebut. Jangan membuat penilaian cepat tentang siapa yang akan dicasting. Diskusikan di dalam tim produksi. Balas dengan sopan kepada semua aktor apakah Anda menawarkan mereka peran atau tidak.

## **I. Menjalankan Hari Pemotretan**

Protokol dan kesopanan produksi Sebagian besar produksi bekerja dengan pola organisasi yang serupa untuk hari pengambilan gambar dan mereka mengamati serangkaian kesopanan untuk membantu para pemain. Tim produksi yang berpengalaman akan tahu bahwa mereka ada untuk membantu para pemain, karena tidak peduli seberapa jauh telah ditempuh untuk sampai ke lokasi, atau berapa banyak uang yang dihabiskan untuk set, kostum, dan FX khusus, drama apa pun masih bergantung pada sebagian besar, adalah wajah, suara dan tubuh para pemain. Dan saat kamera merekam bidikan, para pemain adalah satu-satunya yang dapat memberikan peran mereka: semua orang dan terutama sutradara bekerja untuk para pemain.

Untuk membantu para pemain, kesopanan tertentu harus diperhatikan. Pelaku tidak pernah dipindahkan oleh kru, atau diabaikan seolah-olah mereka adalah furnitur yang tidak

diinginkan. Aspek teknis dari suatu set up harus ada, diuji dan siap, sebelum pemain dipanggil. Mengotak-atik lampu, kabel yang bergerak adalah gangguan dan harus dijaga seminimal mungkin setelah pemain siap. Begitu pula dengan krunya berkonsentrasi pada pekerjaan mereka dan kru tidak mengobrol, minum kopi, atau makanan ringan saat para pemain sedang berlatih atau mempersiapkan pengambilan gambar.

Setiap orang fokus pada kru dan tidak ada yang melakukan apa pun yang dapat merusak konsentrasi para pemain. Seringkali kru film di tempat kerja akan terlihat seperti kasus orang berdiri dengan sedikit, atau tidak ada hubungannya. Kebalikannya sebenarnya benar. Pada set yang mahir, setiap orang melakukan bagian mereka dan tetap fokus pada peran mereka, sehingga mereka tidak mengecewakan orang lain selama pengambilan. Kru yang berpengalaman dapat bekerja dengan sangat tenang dan efisien. Tidak perlu banyak bicara untuk mengklarifikasi sesuatu dan tidak ada basa-basi, karena dapat mengganggu konsentrasi orang lain. Pada kru profesional, yang siap untuk mengambil, jika satu orang di antara empat puluh orang atau lebih di lokasi syuting membuka bungkus manis, semua orang akan mendengarnya, karena konsentrasinya begitu kuat sehingga gangguan kecil ini pun akan terdengar seperti raungan.

Pola umum untuk hari pengambilan gambar adalah: Dalam pengarahan singkat, sutradara menjelaskan kepada para pemain dan kru tentang pengambilan gambar hari itu. Lembar panggilan sudah memberikan informasi ini, tetapi pengarahan memungkinkan untuk klarifikasi dan pertanyaan. Semua orang sekarang akan tahu berapa banyak pekerjaan yang diharapkan untuk menyelesaikan pengambilan gambar hari itu. Jika produksi berpindah antar lokasi pada siang hari, pengarahan singkat dapat diadakan segera setelah semua orang mencapai lokasi baru. Sutradara dan pemeran utama menyiapkan adegan. Di lokasi syuting atau di lokasi, para pemain berjalan melalui adegan mengembangkan dan mengonfirmasi ide mereka dengan sutradara tentang bagaimana peran mereka harus dimainkan. Jika adegannya adalah storyboard, sutradara ingin mencoba pemblokiran ini, tetapi akan mengizinkan pemain untuk membuat ide mereka sendiri dalam kerangka ini. Tidak ada yang pasti di awal persiapan ini, tetapi setelah selesai keputusan tentang dialog dan tindakan akan diselesaikan, sehingga kesinambungan dapat terjaga dengan baik. Pengawas skrip mengunci tindakan dan dialog.

Para pemain tidak boleh memerankan adegan pada tahap latihan ini, karena akan membuat penampilan mereka lelah. Mereka hanya berjalan melalui TKP. Juga, tidak ada kamera yang dibutuhkan pada tahap awal ini. Satu-satunya pengecualian untuk aturan bahwa tidak ada kamera yang diperlukan selama latihan pertama adalah dalam kasus satu adegan pengaturan, tetapi bahkan di sini kru kamera harus terpisah dan tidak membiarkan pengaturan yang direncanakan membatasi para pemain.

Persiapan adegan yang akan diambil pada siang hari hanya akan memakan waktu singkat jika sutradara dan pemainnya dipersiapkan dengan baik. Untuk satu hari pengambilan gambar penuh, latihan ini seringkali memakan waktu kurang dari satu jam, kecuali jika adegan

yang akan diambil sangat rumit dalam hal penampilan dan pemblokiran. Sutradara dan pengawas naskah mungkin satu-satunya anggota tim produksi yang hadir pada latihan pertama ini jika pemain menginginkan privasi maksimum, meskipun sinematografer dan operator kamera biasanya dapat hadir sebagai pengamat. Namun saat adegan disiapkan, seluruh kru akan dipanggil.

Para pemain dan pemeran sekarang memasang pemblokiran untuk kamera. Tanda untuk pemain dan kamera diletakkan. Jika adegan tersebut tidak diberi storyboard terlebih dahulu, set up akan diputuskan di sini. Para penampil sekarang di sini hanya untuk membantu pembingkaian dan kerja kamera dan tidak ada latihan adegan dalam hal penampilan. Setelah tanda dan posisi kamera sudah jelas, para pengisi acara akan beristirahat dan menyelesaikan kostum dan make up. Dari papan cerita atau dari keputusan yang dibuat pada saat ini, kru akan mengetahui berapa banyak penyiapan yang diperlukan dan ini akan memberi tahu semua orang seberapa cepat mereka harus bekerja. Ini bisa menjadi rata-rata set up setiap jam, atau setiap dua puluh menit.

Sekarang kru teknis menyiapkan kamera, pencahayaan, suara, alat peraga, dan FX khusus. Para pemain membersihkan set setelah tanda mereka ditetapkan dan ini menyisakan ruang kosong sehingga semua perlengkapan pemotretan dapat diletakkan di tempatnya. Kamera, suara, dan pencahayaan semuanya dapat diatur secara bergiliran, kemudian dipraktekkan dan diuji sebelum pengaturan pertama difilmkan. Tidak sampai semuanya diperiksa dan siap, para pemeran kembali dan mereka akan mengenakan kostum dan make up, istirahat dan siap untuk adegan.

Para aktor telah mempersiapkan dan memutuskan adegan dan sekarang siap untuk diambil. Tim produksi telah menyiapkan dan menguji semua yang diperlukan untuk penyiapan dan sekarang siap untuk diambil. Sutradara sekarang akan meminta latihan penuh tanpa para aktor tampil. Gladi bersih akan memastikan bahwa semuanya sudah siap dan saatnya untuk take. Pada kru profesional akan ada sedikit, atau tidak perlu banyak pengambilan; dua atau tiga paling banyak biasanya cukup.

Tidak ada yang salah pada tahap ini, tetapi jika itu terjadi, perbaikan segera dan jelas harus dilakukan. Jika penampilannya tidak tepat saat ini, mengutak-atik detail tidak akan membantu, karena berisiko merusak semua yang diputuskan saat latihan. Sutradara hanya dapat menyarankan interpretasi ulang adegan yang luas, bahkan mungkin radikal atau menyarankan emosi dan kecepatan yang sama sekali berbeda untuk diikuti oleh para aktor; lebih meriah, lebih kencang, lebih lemah, lebih lambat, lebih tenang. Ini dapat mensponsori respons yang segar dan hidup dalam akting pemain.

Jika terjadi masalah teknis, pengambilan tidak dapat dilakukan lagi hingga masalah teratasi. Tidak ada gunanya menyalahkan penampilan jika pengambilannya secara teknis buruk. Jika masalah berarti penundaan yang sangat singkat, para pemain dapat tetap di tempatnya. Jika akan lebih dari satu atau dua menit, para pemain harus diberi pilihan untuk

tinggal atau istirahat. Biasanya, krisis semacam ini jarang terjadi dan penyiapan berjalan sesuai rencana.

Saat kamera berjalan tidak ada yang menyebut cut kecuali sutradara, karena penampilan tidak boleh rusak. Perencanaan set-up juga harus menghindari pemotongan kinerja yang tiba-tiba dan harus memungkinkan adegan mengalir dan berkembang. Jika set up memotong pidato pemain menjadi dua, maka mungkin ada yang salah dengan set up, karena tidak ada pemain yang diminta untuk memainkan adegan dari setengah pidato. Bahkan jika ada kesalahan teknis, pengambilan gambar tidak boleh dihentikan, karena dapat merusak konsentrasi pemain. Setelah panggilan direktur dipotong, masalah dapat ditangani. Satu-satunya waktu ketika seorang anggota kru, selain direktur, akan meminta pemotongan adalah ketika waktu yang lama akan sepenuhnya dirusak oleh kesalahan teknis. masalah, seperti suara latar yang keras dan konstan. Sebagian besar masalah seperti ledakan dalam bidikan, atau gerakan kamera yang tidak stabil hanya merusak satu atau dua momen dari keseluruhan pengambilan dan oleh karena itu tidak cukup alasan untuk menghentikan seluruh pengambilan.

Saat kamera menyala, tugas sutradara adalah menonton pertunjukan. Sutradara harus memiliki konsentrasi yang jelas untuk melakukan ini dan mampu membuat penilaian yang efektif saat take berakhir. Setelah panggilan direktur dipotong, tidak ada yang bergerak sampai direktur membuat keputusan. Pertama, kru teknis mengonfirmasi bahwa bidikan dilakukan dengan benar dalam hal pergerakan kamera, pembedaan, suara, dan pencahayaan. Pengawas skrip akan mengonfirmasi kontinuitas. Jika ini semua bagus maka tidak diperlukan pengambilan lagi kecuali sutradara ingin memberi pemain kesempatan lagi untuk memainkan adegan itu. Jika pemain ingin pergi lagi, sutradara biasanya akan memberi mereka ini. Setelah satu atau dua kali take kemungkinan besar performa akan bagus dan jika tidak ada hal teknis yang menyebabkan masalah maka saatnya beralih ke set up berikutnya.

Setelah satu penyetelan selesai dan jika penyetelan berikutnya terjadi dengan cepat, biasanya karena sutradara merekam liputan dari aksi yang sama dan penyetelan baru hanya akan mengharuskan kamera dipindahkan ke sudut yang berbeda, sedangkan yang lainnya akan tetap ada. sebagaimana adanya, maka para pemain mungkin ingin tetap di jalur mereka. Jika waktu antar set up lebih dari beberapa menit, pemain dapat menghapus set jika diinginkan.

Aturan ketat untuk semua pemain dan kru adalah tidak boleh berkeliaran di lokasi syuting. Jika pemain siap, mereka siap dan siap. Tidak ada yang mengambil mini-break apa pun di set, karena itu adalah area kerja dan ruang lain akan disisihkan untuk pemain dan dilemparkan untuk beristirahat dan makanan ringan - ruang hijau. Jika selama pengambilan gambar adegan para pemain tetap berada di jalurnya, tim produksi akan mengatur suara, kamera, alat peraga, dan pencahayaan, dan ketika ini diuji dan siap, satu atau dua walk-through akan menyelesaikan latihan dan pengaturan lainnya akan dilakukan. Pertama, kru teknis mengonfirmasi bahwa bidikan dilakukan dengan benar dalam hal pergerakan kamera, pembedaan, suara, dan pencahayaan. Pengawas skrip akan mengonfirmasi kontinuitas.

Jika ini semua bagus maka tidak diperlukan pengambilan lagi kecuali sutradara ingin memberi pemain kesempatan lagi untuk memainkan adegan itu. Jika pemain ingin pergi lagi, sutradara biasanya akan memberi mereka ini. Setelah satu atau dua kali take kemungkinan besar performa akan bagus dan jika tidak ada hal teknis yang menyebabkan masalah maka saatnya beralih ke set up berikutnya. 31 Bekerja dengan cara ini, dengan latihan aktor, pengaturan teknis, dan kemudian pengambilan gambar, hari pengambilan gambar memiliki pola yang jelas dan pemain serta kru yang terkonsentrasi dapat mengembangkan momentum yang pasti. Agar kru tetap fokus dan produksi berjalan dengan lancar, setiap orang perlu mengetahui di mana mereka berada dalam proses penyiapan.

*Running set up* dan *call shot* Pada set prosedur untuk memulai dan menghentikan latihan dan untuk memulai dan menghentikan pengambilan harus konsisten setiap saat dan harus dipahami oleh semua pemain dan kru. Di bawah ini adalah prosedur untuk pengaturan koordinasi yang akan akrab bagi semua kru film profesional dan dapat disesuaikan dengan kru non-profesional di mana pengawas naskah atau bahkan sutradara yang mengambil gambar. Pada set film profesional ketika para pemain telah siap untuk mengambil dan kamera, suara dan pencahayaan siap, sutradara akan memastikan bahwa para pemain sudah siap dan kemudian akan meminta asisten direktur pertama untuk memulai latihan atau pergi mengambil.

Dalam gladi bersih tidak perlu menginterupsi take dengan alasan apapun, karena masalah apapun bisa dibicarakan di akhir gladi bersih. Dalam latihan para pemeran akan berjalan dan berbicara peran mereka, tetapi mereka tidak akan melakukan peran mereka. Memberikan performa penuh akan sia-sia dalam latihan karena kamera tidak bekerja untuk merekamnya. Dengan anggaran yang besar, stand-in produksi akan menggantikan para aktor utama untuk menghemat energi para pemain kunci. Setelah panggilan untuk memotong semua pemain dan kru memegang dan sutradara menganugerahkan setiap aspek pengambilan gambar. Pengawas skrip akan mengonfirmasi bahwa kontinuitas dipertahankan, operator kamera dan rekaman suara akan memastikan apakah suaranya bagus. Direktur kemudian membuat keputusan mengenai langkah selanjutnya yang harus diambil: Pengambilan lain dari pengaturan yang sama atau pindah ke pengaturan baru.

Prospek untuk mengendalikan semua elemen yang diperlukan untuk kontinuitas ketika diperinci seperti di atas dapat tampak menakutkan dan pada produksi skala besar yang kompleks, pekerjaan yang berlangsung dalam hal perincian dan mempertahankan kontinuitas memang sangat besar, tetapi pada produksi singkat dengan hanya beberapa adegan dan hanya segelintir karakter utama, dengan hanya satu atau dua perubahan kostum dan beberapa alat peraga, tantangan untuk menjaga kesinambungan jauh lebih sedikit. Namun demikian, bagaimanapun, bahwa berapa pun ukuran kontinuitas produksi harus dijaga dengan baik, jika tidak, maka pengaturan tidak akan dapat digunakan, waktu dan tenaga akan

terbuang percuma dan film secara keseluruhan akan rusak dalam artian. penceritaan yang koheren dan konsistensi gaya.

Kesinambungan aksi dan dialog Aksi dan dialog harus konsisten dari take to take dan dari set up ke set up ketika mencakup aksi yang sama. Jika tidak kontinuitas dialog dan aksi hilang; baris dialog akan berubah mungkin menjadi tidak masuk akal dan perubahan dalam tindakan akan mencegah pengambilan gambar menjadi satu dalam pasca produksi. Kontinuitas akhir untuk aksi dan dialog akan diputuskan pada tahap latihan dan dicatat oleh pengawas naskah. Selama pengambilan, saat kamera dijalankan, pengawas skrip memeriksa apakah dialog dan tindakan dilakukan dengan benar oleh para aktor dan berunding dengan sutradara atas kesalahan apa pun. Saat merekam liputan, kesalahan apa pun dalam dialog dan tindakan harus diperbaiki dengan mengambil gambar lain secara langsung, karena konsekuensi dari kesalahan kecil sekalipun sulit untuk diperkirakan: setiap perubahan kecil dalam tindakan atau dialog dapat membingungkan suatu adegan atau membuat pengambilan tidak dapat digunakan untuk diedit. Jika suatu take akan diedit dengan take lain, yang merupakan tujuan liputan, maka kesinambungan aksi dan dialog harus baik.

Aktor yang terlatih akan mengetahui cara mempelajari dialog sehingga mereka dapat mengulangnya tanpa kesalahan dan juga cara mengulangi tindakan yang direncanakan sesuai isyarat. Disiplin diri cara profesional membuat menjaga kesinambungan aksi dan dialog relatif mudah, karena kesalahan dan perubahan selama pengambilan gambar akan jarang terjadi. Namun, jika seorang pemain tidak menentu, pemblokiran harus diadaptasi untuk mengakomodasi hal ini. Untuk mengatasi kesulitan apa pun di mana aktor tidak dapat menjaga kontinuitas aksi dan dialog, sutradara dapat menyederhanakan aksi pengaturan, atau menembak aktor dalam lajang, di mana mereka dibingkai secara individual dan tindakan mereka dilihat secara terpisah. Jika pengaturan mengisolasi pemain dan kontinuitasnya tidak menentu, jenis pembingkai ini menimbulkan masalah paling sedikit, sedangkan pemotongan antara bidikan lebar dan close up tidak akan mungkin dilakukan karena tidak akan cocok.

Pemblokiran juga harus disederhanakan jika penampil akan diizinkan untuk berimprovisasi di depan kamera, yang mungkin terjadi pada penampil komedi, di mana ekspresi fisik manik tidak akan pernah dapat dilakukan dengan cara yang persis sama dua kali. Jika dialog yang tumpang tindih akan digunakan, karena dua karakter atau lebih berbicara pada saat yang sama akan ada perbedaan setiap kali pengambilan dilakukan dan kesinambungan baris demi baris dengan dialog yang sama persis dengan urutan dalam skrip tidak dimungkinkan. Pengaturan untuk dialog yang tumpang tindih harus mengakomodasi hal ini.

Aturan praktisnya adalah: jika menjaga kesinambungan tindakan menjadi sulit maka sederhanakan pengaturannya. Rekam single, isolasi aktor, atau rekam set up tunggal untuk adegan untuk memungkinkan improvisasi dan dialog yang tumpang tindih. Saat

merencanakan pemblokiran, sutradara harus menyadari betapa mudah atau sulitnya mempertahankan kesinambungan aksi dan dialog. Jika persyaratan kesinambungan ketat, maka akan membutuhkan pemain dan tim produksi yang sangat kompeten, jika persyaratannya fleksibel, ini akan mengurangi tuntutan pada semua pihak.

Kontinuitas kostum dan properti Kontinuitas kostum dan properti harus tetap konsisten di dalam sebuah adegan: mereka tidak bisa tiba-tiba berubah atau muncul atau menghilang. Selain itu, kostum dan properti harus konsisten selama pembuatan film dan hal ini perlu direncanakan dalam praproduksi. Ini sangat penting karena film tidak dibuat dalam urutan naratif. Misalnya, jika adegan pertama dan terakhir dari sebuah film terjadi di lokasi yang sama, mereka mungkin diambil pada hari yang sama, tetapi mungkin juga memiliki kontinuitas yang sangat berbeda: para aktor akan mengenakan pakaian yang berbeda, latarnya akan terlihat berbeda. Rambut dan riasan akan berubah, semua karena waktu telah berlalu dalam cerita.

Dalam pra-produksi untuk tujuan kontinuitas, perincian naskah adegan demi adegan dibuat yang merinci kostum, rambut, dan riasan untuk setiap karakter di setiap adegan. Berbagai perincian ini juga mencantumkan alat peraga untuk adegan tertentu, pembalut untuk setiap adegan, dan semua FX khusus. Perincian ini berarti bahwa dalam praproduksi semua item yang diperlukan untuk pembuatan film ini dapat dipikirkan dan disiapkan dan juga perincian ini menempatkan kesinambungan dari adegan ke adegan di sepanjang naskah – apa yang dibutuhkan untuk pengertian yang mana. Saat pengambilan gambar sebenarnya sedang berlangsung dan semua adegan di satu lokasi diambil gambarnya, jika perincian ini dilakukan dengan benar, pengumpulan dan persiapan item dapat dicapai secara efisien dan kesinambungan akan dipertahankan.

Apa yang tidak diperhatikan oleh rincian praproduksi adalah kontinuitas kostum dan alat peraga yang digunakan dalam sebuah adegan. Kontinuitas kostum dan alat peraga untuk sebuah adegan diselesaikan selama latihan di lokasi syuting dan seperti dialog dan aksi, keputusan mengenai kontinuitas akan dipatuhi dengan ketat jika pengaturan perlu diedit bersama. Siapa pun yang berurusan dengan kostum, set dressing, props, make-up atau FX khusus akan menyiapkan barang-barang yang diperlukan sesuai dengan rincian skrip dan di set pengawas skrip akan mencatat kontinuitas penggunaannya dalam adegan. Misalnya, ketika seorang aktor mengambil dan meletakkan gelas saat berdialog.

Setelah pengambilan dilakukan atau pengambilan gambar berpindah ke pengaturan baru, pemain dan pengawas naskah dapat dengan mudah mengatur ulang kostum dan alat peraga apa pun yang diperlukan untuk memulai adegan. Kebutuhan untuk menjaga kesinambungan kostum dan alat peraga adalah alasan lain mengapa dengan pengaturan liputan harus dijalankan sebanyak mungkin di tempat kejadian. Memulai dan menghentikan adegan secara sembarangan dapat segera menimbulkan kebingungan dan situasi dengan kesalahan segera muncul. Misalnya, seseorang mengenakan jaket pada awal pengambilan padahal untuk alasan kontinuitas jaket tersebut seharusnya sudah dilepas. Menjaga

pengaturan tetap jelas membantu kesinambungan aksi, dialog, kostum, alat peraga, FX khusus, dan tata rias, dan sutradara yang baik akan ingin membantu mempertahankan standar kesinambungan yang tinggi. Seorang sutradara yang mengambil keputusan saat mereka pergi dan kemudian merekam potongan-potongan adegan tanpa urutan atau pola tertentu akan segera kehilangan kontinuitas dan materi yang dihasilkan akan sulit untuk diedit.

Kontinuitas pencahayaan dan kamera Seperti halnya kostum dan properti, kontinuitas pencahayaan memiliki dua tahap. Yang pertama adalah perincian skrip, sehingga pencahayaan dapat direncanakan dan peralatan yang sesuai dipilih. Perincian pencahayaan memungkinkan untuk menentukan lampu, filter kamera, gel pencahayaan, dan peralatan lain apa yang akan dibutuhkan untuk sebuah pemandangan dan juga untuk mengidentifikasi kebutuhan untuk muncul di pemandangan dalam hal praktik – pencahayaan yang dapat dilihat dalam bidikan.

Perincian pencahayaan akan mengidentifikasi kapan lokasi akan diterangi dengan cara yang sama dan oleh karena itu pemandangan ini dapat dikelompokkan dan dibidik bersama. Tingkat detail yang dibutuhkan oleh perencanaan pencahayaan tergantung pada kerumitan produksi, tetapi tujuannya selalu sama; Perincian skrip memungkinkan pencahayaan direncanakan dan dikendalikan sehingga hasilnya tidak menentu dan tidak merata. Jika, misalnya pemandangan lounge diterangi cahaya matahari dan pemandangan interior berikutnya di kamar tidur datar dan suram, hal ini tidak dapat diterima, tetapi keganjilan seperti itu dapat luput dari perhatian dan kesalahan terjadi ketika pemandangan dibidik tidak teratur dan tidak ada gangguan pencahayaan yang disiapkan.

Perincian skrip untuk pencahayaan memastikan bahwa pemandangan akan menyala sesuai dengan rencana yang telah disiapkan dan ini juga memastikan bahwa peralatan yang diperlukan untuk setiap adegan akan tersedia dan siap untuk pengambilan gambar. Saat pembuatan film dimulai, kontinuitas pencahayaan berkonsentrasi pada menjaga kontinuitas dalam sebuah adegan, dari set up ke set up dan take to take dan ini termasuk:

1. Menjaga keseimbangan warna dan temperatur warna.
2. Mempertahankan rentang kontras.
3. Mempertahankan paparan.

Semua pengaturan dan pengambilan yang digunakan untuk memfilmkan sebuah adegan harus memiliki temperatur warna yang sama kecuali jika ada perubahan pencahayaan yang disengaja, yang menyebabkan pergeseran temperatur warna. Sebagai contoh di mana perubahan suhu warna akan terjadi adalah ketika ruangan yang diterangi sinar bulan berwarna biru tua memiliki lampu meja domestik berwarna kuning hangat yang dinyalakan saat seseorang bangun. Pada kru kecil, operator kamera akan memastikan bahwa keseimbangan putih kamera diatur dan filter serta gel yang benar digunakan, tetapi pengawas skrip, atau orang lain yang didelegasikan perlu memeriksa dan mengonfirmasi bahwa prosedur yang benar telah diikuti oleh operator kamera. Menjaga kesinambungan pencahayaan tergantung

pada kualitas dan konsistensi praktik kerja kru kamera dan menjaga kesinambungan pencahayaan adalah keterampilan profesional yang penting bagi seorang sinematografer.

Rentang kontras adalah hubungan antara bagian paling terang dan paling gelap dari suatu pemandangan. Selama pengambilan gambar saat adegan dinyalakan, sinematografer akan mencatat hubungan dalam hal pembacaan eksposur antara karakter dalam adegan dan elemen lain dari set atau lokasi. Biasanya sinematografer akan menggambar gambaran kecil dari adegan untuk tujuan kontinuitas dan mencatat pengukuran cahaya di F stop.

Keterampilan sinematografer atau cara menyewa sinematografer video, peralatan pencahayaan Kualitas yang dicari saat mempekerjakan seorang sinematografer menggambarkan keterampilan yang mereka butuhkan:

1. **Konsistensi**, Seorang sinematografer harus mampu mencapai tingkat kualitas yang konsisten dalam jangka waktu yang lama. Dalam fotografi diam, fotografer dapat memilih satu bidikan dari tiga puluh enam bingkai. Seorang sinematografer diharapkan untuk memotret setiap set sehingga secara teknis kompeten, karena pengambilan yang gagal dapat berarti adegan yang rusak, atau bahkan cerita yang rusak.
2. **Kecepatan**, Jika seorang sinematografer konsisten, tetapi ini memakan waktu terlalu lama dan mereka terlalu lambat, sinematografer yang lebih cepat akan selalu dipekerjakan untuk menggantikan mereka. Seorang sinematografer membutuhkan pengetahuan dan keterampilan untuk bekerja dengan cepat.
3. **Gaya**, Sangatlah penting bagi seorang sinematografer untuk dapat berkolaborasi secara kreatif dengan sutradara, produser, perancang latar, dan perancang kostum. Ini adalah orang-orang kunci yang bertanggung jawab atas tampilan dan desain visual sebuah produksi. Seorang sinematografer yang sukses mungkin menyukai gaya pencahayaan tertentu dan dipekerjakan karena alasan ini, tetapi mereka harus sepenuhnya dapat beradaptasi dengan tujuan dan tuntutan produksi yang terus berkembang.

## J. Ringkasan

Sutradara yang lemah akan sering menghalangi sehingga garis kontinuitas menjadi kaku, namun hal ini dapat mengakibatkan liputan yang statis dan tidak dinamis. Keterampilan dalam koreografi dan pemblokiran adalah menciptakan aksi sehingga garis dapat diubah dan dibentuk kembali. Untuk melakukan ini dapat dirancang pengaturan yang memindahkan garis, sehingga pengaturan posisi kamera baru dapat digunakan. Selain itu, pemain dapat mengubah posisi selama adegan dan dengan demikian menciptakan hubungan spasial baru dan karenanya menawarkan rentang posisi kamera yang baru. Saat melatih sebuah adegan, sutradara yang berani akan mengizinkan pemain untuk membuat motivasi dan pemblokiran mereka sendiri, lalu merancang pengaturan untuk membuat ini berhasil.

Selama latihan, para pemain ingin bergerak dan sutradara akan membuat pemblokiran yang membutuhkan perubahan arah. Ini adalah poin penting dalam hal kesinambungan visual

dan jika pengaturan yang berbeda menutupi tindakan ini, mereka harus menunjukkan dengan jelas setiap perubahan arah layar. Ini juga merupakan poin ketika seorang pemain harus memperbaiki kesinambungan dialog dan tindakan mereka. Jika seorang pemain mengucapkan baris dan kemudian bergerak dalam satu set dan kemudian bergerak sebelum mengatakan baris di set lain, hasil dalam pengeditan akan menjadi dua set up yang tidak kompatibel.

Kesinambungan visual memiliki seperangkat aturan yang jelas dan direktur yang baik akan memahami bagaimana merencanakan dan melatih pengaturan tanpa terjadi kesalahan. Sutradara yang tidak memahami sistem kontinuitas pada dasarnya melakukan pengambilan gambar secara acak dan pada akhirnya akan menghasilkan pengambilan gambar yang tidak cocok dan tidak dapat diedit secara bersamaan.

Ada manfaat khusus dalam memutuskan untuk membidik liputan. Sangat sulit bagi seorang sutradara untuk selalu menilai dengan tepat kecepatan dan emosi sebuah adegan saat pengambilan gambar, karena tekanan dan ketegangan produksi mengubah persepsi. Seorang direktur dapat merasa percaya diri karena kru bekerja dengan baik dan oleh karena itu merasa bahwa setiap pengaturannya bagus, atau direktur mungkin merasa putus asa karena moral kru rendah dan direktur merasa putus asa tentang pengaturan yang sesuai. Dalam pasang surut energi dan moral selama produksi, mungkin sulit untuk menilai bagaimana sebuah adegan akan dimainkan kepada penonton, jadi cakupan pengambilan gambar yang baik memberikan peluang sukses yang bagus.

#### **K. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Apa Kompetensi seorang sinematografer ?
2. Bagaimana memberi pengetahuan dan kepercayaan diri yang diperlukan untuk mengetahui bagaimana pengaturan akan bekerja pada tahap penyuntingan dan dari menjadi editor hingga bekerja sebagai sutradara ?
3. Apa saja Teknik pengarahan yang sesuai dengan kebutuhan akan output tingkat tinggi ?
4. Apa upaya untuk menghindari masalah selama latihan dan pembuatan film ?
5. Bagaimana pemain akan melakukan tindakan yang dibutuhkan oleh sebuah adegan ?

## BAB V

### VIDEO KLIP

#### **Pokok Pembahasan :**

1. Pemahaman tentang Musik
2. Pemahaman tentang Video Klip
3. Belajar memahami musik
4. mengolah ide cerita Skenario Video Klip
5. mendefinisikan selang waktu dalam produksi Video Klip

**M**usik adalah karya seni suara berupa lagu atau gubahan musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan Sang Pencipta melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu secara keseluruhan. Unsur – unsur dalam musik, antara lain irama, melodi, harmoni, bentuk lagu. Dalam dunia musik ada karya seni atau lagu komposisi musik dengan elemen yang sangat musical mendasar Menurut Jamalus (1988: 7) Elemen musik bisa

dikelompokkan berdasarkan unsur-unsur utama yang terdiri dari irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan unsur-unsur ekspresif yang menyusunnya Tempo, dinamika dan timbre (nada).

Video Klip adalah visualisasi dari syair lagu atau kumpulan potongan visual yang disusun dengan atau tanpa efek khusus dan sesuaikan ritme, nada, lirik dan vokal lagu sebuah instrument. Sementara itu, Carlsson menjelaskan dalam e-booknya bahwa video klip merupakan salah satu bentuk komunikasi audiovisual, artinya dibuat dengan membawa informasi seperti musik, teks dan gambar bergerak. Dalam buku Carlsson, 1999:24 video klip terbagi ada 3 jenis yaitu :

#### 1. Perfoma Video

Jika klip video menampilkan banyak pertunjukan, itu bisa disebut klip pertunjukan. Performance Clip adalah video klip yang berisi satu atau lebih penyanyi di satu atau lebih tempat. Klip kinerja vol dibagi menjadi 3 jenis :Pertunjukan lagu, pertunjukan tari, dll pertunjukan instrumental. Beberapa video berisi lagu pertunjukan dan pertunjukan tari. Pertunjukan instrumental tidak seperti itu sering digunakan tetapi umum.

#### 2. Narasi Video

Jika klip video lebih dari film pendek di latar belakang Musik, bisa disebut Narrative Clip. Termasuk klip naratif cerita yang mudah dicerna. Klip naratif murni tidak termasuk elemen sinkronisasi bibir.

### 3. Seni Video

Jika sebuah video klip tidak memiliki narasi visual sejarah yang jelas, maka ia kurang Elemen sinkronisasi bibir, jadi dikatakan clip art murni. Perbedaan utama Video seni dan video seni kontemporer adalah musik. Video tersebut menggunakan musik populer sedangkan videonya artistic dengan musik eksperimental yang lebih modern seperti musik akustik-elektro.



**Gambar 34.** Proses Produksi Video Klip

( <https://www.liputan6.com/photo/read/2736404/intip-pembuatan-video-klip-terbaru-marshanda?page=1> )

Video klip merupakan suatu ekspresi dari budaya pop yang ada sekarang. Fiturnya yang pendek, langsung menarik perhatian, dapat terus berganti, dan mempengaruhi budaya pop, merupakan kelebihan dan pengaruh yang sangat besar dari video klip. Alasan ini ditambah dengan kelebihan video klip yang dapat dimengerti oleh setiap orang di setiap belahan dunia yang kemudian menjadikannya suatu industri baru yang tidak bisa dipisahkan dari musik dan pertelevisian. Video klip merupakan salah satu cara bagi produser musik untuk memasarkan produknya melalui media televisi. Di Indonesia, video klip telah berkembang menjadi sebuah bisnis Pertumbuhan televisi swasta. Klip video kemudian tumbuh sebagai genre dan industri'.

Unsur – unsur pada Video Klip :

#### 1. Irama

Bahasa berirama adalah bahasa visual dari klip video yang diadaptasi tempo lagu. Pelajari tempo, lambat, cepat dan sedang.

#### 2. Instrument Music

Bahasa musikalisasi adalah bahasa visual dalam klip video terkait dengan nilai-nilai musik seperti musik, instrumen atau profil band.

3. Bahasa Nada

Bahasa audio atau nada adalah bahasa visual klip video yang disesuaikan pengaturan nada saat ini.

4. Bahasa Lirik

Bahasa kata adalah bahasa visual dari klip video yang terkait dengannya kata-kata dari lagu tersebut. Jika ada teks yang mengungkapkan kata "cinta", maka suka Simbolisme tidak harus berupa bunga, mawar, atau hati.

5. Penampilan

Performance Language adalah bahasa visual dalam klip video terkait sifat musisi, penyanyi dan pemain band dari kedua asal dari musiknya hingga profil fisiknya.

Persiapan sebelum pembuatan Video Klip :

1. Melakukan Riset untuk menentukan data dan referensi yang akan digunakan dalam pembuatan Video Klip.
2. Menentukan ide cerita dan konsep yang menarik sesuai dengan lirik lagunya.
3. Menentukan lokasi yang tepat
4. Maksimalkan segala sesuatu yang bermanfaat di se r penonton. Misalnya kapan membutuhkan banyak suplemen, salah satu kemungkinannya adalah undang orang melalui myspace dengan menulis pesan di bulletin dalam sebuah diskusi tentang mencari bakat untuk video klip.

**A. Jenis Video Klip**

Para ahli dan pemirsa klip video membaginya menjadi berbagai jenis. Menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke, industri musik mendistribusikan video dua tipe utama yaitu:

1. Conceptual clips , Klip konsep adalah klip video yang mengikuti tema tertentu. Pada umumnya klip jenis ini memiliki plot dan plot, namun ada juga klip yang hanya merupakan kumpulan foto.
2. Performance clips, Sutradara Adam Bernstein membagikan video untuk pertunjukan tersebut Video, video naratif, video halus, dan kemudian video yang digabungkan ketiganya Sementara itu, Douglas Rushkoff, seorang analis media, mengatur video menjadi dua genre utama yaitu film video dan foto video.
3. Photographic video, kebalikan dari video film, adalah salah satu dari kategori klip video yang tidak mengandalkan penceritaan sinematik. Video dalam genre ini didasarkan pada tampilan dan nuansa yang menampilkan fotografi, warna, gerakan, serta video dan plot. Untuk mendapatkan video foto, sutradara akan lebih fokus untuk mengumpulkan jepretan sebanyak mungkin dari jepretan tersebut. Gambar yang diambil biasanya provokatif, menakutkan, mengejutkan, dihias dengan indah, dan dapat membangkitkan reaksi emosional yang dramatis. Tokoh artis dan band , di sisi lain, dibuat untuk

berinteraksi dengan gambar yang biasanya menggunakan objek non-eksplisit yang maksud atau maknanya tidak jelas. Objek tampilan visual biasanya tidak biasa dan berpakaian aneh, dan memadukan kenyataan dengan fantasi.

## **B. Genre Musik**

Musik dapat diklasifikasikan ke dalam genre tertentu berdasarkan teknik, gaya, konteks dan tema (isi atau jiwa dari musik itu sendiri). Bahkan musik dapat diklasifikasikan juga didasarkan pada hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan musik. Contohnya adalah klasifikasi berdasarkan geografi atau asal muasal musik. Mengklasifikasikan musik bukanlah hal yang mudah. Itu karena Banyaknya subgenre dari masing-masing genre saling tumpang tindih, sehingga menyulitkan rahasia Beberapa kategori genre yang ada adalah: Klasik, Gospel, Jazz, Amerika Latin, Blues, Rhythm and Blues, Funk, Rock, Pop, Country, Elektronik, Musik Melodi, Ska, Reggae, Hip-Hop/Rap, Musik Kontemporer Afrika. Masing-masing genre ini memiliki beberapa subgenre bahkan berasal dari genre yang berbeda.

Rock alternatif di sini berasal dari genre musik rock yang lahir pada tahun 1980-an kemudian menjadi populer pada 1990-an. Pertama subgenre rock alternative merupakan subspecies yang dianggap tidak cocok untuk pasar dan industry Musik. Itu sebabnya subspecies ini disebut "alternatif". Gerakan punk rock muncul sebagai lawan di pertengahan 1970-an sebuah batu Ramones dan Sex Pistols adalah kelompok berikutnya gerakan punk rock. Punk memiliki musik yang pendek, cepat, dan keras Liriknyanya sering merujuk pada politik. Kabaret gelap muncul pada tahun 1970-an, dan hingga saat ini musik tersebut masih populer secara luas dimainkan Musisi kabaret gelap dipengaruhi oleh gaya Jerman Kabaret, burlesque, variety, folk, punk, death rock, gothic rock dan darkwave.

Beberapa hal yang biasanya terdapat dalam video klip adalah sebagai berikut:

1. *Poetic images*, Video menggunakan gambar visual dalam konstruksi puitisnya ide dan menciptakan dampak emosional pada penonton. Dapat menarik perhatian dan dicintai penonton karena visualnya yang unik, nyentrik, dan mengejutkan.
2. *Symbolic images*, Video biasanya menggunakan gambar atau gambar sederhana dimengerti Namun, gambar simbolik juga dapat digunakan dalam klip video yang mengingatkan penonton akan asosiasi gambar lainnya.
3. *Rapid shot changes*, Klip video berdurasi tiga menit dapat berisi ratusan jepretan, dengan transisi cepat untuk menarik perhatian penonton.

## **C. Skenario Video Klip**

Skenario adalah petunjuk kerja pada pembuatan video Klip atau juga dapat diartikan sebagai alat pertama yang digunakan sebagai dasar perencanaan segala jenis produksi media audiovisual, baik dalam bentuk talk show maupun factual Program, permainan, kuis, berita, pelaporan, dokumenter, film layar lebar. pernyataan ini menekankan dalam buku Membuat

Film Indie Mudah (Widagdo & Gora, 2007: 30) menjelaskan bahwa drama cerita dipahami sebagai unsur Karya sinema yang mampu membuat penonton selalu ingin mengikutinya sampai akhir film.

Unsur – unsur untuk memperkuat dramatik cerita dalam video klip :

1. Cerita
2. Konflik
3. Suspence
4. Rasa ingin tahu
5. Kejutan

Ada beberapa tahapan dalam mengolah ide cerita Skenario sebagai garis besar produksi film. Langkah – langkah pembuatan skenario :

1. Gagasan utama adalah jawaban atas pertanyaan dasar film, film ingin berbicara tentang hal itu. sebuah ide subjek ditulis sebagai pernyataan.
2. Dasar cerita merupakan fondasi dari struktur cerita. Meski ringkas, sederhana Cerita berisi informasi dasar tentang film: tempat serta waktu kejadian, tokoh utama dan orang penting lainnya Dukungan, animasi konflik, deskripsi singkat Pengembangan naratif, klimaks dan resolusi konflik.
3. Sinopsis berisi gambaran film, cerita, konflik dan karakter penting dan mempengaruhi plot, termasuk informasi tentang di mana dan kapan itu terjadi.
4. Perlakuan adalah garis besar latar dan menjadi kerangka cerita. Tugas utama perawatannya adalah menguraikan pengaturan struktural yang dramatis. Jika perawatannya benar, maka penonton bahkan tidak perlu memperhatikannya Hentikan alur pemeliharaan saat penonton menulisnya di skrip.
5. Jika sinopsis adalah cerita tertulis, maka itu adalah film ketentuan film bila skenario khusus dari skenario tersebut adalah sketsa akhir cerita, siap dirender sebagai maha karya Film.

Fungsi Video Klip

1. Sebagai sarana promosi bagi masyarakat luas untuk lebih mengenal karya-karya para musisi tersebut.
2. Terkait dengan studi lagu. Video dapat menunjukkan sesuatu yang berhubungan dengan lagu tersebut, atau tidak sama sekali. Konsep video klip yang tidak ada sangkut pautnya dengan lagu merupakan bagian dari bentuk ekspresi dan erat kaitannya dengan seni.

Konsep merupakan hal yang penting dan menjadi ide dasar saat membuat sebuah video klip. Anda dapat mencari ide untuk klip video yang Anda buat dan menghasilkan konsep terdiri dari apa, temanya apa, dll. Atau Anda juga bisa mendapatkan ide dan konsep dari orang lain yang lebih berpengalaman dan berkontribusi dalam pembuatan video klip ini. Jika Anda sudah memiliki konsep, jangan batasi ide lain. Misalnya, jika Anda ingin membuat video bertema

vintage, Anda bisa membuat konsep dengan pasangan yang sedang jatuh cinta di taman dengan suasana dan ide lama seperti pertunjukan sirkus atau pemanis lainnya.

Anda pasti sudah tahu di mana tempat yang tepat untuk merekam video. Jika subjek video Anda adalah suasana pegunungan, kawasan seperti Puncak bisa menjadi pilihan. Jika perlu, lakukan survei lokasi terlebih dahulu. Ada beberapa tempat yang wajib dilakukan clearance, sebaiknya diurus dulu semuanya agar tidak ada masalah di hari-H. Papan cerita adalah garis besar bingkai demi bingkai dari video yang dibuat untuk memandu adegan dalam video. Jika video musik Anda akan menggunakan sinematografi atau efek visual khusus, ada baiknya memasukkannya ke dalam storyboard sebagai referensi. "Potong" setiap adegan dari cerita Anda sehingga Anda tahu pemotongan apa yang harus dilakukan selama pembuatan film. Buatlah seefisien mungkin dan yang paling penting, mudah dimengerti.

Pilih dari beberapa kandidat atau referensi yang menurut Anda cocok untuk mewakili setiap karakter dalam video klip. Tuliskan setiap karakter dan peran masing-masing aktor sehingga Anda dapat menemukan orang yang tepat. Apalagi saat video klip bercerita, pesan cerita dan lagu harus tersampaikan dengan benar kepada penonton. Tentu saja, jumlah dan lokasi kru tergantung pada "besarannya" ruang lingkup klip video yang Anda buat. Tentu saja, semakin besar proyek produksi, semakin banyak staf yang dibutuhkan. Ada beberapa tugas penting seperti: Sutradara, sinematografer, desainer pencahayaan, desainer suara, pemegang (petugas perlengkapan film), penata busana, tim real estate, dan tim kontinuitas. Tentu saja, jika Anda merasa dapat mengisi beberapa lowongan sekaligus, Anda akan lebih menghemat anggaran dan tenaga.

Setelah semua persiapan selesai, Anda dapat mulai merekam video. Pastikan setting kamera sudah tepat untuk venue, lighting sudah tepat, posisi aktor dan aktris sudah tepat dan persiapan sudah matang, tempat yang tepat adalah memutar rekaman lagu, dan lainnya. Pastikan setiap adegan dalam storyboard dapat dijalankan dengan benar. Ini memasuki fase pasca produksi. Transfer semua video yang telah Anda ambil ke komputer atau laptop yang ingin Anda edit. Kemudian Anda dapat mulai mengedit. Anda dapat menggunakan banyak program pengeditan video seperti Adobe Premiere Pro, iMovie dan Final Cut Pro (Mac), Sony Vegas, dll. Anda dapat menggabungkan, memotong, menambah dan menambahkan efek sesuai keinginan.

Ini penting. Hasil edit video harus sinkron dengan musik yang ada. Hingga detail terkecil, seperti gerakan mulut penyanyi dan perubahan adegan, tidak ada yang terlihat "mati". Jika ada kekurangan dalam bidikan, Anda harus bisa menyiasatinya dan "mengelabui" dengan mengarahkannya, misalnya dengan menekankan adegan lain pada saat itu.

3.



**Gambar 35.** Proses Editing Video

#### **D. Special Effect Split Screen**

Dalam produksi film, layar terbagi secara tradisional adalah layar terpisah/untuk membagi dua, tetapi juga seperti dalam beberapa gambar simultan Bingkai layar ini adalah tampilan realitas yang mulus, seperti mata Pria Hingga munculnya teknologi digital di awal 1990-an, layar terbagi ini dilakukan dengan menggunakan printer optik untuk menggabungkan dua atau Potongan tambahan diambil secara terpisah dengan menduplikasinya pada negatif sama disebut komposisi. Juga saat membuat klip layar terbagi dari klip video adalah teknik yang memungkinkan seorang aktor tampil dua kali dalam adegan (seolah-olah mereka dikloning atau dibuat Sebuah perjalanan melalui waktu). Teknik paling sederhana adalah mengunci kamera dan memfilmkan adegan itu dua kali, dengan satu "versi". aktor di sebelah kiri dan yang lainnya di sebelah kanan. lapisan di antara keduanya Perpecahan ini dimaksudkan agar tidak terlihat, sehingga tumpang tindihnya terlihat realistis.

Dalam klip video, teknik split-screen bekerja di adegan utama setiap bagian dari gambar memiliki arti yang sama disertakan dalam tampilan. Menggunakan teknologi layar terbagi, staf grup ditampilkan dan dibagi di antara adegan plot Video dengan adegan penampilan panggung grup.

Klip konsep adalah video berdasarkan benang merah tertentu. Biasanya klip jenis ini memiliki plot dan jalurcerita, tetapi juga hanya kumpulan gambar mengumpulkan Klip konsep ini dibagi menjadi dua bagian :

1. *Narrative Music Video*, artinya adalah klip dengan visualisasi sesuai dengan apa yang dimaksud dengan lirik musik.
2. *Non-narrative Music Video*, Bagian ini selalu mengabaikan cerita. Biasanya, jenis ini terdiri dari kumpulan gambar yang belum tentu memiliki satu tema. Tipe ini lebih tertarik pada kombinasi musik dan gambar, dengan harapan dapat membangkitkan emosi tertentu pada penonton.

#### **E. Time Lapse in Cinematography**

Yang dimaksud dengan selang waktu adalah jenis bidikan khusus yang dapat dilakukan di dalam kamera, melalui pengeditan, atau kombinasi keduanya. Jika penonton bertanya-tanya bagaimana cara membuat video selang waktu, ada beberapa cara berbeda untuk menghasilkan efek, serta beberapa alasan berbeda mengapa penonton mungkin menginginkannya. Sebelum membahas 'bagaimana' dan 'mengapa', pertama-tama mari perjas tentang 'apa.'

Kamera film memiliki kecepatan bingkai variabel dari 5 hingga 150 fps. Simpan di computer Bingkai di mana gambar biasanya akan bergerak membutuhkan kecepatan bingkai 24 bingkai dalam satu detik. Buat gambar bergerak menggunakan teknologi gerakan lambat sebaiknya gunakan frame rate se r 75-150 fps tergantung kebutuhan anda seberapa lambat efeknya. Efek slow motion ini akan muncul hasilnya setelah gambar diproyeksikan biasanya 24 frame per gerakan kedua'.

Tentukan selang waktu:

1. Difilmkan dalam jangka waktu yang lama
2. Pemutaran gerak cepat
3. Dirangkai dari serangkaian gambar diam atau cuplikan video yang dipercepat
4. Bisa dibuat dengan bantuan kalkulator atau aplikasi

Saat mendefinisikan selang waktu, penting untuk membedakan antara fotografi dan film. Keduanya serupa pada prinsipnya tetapi berbeda dalam pelaksanaan dan hasil akhirnya. Jadi, apa itu selang waktu dalam Video Klip? Sementara film time lapse diperoleh dengan menangkap lebih sedikit frame dalam jangka waktu yang lebih lama, fotografi dicapai dengan memperlambat proses pengambilan sebenarnya dari masing-masing gambar. Dengan memanfaatkan kecepatan rana yang lebih lambat dan membiarkan proses eksposur ditarik keluar, fotografi dapat memberikan kesan gerak dalam gambar diam. Ada banyak cara sederhana untuk meningkatkan permainan fotografi selang waktu penonton, seperti menggunakan kalkulator selang waktu atau aplikasi selang waktu. Video berikut mencakup lima tip dan trik sederhana untuk mengambil bidikan terbaik dengan kamera penonton.

Jika penonton tidak terlalu paham dengan apa itu time lapse dalam fotografi, penonton mungkin lebih familiar dengan motion blur yang masuk ke dalam foto penonton. Buram gerakan disebabkan oleh seseorang atau objek yang bergerak lebih cepat daripada

kemampuan kamera memaparkan gambar. Sebuah foto pada dasarnya menggunakan mekanisme buram gerakan yang sama dan memutarnya ke atas.

Sekarang setelah penonton mengetahui cara kerjanya dalam video dan juga gambar diam, penonton mungkin membaca untuk langkah selanjutnya. Penasaran bagaimana cara membuat video time lapse? Kami siap membantu penonton. Kami membahas kamera selang waktu terbaik, cara menggunakan kalkulator, dan menjelaskan tujuan aplikasi ini.

Ada satu alasan utama mengapa pembuat film dapat menggunakannya dalam film, tetapi ada juga beberapa tujuan tambahan dan alasan alternatif mengapa orang mungkin ingin menggunakan kamera selang waktu. Kami akan membahas masing-masing alasan berbeda untuk menggunakan teknik ini dalam film dan melihat banyak contoh. Sejauh ini penggunaan yang paling umum dari jenis bidikan ini adalah untuk keperluan kompresi waktu. Yang paling bermanfaat, manipulasi waktu yang ditempatkan dengan baik dapat menjadi cara yang nyaman untuk mempercepat berlalunya waktu atau cara cepat dan mudah untuk melewati periode waktu yang lama tanpa melompati adegan atau lokasi.

Bidikan dari Adaptasi ini menyelesaikan sesuatu yang tidak dapat dilakukan tanpa menggunakan teknik ini. Untuk film di mana bunga dan pertumbuhan adalah elemen kunci, sangat masuk akal untuk menampilkan pertumbuhan dan mekarnya bunga. Tanpa menggunakan jenis bidikan ini, tidak akan ada cara yang efisien untuk menunjukkan proses yang panjang ini. Meskipun penggunaan bidikan selang waktu yang paling umum adalah untuk singkatnya, ada alasan yang lebih artistik untuk menggunakan jenis bidikan ini juga. Bidikan yang dibuat dengan hati-hati dapat mengungkapkan atau memperkuat detail tentang karakter atau lokasi dengan memungkinkan pandangan jangka panjang dari subjek untuk dipelajari.

Apakah karakter paranoid? Dengan panik mencari sesuatu yang tidak bisa mereka temukan? Teknik seperti ini dapat memperbesar rasa perjuangan dan kegilaan ini. Adegan panik dari film *Breaking Bad El Camino* ini memanfaatkan bidikan time lapse, jump cut, dan teknik lain untuk menggambarkan pencarian tergesa-gesa Jesse. Dalam pembuatan film dokumenter, selang waktu seringkali bukan tentang menunjukkan berlalunya waktu, tetapi lebih tentang mempercantik pemandangan, atau menunjukkan perubahan yang memengaruhi suatu lokasi. Penggunaan kreatif dari teknik ini dapat digunakan untuk mencapai segala macam efek.

Proyek karya-dalam-proses yang unik ini menampilkan seorang pria yang berniat merekam cakrawala Kota New York sebagai selang waktu selama 30 tahun. Proyek yang sedang berlangsung ini menawarkan tampilan menarik tentang cara kota berubah dari waktu ke waktu. Mari lihat beberapa contoh inventif lainnya. Setiap contoh ini menggunakan bidikan selang waktu untuk mendapatkan hasil akhir yang berbeda. Selang waktu memiliki lebih banyak potensi variasi daripada yang diharapkan.

*Requiem for a Dream* menampilkan sejumlah urutan, tidak ada yang lebih mencolok dari hyperlapse di bawah ini. Ini adalah contoh bagus dari hyperlapse yang digunakan untuk

menginformasikan karakter dan mengungkapkan lebih banyak tentang kondisi mental mereka. Mania karakter yang dipicu oleh narkoba ditampilkan dengan cemerlang dalam hyperlapse ini di mana dia dengan cermat membersihkan seluruh rumahnya. Lebih dari di film atau televisi, selang waktu mungkin paling nyaman dalam media dokumenter. Salah satu film yang terdiri dari lebih banyak penyimpangan waktu daripada yang bisa penonton goyangkan adalah Samsara. Film dokumenter keliling dunia ini sering menggunakan bidikan selang waktu yang memukau.

Dalam Samsara, teknik ini digunakan untuk menunjukkan sejumlah konsep yang berbeda; perjalanan waktu yang sederhana, gaya hidup suatu budaya, perubahan lingkungan, besarnya sampah yang dihasilkan, hiruk pikuk perjalanan modern, skala kehidupan manusia yang mencengangkan, dan masih banyak lagi. Samsara adalah kendaraan yang sempurna untuk menampilkan semua yang dapat dilakukan oleh bidikan time-lapse.

Sekarang setelah penonton tahu persis apa itu time lapse, sekarang saatnya mempelajari cara membuatnya. Ada beberapa metode berbeda untuk membuat bidikan ini, dan prosesnya berbeda untuk hyperlapse atau jika tujuan penonton adalah mencobanya dalam fotografi diam. Kami membahas semua metode ini dan lebih banyak lagi dalam panduan langkah demi langkah.

## **F. Slow Motion**

Untuk mendapatkan gerakan lambat yang halus, diperlukan proses pengeditan dalam gerakan lambat pasca produksi. Ini dilakukan dengan membuat bingkai ditempatkan di antara bingkai yang ada. Sejak awal pembuatan film, produser, sutradara, dan proyektor bereksperimen memperpanjang atau mempercepat waktu dengan memvariasikan kecepatan pemotretan dan pemutaran—kamera dan proyektor dioperasikan dengan memutar pegangan. "Time lapse" atau percepatan waktu untuk proses melibatkan objek dan pemandangan yang lebih besar seperti bunga yang tumbuh dan mekar, fluktuasi awan di langit atau sirkulasi lalu lintas di kota memberi kesan kepada pemirsa tentang proses yang melampaui kapasitas untuk integrasi temporal dalam ingatan manusia sistem. Namun mempercepat gerak manusia dalam film sering menyebabkan efek lucu. Melambat down, di sisi lain, membuat detail proses yang sangat cepat seperti ledakan terlihat, sebuah fenomena yang dikenal sebagai "bullet time" dalam pembuatan film. Apalagi menawarkan adegan slow-motion yang baru pengalaman estetik saat menghadirkan detail gerakan halus dari atlet terampil atau penari. Terlebih lagi, rentang waktu dalam adegan-adegan ini tampaknya mencerminkan proses batin keadaan emosi yang meningkat dan dapat menimbulkan pengalaman seperti itu bagi pemirsa.

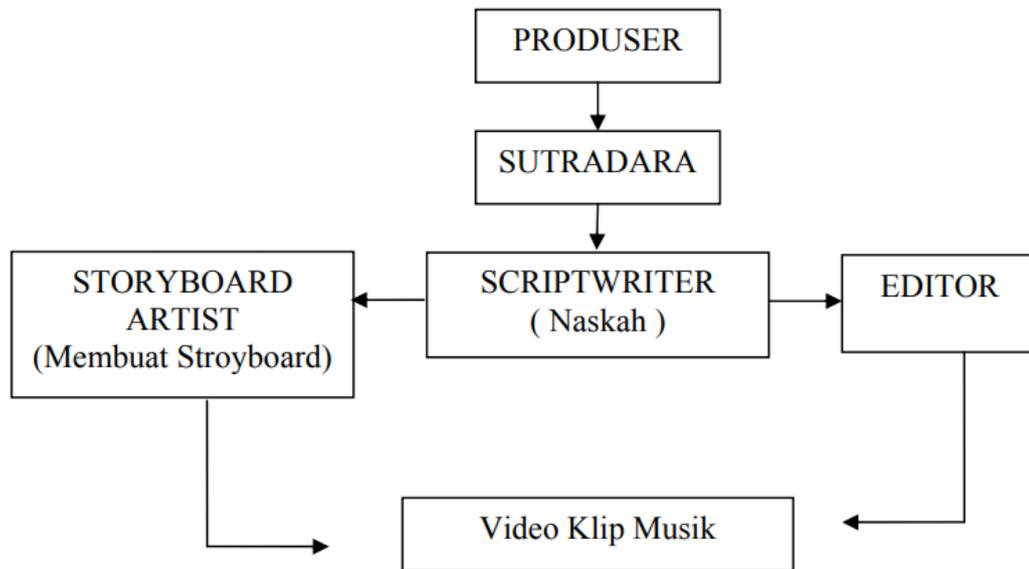
Persepsi waktu bervariasi secara mengesankan, dan ini merupakan pengamatan lama dalam filsafat dan penelitian psikologis bahwa keadaan luar serta keadaan batin seseorang dapat menyebabkan pengalaman waktu yang tampak diam atau terbang. Khususnya dalam situasi yang mengancam jiwa, orang mungkin menganggap waktu menjadi sangat lambat. Di

sebuah survei orang-orang yang pernah mengalami situasi seperti itu, termasuk pendaki yang jatuh, Noyes dan Kletti melaporkan bahwa tiga perempat individu mengalami distorsi waktu. Selain waktu yang diperlambat, mereka juga sering melaporkan kewaspadaan dan kecepatan yang lebih tinggi fungsi kognitif. Ini memungkinkan mereka untuk melihat banyak detail yang tidak mereka inginkan telah memperhatikan sebaliknya. Arstila mengusulkan bahwa individu memiliki rasa kecepatan normal dalam yang mereka rasakan peristiwa dan bertindak di dunia. Dalam situasi yang menakutkan, pengertian ini terdistorsi oleh mekanisme yang, sebagian didukung oleh aktivasi norepinefrin yang lebih tinggi. sistem, meningkatkan gairah dan mempertinggi persepsi dan perhatian. Sumber daya tambahan ini meningkatkan dan mempercepat proses kognitif. Akibatnya, individu berada di bawah kesan memiliki lebih banyak waktu untuk memahami peristiwa dan untuk merespons. Perbandingan internal dengan rasa kecepatan normal kemudian menimbulkan pengalaman waktu sebagai diperlambat, dan individu cenderung melebih-lebihkan durasi dalam situasi ini.

Faktor-faktor lain seperti gairah, valensi, atau keakraban musik selanjutnya dapat memengaruhi waktu persepsi. Dalam sebuah studi eksperimental, Droit-Volet dan rekan memanipulasi tempo kutipan musik dengan mempercepatnya secara digital. Versi yang lebih cepat, mengandung yang lebih tinggi sejumlah peristiwa dalam rentang waktu tertentu, tidak hanya dinilai lebih menggugah, tetapi juga memimpin untuk perkiraan durasi yang berlebihan. Kualitas emosional atau valensi musik, misalnya menjadi senang versus sedih (atau menyenangkan versus tidak menyenangkan), juga memengaruhi temuan dalam musik yang menyenangkan yang menyebabkan penilaian durasi lebih pendek. Cameron dan rekan menemukan bahwa Semakin banyak orang menyukai musiknya, semakin pendek waktu tunggu mereka. Hasil ini dikuatkan untuk musik familiar yang menyebabkan perkiraan interval waktu yang lebih pendek, tetapi hanya jika peserta sedang menunggu "menganggur" tanpa menyelesaikan tugas sekunder, sedangkan tugas sekunder memengaruhi beban kognitif dan perkiraan durasi berikutnya.

### **G. Pengorganisasian Video Klip**

Saat merancang dan membuat klip video perkiraan waktu yang dibutuhkan organisasi tahap perkembangan yang diterima direktur sebagaimana dimaksud buat video berdurasi 3,28 menit, lalu sutradara menyuruh penulis skenario untuk menulis skenario untuk cerita tersebut Naskah cerita dikirim ke sutradara dan penulis papan cerita deskripsi visual storyboard (naskah berisi dialog, aksi, kamera, dan durasi), storyboard dikirim ke editor, Editor bertanggung jawab untuk mengedit gambar video dan audio dan Video, (Ini adalah proses sinkronisasi/kombinasi antara video dan Suara).



**Gambar 36.** Bagan Struktur Organisasi Video Klip

#### H. Respon Emosional Oleh Musik

Musik adalah sarana yang ampuh untuk merangsang gairah dan valensi emosional yang pada gilirannya dapat mempengaruhi persepsi waktu. Selama beberapa tahun terakhir, semakin banyak penelitian telah menyelidiki respons psikofisiologis terhadap musik emosional. Sebagian besar peneliti setuju bahwa musik bias memang membangkitkan emosi daripada hanya menyampaikan keadaan emosional yang mungkin dikenali orang. Di antara respons fisiologis yang paling sering diukur adalah respons kulit Galvanik (GSR), yang menunjukkan konduktansi elektrodermal yang lebih tinggi untuk meningkatkan kelembapan kulit saat individu aktif atau terangsang; serta respirasi rate (RSP) dan heart rate (HR), keduanya biasanya juga meningkat pada keadaan gairah yang lebih tinggi.

Emosi yang diinduksi oleh musik memiliki kemiripan dengan respons terhadap peristiwa kehidupan nyata selanjutnya dan induksi oleh rangsangan sensorik lainnya. Respons emosional yang kuat yang mungkin dialami sebagai "menggigil" oleh peserta direkam untuk kutipan musik, suara non-musik, taktil, gustatory dan informasi sensorik visual. Tanggapan emosional sangat kuat untuk film musik. Ellis dan Simons memasang kutipan film visual pendek (berdurasi enam detik) dengan musik instrumental yang awalnya tidak ditujukan untuk adegan film. Film kutipan itu gairah tinggi menghasilkan GSR lebih besar, dan SDM melambat dalam kutipan dengan negative valensi. Musik memiliki efek tambahan pada peringkat subyektif dari valensi dan gairah film, artinya persepsi terhadap cuplikan film lebih kuat pada dimensi tersebut ketika bermusik hadir. Sebaliknya, pengaruh musik terhadap respons fisiologis lebih besar kompleks. Peningkatan GSR diamati untuk musik yang sangat membangkitkan semangat, tetapi hanya untuk film dengan valensi positif. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa GSR meningkat dengan musik yang

sangat membangkitkan. Baru-baru ini, White dan Rickard mempresentasikan kutipan musik film emosional kepada para peserta dan menemukan bahwa GSR dan HR keduanya menurun, menunjukkan efek santai dari musik, terlepas dari apakah musik tersebut telah dinilai. senang atau sedih. Peningkatan GSR diamati untuk musik gembira dan menurun untuk musik sedih musik, dan RSP lebih tinggi dengan musik cepat. Presentasi gabungan musik dengan rangsangan visual seperti gambar emosional mengarah pada peningkatan GSR, RSP, dan HR, seperti serta struktur otak yang terkait dengan pemrosesan emosional.

Musik telah terbukti efektif dalam mendorong emosi yang pada gilirannya dapat mempengaruhi visual perhatian dan respons fisiologis mata termasuk kedipan mata dan respons pupil. Sementara penelitian sebelumnya mengamati kedipan mata refleks kejutan bahkan untuk suara dengan intensitas rendah, penelitian yang lebih baru menemukan bahwa musik yang tidak menyenangkan menimbulkan amplitudo kedipan yang lebih besar dengan a latensi yang lebih kecil. Musik yang menyenangkan, di sisi lain, meningkatkan GSR ke tingkat yang lebih tinggi. Dalam sebuah penelitian menggunakan tugas kedipan perhatian, di mana peserta harus mengabaikan angka tetapi mengidentifikasi surat-surat yang ditampilkan secara berurutan dengan cepat, mereka tampil paling baik dalam kondisi emosi sedih, di mana musik menginduksi gairah rendah dan valensi negatif. Bradley dan rekan tindakan gabungan aktivitas otonom (rata-rata perubahan GSR dan SDM) dengan pupil tanggapan dalam percobaan yang melibatkan melihat gambar. Gambar emosional, dibandingkan dengan yang netral, menyebabkan peningkatan ukuran pupil dan GSR. Detak jantung hanya melambat untuk valensi negatif (gambar tidak menyenangkan). Temuan bahwa perubahan GSR terkait dengan perubahan dalam diameter pupil menunjukkan mekanisme gairah yang mendasari umum untuk kedua respon. Dalam studi lain yang menggunakan rangsangan musik, individu secara subyektif merasakan gairah dan ketegangan berkorelasi dengan respon pupil, memberikan bukti lebih lanjut untuk induksi gairah oleh musik yang mempengaruhi diameter pupil.

## **I. Ringkasan**

Perbarui manajemen grup musik yang meliputi: Perencanaan, pengorganisasian, pembagian kerja dan pengawasan bisa dilakukan, namun masih perlu perbaikan, terutama mengenai Perencanaan membutuhkan tujuan jangka pendek, menengah dan panjang Durasi dan program kerja lainnya. Fungsi manajemen Perbarui manajemen grup musik melaksanakan semua prakarsa administrasi termasuk: Perencanaan, pengorganisasian, implementasi dan pemantauan Tidak setiap komponen diimplementasikan secara optimal, itu telah membuktikan dirinya misalnya dengan rencana pementasan penuh, mis. B. saat tampil di acara-acara Meeting, Wedding, Event, Home Band Cafe dan lain-lain. Tapi administrasi Mereka tidak profesional dan masih belum memiliki dokumentasi apapun menunjukkan semua tindakan yang dilakukan. pembagian kerja dan Pengawasan dapat dilakukan, namun

membutuhkan pembagian kerja yang jelaskomprehensif dan tidak hanya manajemen dan departemen.

**J. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Cari lirik dari sebuah lagu bebas yang belum ada video klip ?
2. Buat synopsis dari lirik lagu yang sudah dipilih.
3. Buat Skenario dari lirik lagu yang sudah dipilih.
4. Buat kelompok untuk produksi video klip.
5. Buat video Klip berdasarkan lirik lagu yang sudah ditentukan mulai soal No. 1 sampai Soal No. 3.

# BAB VI

## BAHASA VISUAL

### Pokok Pembahasan :

1. Garis Cakrawala Dan Titik Hilang
2. Segitiga Komposisi Di Citizen Kane.
3. Semua Bagian Dari Ruang Film Dari Keseluruhan Komposisi Dan Penting Untuk Membuat Pengalaman Visual Lebih Tiga Dimensi.
4. Desain Grafis Bingkai Juga Menyampaikan Informasi Cerita Tentang Situasi.
5. Aturan Komposisi

### A. Lebih Dari Sekedar Gambar

Mari anggap bingkai lebih dari sekedar gambar ini adalah informasi. Jelas beberapa bagian dari informasi lebih penting daripada yang lain, dan kami ingin informasi ini dirasakan oleh pemirsa dalam urutan tertentu kami ingin informasi diatur dengan cara tertentu. Komposisi (dan pencahayaan, yang dapat menjadi bagian dari komposisi) adalah bagaimana hal ini dilakukan. Melalui komposisi, kami memberi tahu penonton di mana harus melihat, apa yang harus dilihat, dan dalam urutan apa untuk melihatnya. Bingkai pada dasarnya adalah desain dua dimensi. Desain 2-D adalah tentang membimbing mata dan mengarahkan perhatian pemirsa secara terorganisir yang menyampaikan makna yang ingin penonton sampaikan. Ini adalah bagaimana memaksakan sudut pandang pada materi yang mungkin berbeda dari cara orang lain melihatnya. Jika yang kami lakukan hanyalah memotret apa yang ada di sana dengan cara yang sama persis seperti yang dilihat orang lain, pekerjaan itu bisa dilakukan oleh kamera robot; tidak perlu sinematografer atau editor.



**Gambar 37.** Bingkai Dari Akhir The Big Combo



**Gambar 38.** Keseimbangan Berperan Dalam Film Noir Frame Ini.



**Gambar 39.** Irama Visual Dengan Sentuhan Ironis Dalam Bidikan Dari Killer's Kiss Karya Stanley Kubrick Ini, Fitur Pertamanya.

## **B. Prinsip Desain**

Prinsip-prinsip dasar tertentu berkaitan dengan semua jenis desain visual, baik dalam film, fotografi, lukisan, atau gambar. Prinsip-prinsip ini bekerja secara interaktif dalam berbagai kombinasi untuk menambah kedalaman, gerakan, dan kekuatan visual pada elemen bingkai.

### **1. Persatuan**

Kesatuan adalah prinsip bahwa organisasi visual menjadi "keseluruhan," mandiri dan lengkap. Ini benar bahkan jika komposisinya sengaja dibuat kacau atau tidak terorganisir. Bidikan terakhir klimaks dari *The Big Combo* ini menggunakan komposisi frame-in-a-frame untuk menceritakan kisah secara visual: setelah mengalahkan orang-orang jahat, pahlawan dan femme fatal muncul dari kegelapan menuju cahaya pagi.

### **2. Keseimbangan**

Keseimbangan visual (atau kurangnya keseimbangan) adalah bagian penting dari komposisi. Setiap elemen dalam komposisi visual memiliki bobot visual. Ini dapat diatur ke dalam komposisi yang seimbang atau tidak seimbang. Bobot visual suatu objek

terutama ditentukan oleh ukurannya tetapi juga dipengaruhi oleh posisinya dalam bingkai, warnanya, gerakannya, dan subjeknya itu sendiri.

3. Ketegangan visual

Interaksi elemen seimbang dan tidak seimbang serta penempatannya dalam bingkai dapat menciptakan ketegangan visual, yang penting dalam komposisi apa pun yang berusaha menghindari kepuasan yang membosankan.

4. Irama

Ritme elemen yang berulang atau serupa dapat menciptakan pola pengorganisasian. Irama memainkan peran kunci dalam bidang visual, terkadang dengan cara yang sangat halus seperti pada Gambar, bingkai dari Killer's Kiss.

5. Proporsi

Filsafat Yunani klasik mengungkapkan gagasan bahwa matematika adalah kekuatan pengendali alam semesta dan itu dinyatakan dalam kekuatan visual di Golden Mean. The Golden Mean hanyalah salah satu cara untuk melihat hubungan proporsi dan ukuran secara umum.

6. Kontras

mengetahui sesuatu dari kebalikannya. Kontras adalah fungsi dari cahaya/ nilai gelap, warna dan tekstur objek dalam bingkai dan pencahayaan. Ini adalah komponen visual yang penting dalam mendefinisikan kedalaman, hubungan spasial, dan tentu saja membawa bobot emosional dan cerita yang cukup besar juga.

7. Tekstur

Berdasarkan asosiasi dengan objek fisik dan faktor budaya, tekstur memberikan petunjuk persepsi. Tekstur dapat merupakan fungsi dari objek itu sendiri, tetapi biasanya membutuhkan pencahayaan untuk memunculkannya, seperti pada Gambar 3.6. Kami juga menambahkan tekstur dalam berbagai cara dalam pembuatan film; lihat bab Dasar-Dasar Pencahayaan di mana akan membahas menambahkan tekstur visual ke pencahayaan sebagai cara untuk membentuk cahaya.



**Gambar 40.** Tekstur visual dalam sebuah adegan dari The Conformist.

## 8. Arah

Salah satu prinsip visual yang paling mendasar adalah directionality. Dengan beberapa pengecualian, semuanya memiliki beberapa elemen arah. Directionality ini adalah elemen kunci dari bobot visualnya, yang menentukan bagaimana ia akan bertindak dalam bidang visual dan bagaimana hal itu akan mempengaruhi elemen lainnya. Segala sesuatu yang tidak simetris adalah terarah.

### C. Bidang Tiga Dimensi

Dalam segala bentuk fotografi, mengambil dunia tiga dimensi dan memproyeksikannya ke dalam bingkai dua dimensi (walaupun hal ini kurang berlaku untuk pembuatan film 3-D). Bagian yang sangat besar dari pekerjaan kami dalam mengarahkan dan memotret cerita visual adalah ide penting untuk menciptakan dunia tiga dimensi dari gambar dua dimensi. Ini memainkan beragam teknik dan metode, tidak semuanya murni berorientasi pada desain: lensa, pemblokiran aktor, pencahayaan, dan gerakan kamera semuanya ikut bermain. Pada kenyataannya, pembuatan film 3-D masih dua dimensi, hanya memiliki fitur tambahan yang membuatnya tampak tiga dimensi — semua prinsip desain dasar masih berlaku baik penonton memotret 2-D atau 3-D.



**Gambar 41.** Pencahayaan, perspektif, pilihan lensa, dan posisi kamera berpadu untuk menghasilkan bidikan Gregg Toland yang luar biasa dalam dan tiga dimensi di *The Long Voyage Home*

Tentu saja ada kalanya ingin membuat bingkai lebih dua dimensi, bahkan mereplikasi ruang datar dari film animasi mobil, misalnya; dalam hal ini prinsip desain visual yang sama berlaku, mereka hanya digunakan dengan cara yang berbeda untuk menciptakan efek visual

tersebut. Banyak kekuatan visual berkontribusi pada ilusi kedalaman dan dimensi. Untuk sebagian besar, mereka berhubungan dengan bagaimana mata manusia / kombinasi otak merasakan ruang, tetapi beberapa di antaranya juga bersifat budaya dan sejarah — sebagai penonton film, semua memiliki sejarah panjang pendidikan visual dari semua yang telah lihat sebelumnya.

#### **D. Kedalaman**

Dalam upaya membangun rasa kedalaman dan tiga dimensi ini, ada beberapa cara untuk menciptakan ilusi: Gambar 3.5 adalah bidikan fokus dalam dari *The Long Voyage Home*, difoto oleh Gregg Toland; itu menunjukkan rasa kedalaman yang besar dalam bidang visual.

Dalam hal pengeditan, akan berguna untuk melihat pemandangan dari lebih dari satu sudut — memotret pemandangan seluruhnya dari satu sudut menciptakan apa yang disebut ruang datar. Elemen yang menciptakan rasa kedalaman visual meliputi:

##### 1. Tumpang Tindih

Tumpang tindih dengan jelas membentuk hubungan depan/belakang; sesuatu "di depan" hal lain jelas lebih dekat dengan pengamat; seperti dalam bingkai ini dari *The Big Combo* klasik noir (Gambar 6.).



**Gambar 42.** Tumpang tindih dalam komposisi dari film klasik noir *The Big Combo*.

##### 2. Ukuran Relative

Meskipun mata dapat dikelabui, ukuran relatif suatu objek merupakan petunjuk visual yang penting untuk kedalaman, seperti pada Gambar 3.8. Ukuran relatif adalah

komponen dari banyak ilusi optik dan elemen komposisi utama dalam memanipulasi persepsi pemirsa tentang subjek; itu dapat digunakan untuk memusatkan perhatian pemirsa pada elemen-elemen penting. Ada banyak cara untuk memanipulasi ukuran relatif dalam bingkai, menggunakan pos lensa atau lensa yang berbeda.

3. Lokasi Vertikal

Gravitasi adalah faktor organisasi visual; posisi vertikal relatif objek adalah isyarat kedalaman. Ini sangat penting dalam seni Asia, yang secara tradisional tidak mengandalkan perspektif linier seperti yang dipraktikkan dalam seni Barat. Lihat bab Bahasa Lensa untuk contoh bagaimana Kurosawa menerjemahkan konsep ini dalam penggunaan lensa yang khas untuk tradisi visual di mana ia beroperasi.

4. Perspektif Linier

Perspektif linier adalah penemuan seniman Renaisans Brunelleschi. Dalam fotografi film dan video, tidak perlu mengetahui aturan perspektif, tetapi penting untuk mengenali pentingnya dalam organisasi visual.

5. Memperpendek

Foreshortening adalah fenomena optik mata. Karena hal-hal yang lebih dekat ke mata tampak lebih besar daripada yang lebih jauh, ketika bagian dari suatu objek jauh lebih dekat daripada yang lain, distorsi visual memberi petunjuk tentang kedalaman dan ukuran.

6. Chiaroscuro

Bahasa Italia untuk terang (*chiara*) dan bayangan (*scuro*, akar bahasa Latin yang sama dengan tidak jelas), *chiaroscuro*, atau gradasi terang dan gelap (Gambar 7), menetapkan persepsi kedalaman dan menciptakan fokus visual. Karena berurusan dengan pencahayaan adalah salah satu tugas utama kami, ini merupakan pertimbangan penting dalam pekerjaan kami.



**Gambar 43.** Bidikan Dari Apocalypse Now.

## 7. Perspektif Atmosfer

Perspektif atmosfer (kadang-kadang disebut perspektif udara) adalah beberapa kasus khusus karena merupakan fenomena "dunia nyata" sepenuhnya. Istilah ini diciptakan oleh Leonardo da Vinci, yang menggunakannya dalam lukisannya. Objek yang jaraknya sangat jauh akan memiliki detail yang lebih sedikit, warna yang kurang jenuh, dan umumnya kurang terdefinisi dibandingkan objek yang lebih dekat. Ini adalah hasil dari gambar yang disaring melalui lebih banyak atmosfer dan kabut. Kabut asap di udara menyaring beberapa panjang gelombang yang panjang (lebih hangat), menyisakan lebih banyak panjang gelombang yang lebih pendek dan lebih biru. Itu dapat dibuat ulang di set dengan efek kabut, scrim dan pencahayaan (Gambar 3.8).



**Gambar 44.** Perspektif Atmosfer

## E. Kekuatan Organisasi Visual

Semua elemen dasar ini kemudian dapat digunakan dalam berbagai kombinasi untuk menciptakan hierarki persepsi: mereka dapat menciptakan organisasi bidang visual yang membuat komposisi koheren dan memandu mata dan otak saat menyatukan informasi. Elemen visual yang membantu kombinasi mata/ otak mengatur pemandangan meliputi:

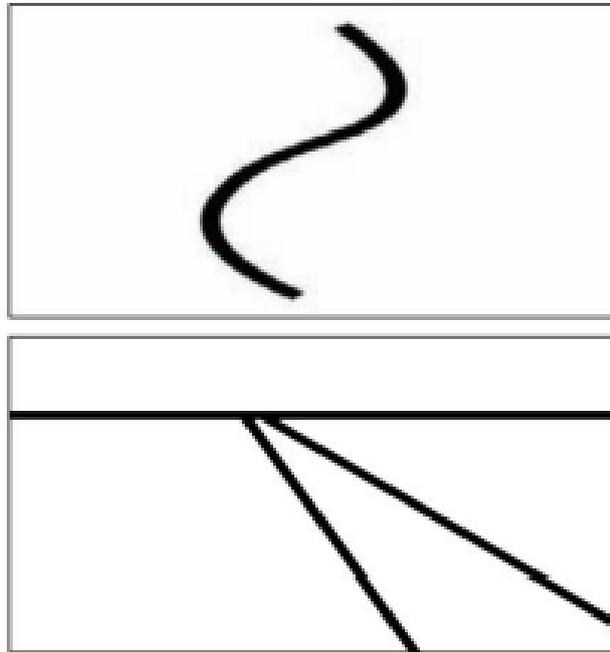
### 1. Garis

Garis, baik tersurat maupun tersirat, adalah konstanta dalam desain visual. Hal ini kuat dalam efek dan beragam dalam penggunaannya. Hanya beberapa garis sederhana yang dapat mengatur ruang dua dimensi dengan cara yang dapat dipahami oleh mata/otak.

### 2. Garis Berliku-liku

Garis berliku-liku, yang kadang-kadang disebut sebagai S terbalik, (Gambar 9) digunakan secara luas sebagai prinsip komposisi oleh seniman Renaisans; ia memiliki

harmoni dan keseimbangan yang khas, seperti yang terlihat dalam contoh dari The Black Stallion dan Seven Samurai



**Gambar 45.** S Terbalik Yang Berliku-Liku

3. Segitiga Komposisi

Segitiga adalah alat komposisi yang kuat. Setelah penonton mulai mencarinya, penonton akan melihat segitiga komposisi di mana-mana. Gambar 3.17 adalah bingkai dari Citizen Kane, sebuah contoh luar biasa dari visual yang kuat dalam pembuatan film. Segitiga komposisi membuat bingkai tetap aktif bahkan melalui adegan eksposisi yang cukup panjang.

4. Horizontal, Vertikal dan Diagonal

Garis dasar selalu menjadi faktor dalam hampir semua jenis komposisi. Hampir tak terbatas dalam variasi, mereka selalu kembali ke dasar: horizontal, vertikal, dan diagonal. Garis mungkin eksplisit, seperti dalam bidikan dari Seven Samurai dan The Conformist atau tersirat dalam pengaturan objek dan ruang.

5. Garis Cakrawala dan Titik Hilang

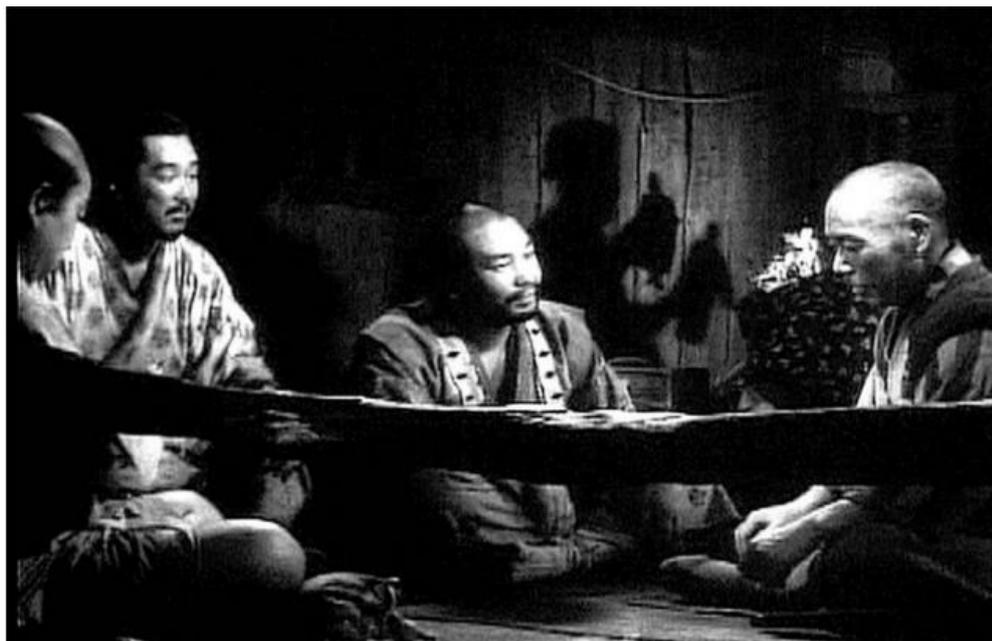
Pemahaman bawaan tentang perspektif meminjamkan asosiasi khusus untuk garis yang dianggap sebagai garis cakrawala, garis perspektif dan, titik hilang. menunjukkan bagaimana mendarah daging garis cakrawala dalam persepsi : tiga garis sederhana pada ruang putih sudah cukup untuk menyaranakan itu.

6. Kekuatan Tepi: Bingkai

Saat secara visual mengidentifikasi objek atau kelompok objek dalam sebuah bingkai, juga secara tidak sadar menyadari bingkai itu sendiri. Keempat tepi bingkai memiliki kekuatan visual tersendiri. Objek yang dekat dengan bingkai secara visual terkait dengannya dan dilihat dalam kaitannya dengan bingkai lebih dari jika mereka lebih jauh. Bingkai juga memainkan peran penting dalam membuat menyadari ruang-ruang di luar bingkai: kiri/kanan,

7. Bingkai Terbuka dan Tertutup

Sebuah bingkai terbuka adalah salah satu di mana satu atau lebih elemen baik mendorong tepi atau benar-benar melintasi tepi (Gambar 9). Bingkai tertutup adalah bingkai di mana elemen-elemennya dengan nyaman terkandung di dalam bingkai (Gambar 9), yang dikaitkan dengan komposisi yang lebih formal. Meskipun kami melihat bingkai di sini sebagai foto diam, sebagian besar bingkai gambar bergerak bersifat dinamis, bahkan sampai kabur, yang dapat penonton lihat jika penonton menjeda DVD atau Blu-Ray — kami biasanya tidak melihat keburaman tetapi itu mempengaruhi persepsi .



**Gambar 46.** Komposisi bingkai terbuka dari Seven Samurai

8. Bingkai dalam Bingkai

Terkadang komposisi menuntut bingkai yang berbeda dari rasio aspek film. Solusinya adalah menggunakan bingkai di dalam bingkai — yang berarti menggunakan elemen pembingkai di dalam bidikan. Gambar diatas adalah contoh dari Kubrick's Killer's Kiss. Ini sangat berguna dengan format layar lebar. Bingkai di dalam bingkai dapat digunakan

tidak hanya untuk mengubah rasio aspek bidikan, tetapi juga untuk memfokuskan perhatian pada elemen cerita yang penting.



**Gambar 47.** Bingkai Dalam Bingkai

9. Bingkai Seimbang dan Tidak Seimbang

Kami menyentuh keseimbangan sebelumnya; sekarang mari lihat dalam konteks frame. Setiap komposisi mungkin seimbang atau tidak seimbang. Bidikan dari Dr. Strangelove ini merupakan bingkai tertutup dan juga komposisi formal/seimbang. Menggunakan geometri formal dalam komposisi bingkai untuk mengomentari struktur sosial adalah konstan dalam karya Kubrick. Lihat juga Frame dari JFK juga merupakan frame yang tidak seimbang. Ini lebih dari sekedar komposisi: desain grafis bingkai juga menyampaikan informasi cerita tentang situasi.



**Gambar 48.** Aturan Sepertiga Adalah Cara Untuk Membantu Penonton Mengatur Bidang Visual Apa Pun

#### 10. Ruang Positif dan Negatif

Berat visual objek atau garis gaya dapat menciptakan ruang positif, tetapi ketidakhadiran mereka dapat menciptakan ruang negatif, seperti dalam bingkai ini dari *The Black Stallion* (Gambar 10). Elemen-elemen yang “tidak ada” juga memiliki bobot visual. Penting untuk diingat bahwa ruang di luar layar juga penting, terutama jika karakter terlihat di luar layar ke kiri, kanan, atas, bawah, atau bahkan melewati kamera.

#### 11. Gerakan di Bidang Visual

Semua kekuatan ini bekerja dalam kombinasi, tentu saja — dengan cara yang berinteraksi untuk menciptakan rasa gerakan di bidang visual. Faktor-faktor ini bergabung untuk menciptakan gerakan visual (pemindaian mata) dari depan ke belakang secara melingkar. Pergerakan dalam bingkai ini penting tidak hanya untuk komposisi tetapi juga memainkan peran penting dalam urutan apa yang dilihat pemirsa dan mengasimilasi subjek dalam bingkai. Ini memengaruhi persepsi mereka tentang konten. Dalam menganalisis bingkai dengan cara ini, ingatlah bahwa berbicara tentang gerakan mata, bukan gerakan kamera atau gerakan aktor atau objek dalam bidikan.

#### 12. Aturan Sepertiga

Aturan pertiga dimulai dengan membagi frame menjadi tiga. Aturan pertiga mengusulkan bahwa perkiraan titik awal yang berguna untuk pengelompokan komposisi apa pun adalah dengan menempatkan titik-titik utama dalam pemandangan di salah satu dari empat perpotongan garis interior. Ini adalah pedoman kasar yang sederhana namun efektif untuk komposisi bingkai apa pun. Aturan sepertiga telah digunakan oleh seniman selama berabad-abad.

### F. Aturan Komposisi Lainnya

Jika pernah ada aturan yang dibuat untuk dilanggar, itu adalah aturan komposisi, tetapi penting untuk memahaminya sebelum menyimpang atau menggunakannya dengan gaya yang berlawanan. Jangan potong kaki mereka. Umumnya, bingkai harus berakhir di suatu tempat di sisi lutut atau termasuk kaki. Memotongnya di pergelangan kaki akan terlihat canggung; demikian juga, jangan potong tangan mereka di pergelangan tangan. Secara alami, tangan karakter akan sering melesat masuk dan keluar dari bingkai saat aktor bergerak dan memberi isyarat, tetapi untuk bidikan statis yang panjang, mereka harus masuk atau keluar dengan jelas. *Watch out for TV Safe* — karena video sedang disiarkan, ada banyak variasi dalam ukuran gambar di layar beranda. Untuk alasan ini, sebagian besar tanda kaca tanah sertakan seluruh bingkai video (Standar Def atau High Def ) dan penandaan yang 10% lebih sedikit, yang disebut *TV Safe*. Semua elemen komposisi penting harus disimpan di dalam *TV Safe*.

Perhatikan kepala orang yang berdiri di belakang. Saat membingkai subjek latar depan yang penting, apakah akan menyertakan kepala orang di latar belakang atau tidak adalah pertimbangan. Jika mereka cukup menonjol, yang terbaik adalah memasukkan mereka sekutu komposisi. Jika ada penekanan yang cukup pada subjek latar depan dan orang-orang di latar belakang sangat insidental atau mungkin sebagian besar tidak fokus, tidak apa-apa untuk memotongnya di mana pun diperlukan. Jika situasinya mengharuskan untuk tidak menunjukkan kepala mereka, penonton mungkin ingin menghindari memotong kepala mereka setinggi hidung. Misalnya, dalam adegan di mana dua orang sedang makan, jika pelayan mendekati dan mengajukan pertanyaan kepada mereka, penonton jelas ingin menunjukkan kepada semua pelayan. Jika pelayan tidak berperan sebagai pembicara dan dia hanya menuangkan air, dapat diterima hanya untuk menunjukkan kepadanya dari bahu ke bawah, karena tindakan dengan lengan dan tangannya adalah yang relevan dengan adegan itu.

1. Aturan Komposisi Dasar untuk Orang

Ketika berbicara tentang orang, ada beberapa prinsip pembingkai lain yang penting untuk diperhatikan.



**Gambar 49a.** Terlalu Banyak Kepala Kamar



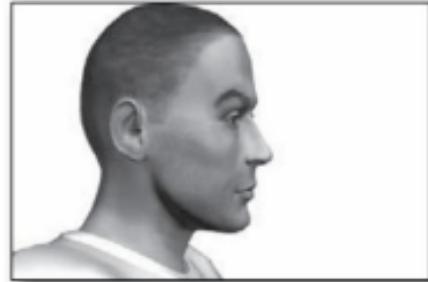
**Gambar 49b.** Kepala Terlalu Kecil - Kamar



**Gambar 50 .** Tentang Jumlah Ruang Kepala Yang Tepat.



**Gambar 51.** Tidak Cukup Ruang Hidung.



**Gambar 52.** Ruang Hidung Yang Cukup.

## 2. Ruang Utama

Prinsip-prinsip tertentu berlaku khususnya untuk memotret orang, khususnya dalam bidikan medium atau close-up. Pertama adalah ruang kepala — jumlah ruang di atas kepala. Terlalu banyak ruang kepala membuat sosok tampak hilang dalam bingkai. Ruang kepala juga terbuang secara komposisi karena seringkali hanya langit atau dinding kosong. Ini tidak menambahkan informasi ke bidikan dan mungkin mengalihkan mata dari subjek pusat. Konvensinya adalah menyisakan ruang kepala paling sedikit yang tidak membuat kepala tampak berdesakan di bagian atas bingkai. Saat close-up semakin besar, semakin sedikit ruang kepala yang diizinkan. Setelah bidikan menjadi choker, penonton bahkan dapat memberikan karakter "potongan rambut", dan menurunkan bagian atas bingkai ke dahi tetapi tidak seperti pada Gambar 14, yang merupakan bidikan yang terlalu lebar untuk potongan rambut. Idenya sederhana bahwa dahi dan rambut menyampaikan lebih sedikit informasi daripada bagian bawah wajah dan leher. Shoot kepala yang terpotong di atas alis tampak sangat normal. Shoot yang memperlihatkan bagian atas kepala tetapi memotong dagu dan mulut akan tampak sangat aneh.

## 3. Ruang Hidung

Selanjutnya adalah ruang hidung, disebut juga ruang tampak (Gambar 14 dan 15). Jika seorang karakter diputar ke samping, seolah-olah tatapannya memiliki bobot visual tertentu. Akibatnya, kami jarang memposisikan kepala tepat di tengah bingkai, kecuali saat aktor melihat kurang lebih lurus ke arah atau menjauhi kamera. Umumnya, semakin banyak kepala diputar ke samping, semakin banyak ruang hidung yang diperbolehkan. Pikirkan seperti ini: tampilan memiliki bobot visual, yang harus seimbang.

## G. Ringkasan

Sebuah gambar harus menyampaikan makna, mode, nada, suasana, dan subteks sendiri — tanpa memperhatikan sulih suara, dialog, audio, atau penjelasan lainnya. Ini adalah esensi paling murni dalam film bisu, tetapi prinsipnya tetap berlaku: gambar harus berdiri

sendiri. Komposisi yang baik memperkuat cara pikiran mengatur informasi. Dalam beberapa kasus, mungkin secara sengaja bertentangan dengan cara kerja kombinasi mata/otak untuk menambahkan lapisan makna baru atau komentar ironis. Komposisi memilih dan menekankan elemen-elemen seperti ukuran, bentuk, urutan, dominasi, hierarki, pola, resonansi, dan ketidaksesuaian dengan cara yang memberi makna pada hal-hal yang difoto yang melampaui hal sederhana: "ini dia."

#### **H. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Apa saja prinsip – prinsip desain ?
2. Apa yang dimaksud dengan keseimbangan gambar ?
3. Memainkan beragam teknik dan metode, tidak semuanya murni berorientasi pada desain, mengapa ?
4. Bagaimana Meskipun mata dapat dikelabui, ukuran relatif suatu objek merupakan petunjuk visual yang penting untuk kedalaman ?
5. Hal ini juga penting untuk bagaimana mata memindai bingkai dan dengan demikian urutan persepsi dan gerakan dalam komposisi ?

## BAB VII

### BAHASA LENS

#### **Pokok Pembahasan :**

1. Garis Cakrawala Dan Titik Hilang
2. Segitiga Komposisi Di Citizen Kane.
3. Semua Bagian Dari Ruang Film Dari Keseluruhan Komposisi Dan Penting Untuk Membuat Pengalaman Visual Lebih Tiga Dimensi.
4. Desain Grafis Bingkai Juga Menyampaikan Informasi Cerita Tentang Situasi.
5. Aturan Komposisi

**T**eknik sinematik berarti metode dan praktik yang kami gunakan untuk menambahkan lapisan makna, nuansa, dan konteks emosional tambahan ke bidikan dan adegan di samping konten objektifnya. Lensa adalah salah satu alat utama dalam mencapai sarana ini. Bersamaan dengan pemilihan bingkai, itu juga merupakan bidang sinematografi di mana sutradara paling banyak terlibat.

Seperti yang telah dibahas di Metode Pemotretan, salah satu elemen kunci film adalah memproyeksikan ruang 3 dimensi ke bidang 2 dimensi. Kecuali di mana menginginkan kerataan ini, itu adalah tujuan untuk menciptakan kembali kedalaman yang ada dalam adegan. Sebagian besar dari ini adalah untuk membuat bidikan dengan latar depan, tengah, dan latar belakang.

Dalam buku Hitchcock/ Truffaut, Hitchcock menyatakan bahwa aturan dasar dari posisi dan pementasan kamera adalah bahwa pentingnya suatu objek dalam cerita harus sama dengan ukurannya dalam bingkai. melihat prinsip itu digunakan dalam bidikan dari Lady dari Shanghai dan Touch of Evil. Pistol adalah hal yang penting dalam pemandangan, jadi Welles menggunakan sudut dan pemosisian kamera yang rendah untuk menonjolkannya dalam bingkai — pilihan lensa juga penting.

#### **A. Perspektif Lensa**

Seperti yang telah dibahas dalam bab sebelumnya, aspek fundamental dari bingkai adalah bahwa bingkai merupakan pilihan dari apa yang akan dilihat penonton. Beberapa hal disertakan dan beberapa dikecualikan. Keputusan pertama selalu ke mana arah kamera dalam kaitannya dengan subjek. Tapi ini hanya setengah dari pekerjaan. Setelah posisi kamera disetel, masih ada keputusan yang harus dibuat mengenai seberapa banyak tampilan itu yang akan disertakan. Ini adalah tugas pemilihan lensa. Penglihatan manusia, termasuk periferal, meluas hingga sekitar 180°. Penglihatan foveal (atau sentral), yang lebih mampu

melihat detail, adalah sekitar  $40^\circ$ . Dalam film 35mm, lensa 50mm umumnya dianggap sebagai lensa normal. Faktanya, sesuatu di sekitar 40mm lebih dekat dengan penglihatan biasa. Dalam video, lensa "normal" bervariasi tergantung pada ukuran reseptor video. Lensa normal dianggap lensa yang panjang fokusnya sama dengan diagonal reseptor. Panjang fokus signifikan dengan cara lain selain bidang pandangnya. Ingatlah bahwa semua optik (termasuk mata manusia) bekerja dengan memproyeksikan dunia tiga dimensi ke bidang dua dimensi. Lensa dalam kisaran normal menggambarkan hubungan kedalaman objek dengan cara yang cukup dekat dengan penglihatan manusia.

## **B. Lensa Lebar dan Perluasan Ruang**

Dengan lensa yang lebih lebar dari normal, persepsi kedalaman dilebih-lebihkan: objek tampak terpisah lebih jauh (depan ke belakang) daripada kenyataannya. Rasa mendalam yang dilebihlebihkan ini memiliki implikasi psikologis. Persepsi gerakan menuju atau menjauh dari lensa meningkat; ruang diperluas dan objek yang jauh menjadi jauh lebih kecil. Semua ini dapat memberi penonton rasa kehadiran yang lebih besar — perasaan yang lebih besar berada di tempat kejadian — yang sering menjadi tujuan pembuat film. Saat lensa semakin lebar, ada distorsi objek, terutama objek di dekat lensa. Inilah alasan mendasar mengapa lensa dengan panjang fokus yang lebih panjang dianggap penting untuk potret atau bidikan kepala. Ini masalah perspektif yang sederhana. Jika penonton memotret dari dekat dan ingin mengisi bingkai, semakin lebar lensanya, semakin dekat kameranya. Saat kamera semakin dekat, persentase perbedaan jarak dari hidung ke mata meningkat secara dramatis, yang menyebabkan distorsi.

Misalnya, jika ujung hidung berjarak 30 cm (sentimeter) dari lensa, maka mata mungkin berada pada 33 cm, perbedaan 10%. Dengan lensa lebar, ini cukup untuk menyebabkan ketidakcocokan dalam ukuran: ukuran hidung lebih besar dibandingkan dengan wajah pada bidang mata. Dengan lensa yang lebih panjang dari biasanya, kamera akan lebih jauh ke belakang untuk mencapai ukuran gambar yang sama. Dalam hal ini, ujung hidung mungkin berada pada 300 cm, dengan mata pada 303 cm. Ini adalah perbedaan persentase hanya 1%: hidung akan tampak normal dibandingkan dengan bagian wajah lainnya. Prinsip dasar yang sama berlaku untuk persepsi semua objek dengan lensa sangat lebar.

Aspek lain dari lensa lebar adalah bahwa pada jarak tertentu dan f/stop, lensa ini memiliki depth-of-field yang lebih besar. Agar tidak terlalu teknis di sini (akan melakukannya di bab Optik & Fokus), tetapi cukup untuk mengatakan bahwa kedalaman bidang lensa berbanding terbalik dengan kuadrat panjang fokusnya. Akan membahas detailnya di bab-bab selanjutnya, tetapi konsekuensi persepsi merupakan bagian dari psikologi lensa. Kedalaman bidang yang lebih besar ini memungkinkan lebih banyak pemandangan menjadi fokus. Ini digunakan untuk efek yang luar biasa oleh sinematografer ahli dari tahun 30-an dan 40-an seperti Gregg Toland, yang menggunakannya untuk mengembangkan keseluruhan

tampilan yang disebut deep focus, seperti dalam bingkai dari *The Long Voyage Home*. Dalam film ini dan film lain yang dia rekam pada periode ini (seperti *Wuthering Heights*) Toland menyempurnakan deep focus sebagai sistem visual yang kemudian dia perkenalkan ke Orson Welles (Gambar 4) ketika mereka bekerja bersama di *City Kane*, yaitu Welles' film pertama.



**Gambar 53.** Tiga Tingkat Cerita Ditampilkan Dalam Bingkai Yang Sama.

### C. Fokus Jauh

Titik tertinggi dari deep focus sebagai alat bercerita adalah *Citizen Kane*. Di ujung lain spektrum ini terdapat lensa panjang fokus panjang, yang mungkin penonton dapat disebut sebagai lensa telefoto. Mereka memiliki efek yang berlawanan dengan lensa lebar: mereka mengompresi ruang, memiliki lebih sedikit kedalaman bidang dan tidak menekankan gerakan menjauh dari atau ke arah kamera. Menurut David Cook dalam *A History of Narrative Film*, “Welles berencana untuk membuat film tersebut sebagai rangkaian pengambilan gambar yang panjang, atau pengambilan gambar berurutan, yang disusun dengan cermat secara mendalam untuk menghilangkan kebutuhan akan pemotongan naratif dalam adegan-adegan dramatis utama. Untuk mencapai ini, Toland mengembangkan untuk Welles metode fotografi fokus dalam yang mampu mencapai kedalaman bidang yang belum pernah ada sebelumnya.”

Fokus mendalam ini memfasilitasi komposisi secara mendalam ke tingkat yang belum pernah terjadi sebelumnya. Sepanjang film melihat aksi di latar belakang yang melengkapi dan memperkuat apa yang dilihat di latar depan. Misalnya, di awal film melihat Nyonya Kane di latar depan, menandatangani perjanjian agar Tuan Thatcher menjadi wali muda Charles Foster Kane. Sepanjang adegan, melihat pemuda itu melalui jendela, bermain di luar dengan kereta luncurnya bahkan ketika masa depannya sedang ditentukan (Gambar 4.4).

Welles juga menggunakan distorsi lensa sudut lebar untuk efek psikologis. Seringkali dalam film melihat Kane menjulang seperti raksasa di latar depan, mengerdikan karakter lain dalam adegan — metafora untuk kepribadiannya yang kuat dan sombong. Kemudian,

Welles menggunakan jarak lensa lebar yang berlebihan untuk memisahkan Kane dari karakter lain dalam adegan, sehingga menekankan keterasingannya.

#### **D. Kompresi Ruang**

Di ujung lain spektrum ini terdapat lensa panjang fokus panjang, yang mungkin penonton dengar disebut sebagai lensa telefoto . Mereka memiliki efek yang berlawanan dengan lensa lebar: mereka mengompresi ruang, memiliki lebih sedikit kedalaman bidang dan tidak menekankan gerakan menjauh dari atau ke arah kamera. Kompresi ruang ini dapat digunakan untuk banyak tujuan persepsi: sesak ruang yang sesak, membuat objek yang jauh tampak lebih dekat dan meningkatkan intensitas aksi dan gerakan. Kemampuan mereka untuk mengurangi jarak yang tampak memiliki banyak kegunaan baik dalam komposisi tetapi juga dalam menciptakan ruang psikologis. Efek memiliki objek tampak lebih dekat sering digunakan untuk tujuan yang sangat praktis membuat adegan aksi dan perkelahian tampak lebih dramatis dan berbahaya daripada yang sebenarnya. Dengan penempatan kamera yang hati-hati dan lensa yang panjang, sebuah bus yang melaju kencang dapat terlihat kehilangan seorang anak di atas sepeda beberapa inci, padahal sebenarnya, ada jarak aman yang nyaman di antara mereka, sebuah trik yang sering digunakan untuk meningkatkan ketangkasan.



**Gambar 54.** Perspektif Lensa Yang Sangat Panjang

Kedalaman bidang terbatas dapat digunakan untuk mengisolasi karakter dalam ruang. Meskipun objek latar depan dan belakang mungkin tampak lebih dekat, jika mereka secara drastis tidak fokus, rasa pemisahannya tetap sama. Ini dapat menghasilkan sudut pandang orang ketiga yang sangat terpisah untuk bidikan. Detasemen ini didorong oleh fakta bahwa kompresi ruang membuat lebih nyata perasaan bahwa dunia nyata sedang diproyeksikan ke ruang datar. Perspektif lensa yang sangat panjang membuat bidikan dari Rain Man ini abstrak.

Itu direduksi menjadi ide sederhana untuk memulai perjalanan ke masa depan yang tidak diketahui; jalan tampaknya naik ke masa depan mereka yang tidak diketahui. Bukan kebetulan bahwa bingkai ini digunakan pada poster film itu dengan elegan mengekspresikan cerita dasar film. Kami melihatnya lebih sebagai representasi dua dimensi — lebih abstrak; ini digunakan dengan sangat efektif. Penggunaan lain dari lensa panjang untuk kompresi ruang adalah untuk kecantikan. Kebanyakan wajah lebih menarik dengan lensa yang lebih panjang. Inilah sebabnya mengapa lensa 105mm dan 135mm (panjang fokus panjang) dikenal sebagai lensa potret bagi fotografer diam yang melakukan kecantikan dan mode atau potret. Gerakan ke arah dengan lensa panjang tidak sedinamis dan karena itu diabstraksikan. Ini lebih merupakan presentasi gagasan gerakan daripada yang dirasakan sebagai gerakan subjek yang sebenarnya. Ini sangat efektif dengan bidikan aktor yang berlari langsung ke arah kamera; saat mereka berlari ke arah kami, hanya ada sedikit perubahan dalam ukuran gambar mereka. Kami biasanya menganggap ini sebagai penurunan rasa gerakan, tetapi di satu sisi, itu memiliki efek sebaliknya. Hal yang sama berlaku untuk gerakan lambat. Meskipun memotret pada kecepatan bingkai tinggi sebenarnya memperlambat gerakan, pengkondisian persepsi memberi tahu bahwa orang atau objek sebenarnya bergerak sangat cepat — begitu cepat sehingga hanya pemotretan kecepatan tinggi yang dapat merekamnya dalam film. Jadi, memotret sesuatu dalam gerakan lambat dan dengan lensa panjang memiliki efek akhir yang membuat gerakan tampak lebih cepat dan lebih berlebihan daripada yang sebenarnya. Otak menafsirkannya dengan cara yang bertentangan dengan bukti visual.

Ini adalah contoh yang sangat baik dari pengkondisian budaya sebagai faktor dalam persepsi film. Konvensi untuk menunjukkan seseorang berlari sangat cepat untuk memotret dengan lensa panjang dan dalam gerakan lambat. Jika penonton menunjukkan lensa panjang, bidikan gerakan lambat dari seseorang yang berlari ke seseorang yang belum pernah melihat film atau video sebelumnya, mereka mungkin tidak mengerti sama sekali bahwa orang tersebut sedang berlari cepat. Kemungkinan besar mereka akan menganggap orang itu hampir membeku dalam waktu melalui semacam sihir.



**Gambar 55.** Potongan Energi Tinggi Yang Membuat

Pertama, cahaya motivasi dari akuarium menerangi mereka secara dramatis dalam gaya film noir klasik. Saat karakter Welles mulai menyadari bahaya dari situasi yang dihadapinya, mereka pindah ke tempat di mana mereka benar-benar berada dalam siluet. Ketika dia masuk untuk liputan, Welles tidak takut. Pencahayaan yang dimotivasi juga merupakan efek air sehingga riak-riak bermain di wajah mereka. Perangkat ini secara halus menunjukkan bahwa karakter berada di luar kedalamannya, di bawah air, yang merupakan inti dari adegan tersebut. Trik ketiga bahkan lebih pintar. Dalam bidikan lebar, melihat ikan di akuarium: ikan biasa dan kura-kura dengan panjang satu atau dua kaki. Namun, dalam close-up, Welles memiliki film punggung ikan yang diproyeksikan dengan ukuran yang sangat besar. Alhasil, ikan itu kini menjadi raksasa. Meski nyaris tidak terlihat di belakang kepala mereka, efeknya misterius dan sedikit menakutkan. Dalam kombinasi dengan siluet dan efek air yang beriak, subteksnya jelas: karakternya keluar dari kedalamannya, kepalanya di bawah air, dan dia mungkin tidak akan bertahan. Ini adalah pukulan ahli yang sama sekali tidak diperhatikan oleh sebagian besar penonton. Seperti semua teknik terbaik, itu mulus dan tidak terlihat.

## **E. Fokus Selektif**

Karakteristik kurangnya kedalaman bidang yang relatif dapat digunakan untuk bidikan fokus selektif. Seperti dibahas di atas, depth-of-field yang dangkal dapat mengisolasi subjek. Poin penting adalah bahwa fokus adalah alat bercerita. Ini adalah kelemahan dari film 16mm dan beberapa kamera High Def. Karena mereka sering memiliki sensor yang lebih kecil, mereka memiliki kedalaman bidang yang jauh lebih dalam daripada film 35mm, sehingga lebih sulit untuk menggunakan fokus dengan cara ini; namun banyak kamera HD sekarang memiliki sensor yang berukuran sama dengan bingkai film 35mm atau bahkan lebih besar. Depth-of-field adalah produk dari ukuran sensor, bukan apakah itu film atau video. Lihat bab Optik & Fokus untuk lebih lanjut tentang fokus selektif. Jika penonton ingin mengurangi depth-of-field pada kamera dengan sensor yang lebih kecil, beberapa orang akan mengatakan "tarik ke belakang dan gunakan lensa yang lebih panjang" atau "bidik terbuka lebar". Ini tidak selalu merupakan pilihan, terutama di lokasi yang sempit.

Fokus juga dapat digeser selama pemotretan, sehingga mengarahkan mata dan perhatian pemirsa. Istilah untuk penggunaan klasik ini adalah fokus rak, di mana fokusnya adalah pada objek di latar depan, misalnya, dan kemudian, pada isyarat, asisten kamera secara radikal mengubah fokus sehingga beralih secara dramatis ke subjek lain baik di depan atau belakang subjek asli. Tidak semua bidikan cocok untuk teknik ini, terutama bila tidak ada cukup perubahan fokus untuk membuat efeknya terlihat. Kelemahan dari pemfokusan rak adalah beberapa lensa bernafas saat mengubah fokus; ini berarti mereka tampak mengubah panjang fokus saat mengalihkan fokus. Juga dengan bidikan pelacakan yang sangat rapat dan dekat, dapat melihat saat objek terlihat, lalu perlahan menjadi fokus, lalu menjadi lunak lagi. Fokus selektif dan tidak fokus juga bisa menjadi metafora visual yang sangat subjektif untuk pengaruh obat-obatan atau kegilaan. Intinya adalah bahwa fokus adalah alat penceritaan yang penting serta sangat penting untuk tampilan keseluruhan produksi tertentu.



**Gambar 56.** Seni Tradisional Jepang Dan Cina Tidak Menggunakan Perspektif Linier

Masalah lain dalam fokus selektif adalah ketika dua atau lebih pemain berada dalam bidikan yang sama tetapi pada jarak yang berbeda. Jika penonton tidak memiliki cukup cahaya untuk mengatur lensa ke  $f/\text{stop}$  yang lebih tinggi (dan dengan demikian penonton tidak memiliki banyak depth-of-field), mungkin penarik fokus perlu memilih satu atau yang lain untuk menjadi fokus. Ini terserah DP atau sutradara untuk memutuskan, dan mereka harus berkonsultasi sebelum pengambilan gambar — dan jangan lupa untuk memberi tahu penarik fokus. Beberapa aturan dasar praktis:

1. Fokus mengarah ke orang yang berbicara. Diperbolehkan untuk mengalihkan fokus ke depan dan ke belakang saat mereka berbicara.
2. Fokus mengarah ke orang yang menghadap kamera atau yang paling menonjol dalam bingkai.
3. Fokus mengarah pada orang yang mengalami momen emosional paling dramatis. Ini mungkin bertentangan dengan prinsip memusatkan perhatian pada orang yang berbicara.
4. Jika ada keraguan tentang siapa yang harus difokuskan, sebagian besar asisten kamera menempatkan fokus pada aktor yang memiliki nomor lebih rendah pada lembar panggilan.

Ini mungkin terdengar sembrono tetapi, tidak. Lembar panggilan mencantumkan aktor dalam urutan nomor karakter mereka. Pemerannya adalah aktor #1, dan seterusnya. Jika penonton memainkannya dengan cepat, taruhan yang aman adalah pergi dengan aktor dengan nomor yang lebih rendah di lembar panggilan. Jika mereka cukup dekat, AC dapat membagi fokus di antara keduanya (jika ada kedalaman bidang yang cukup untuk menjaga keduanya tetap tajam) atau dengan memutar maju mundur secara halus. Rak fokus utama

perlu didiskusikan terlebih dahulu dan dilatih. Ini berlaku untuk semua gerakan kamera yang dimotivasi oleh dialog atau tindakan. Jika AC dan operator belum melihat apa yang akan dilakukan aktor, sulit untuk mengantisipasi pergerakan hanya dengan mengatur waktu dengan benar. Latihan adalah penghemat waktu, karena biasanya mengurangi jumlah pukulan yang ditiup. Sangat menarik untuk dicatat bahwa buku-buku lama tentang sinematografi hampir tidak menyebutkan fokus sama sekali. Ada alasan untuk ini. Sampai tahun 60-an, adalah ortodoksi yang mapan bahwa hampir semua hal penting dalam bingkai harus menjadi fokus. Gagasan memiliki elemen kunci dalam bingkai yang sengaja tidak fokus benar-benar tidak sepenuhnya bertahan sampai dipopulerkan oleh fotografer mode di tahun 80-an. Sekarang diakui oleh pembuat film sebagai alat utama dan merupakan alasan bahwa ketika mengevaluasi dan menggunakan kamera HD, banyak perhatian diberikan pada ukuran sensor video. Ada pembahasan lebih lanjut tentang faktor-faktor lain yang mempengaruhi fokus dan kedalaman bidang di Optik & Fokus, nanti di buku ini.

#### **F. Kontrol Gambar Di Lensa**

Beberapa teknik dengan lensa dibahas dalam bab tentang Kontrol Gambar; dalam bab ini berurusan dengan mengubah kualitas gambar dengan lensa dan rana hanya karena hal itu relevan dengan diskusi tentang visual storytelling dengan lensa ini. Ada berbagai macam efek visual yang dapat dicapai hanya dengan pemilihan lensa, filter, suar, dan efek serupa, banyak di antaranya sulit atau tidak mungkin dicapai dengan cara lain.

##### **1. Penyaringan**

Lensa modern sangat tajam. Untuk sebagian besar ini adalah apa yang diinginkan. Namun, dalam beberapa kasus, kami mencari gambar yang lebih lembut. Alasan yang paling sering adalah kecantikan. Gambar yang lebih lembut, terutama wajah wanita, umumnya akan lebih cantik. Gambar yang lembut juga mungkin lebih romantis, seperti mimpi, atau, dalam bidikan subjektif, dapat diterjemahkan ke keadaan pikiran yang kurang berhubungan dengan kenyataan. Beberapa sinematografer cenderung hanya memikirkan filter difusi tetapi gambar yang lebih lembut dapat dicapai dengan berbagai cara. Lebih lanjut tentang ini di bab Kontrol Gambar.

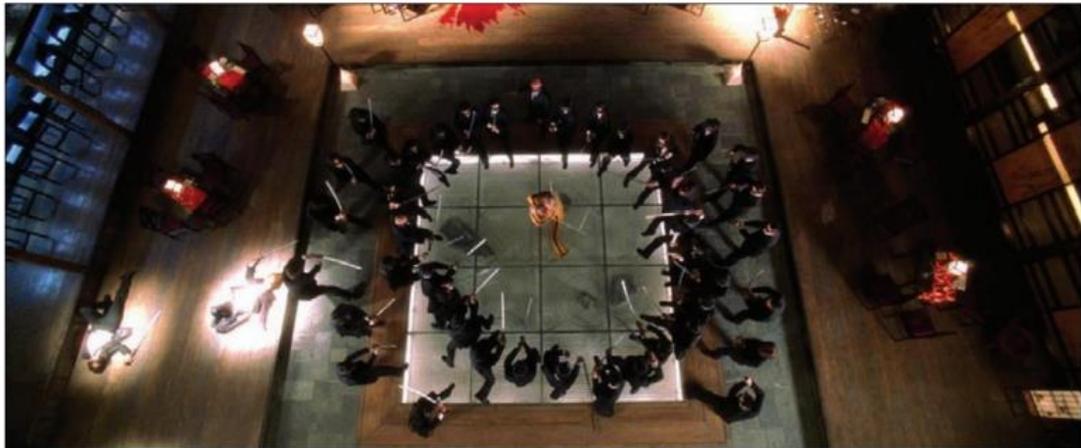
##### **2. Lensa Lunak**

Beberapa penembak menggunakan lensa lama untuk gambar yang agak lembut dengan cara yang sulit dicapai dengan filter. Lensa lunak dapat memberikan depth-of-field yang tampak sedikit lebih besar. Ini karena penurunan ketajaman kritis agak tertutupi oleh kelembutan.

Selain tidak dibuat dengan desain dan manufaktur optik berbantuan komputer terbaru, lensa lama juga memiliki lapisan optik yang kurang canggih. Lapisan pada lensa ada terutama untuk mencegah flare dan refleksi internal, yang sedikit menurunkan dan melembutkan gambar. Hal ini terlihat jelas jika matahari atau sumber cahaya kuat lainnya

langsung mengenai lensa. Flare dan pantulan internal sangat jelas terlihat pada lensa lama dibandingkan dengan lensa modern.

Penggunaan teknik ini yang paling terkenal baru-baru ini adalah film *Saving Private Ryan*, di mana pembuat film meminta perusahaan kamera Panavision untuk menghilangkan lapisan modern dari satu set lensa sehingga mereka akan lebih menyerupai jenis lensa yang digunakan dalam fotografi pertempuran Perang Dunia II yang sebenarnya.



**Gambar 57.** Bidikan Sudut Tinggi Yang Tepat Di Atas Kepala

Sinar cahaya specular langsung yang mengenai lensa akan menciptakan suar yang menciptakan silau terselubung, yang muncul sebagai semacam warna putih susu di seluruh gambar. Inilah sebabnya mengapa begitu banyak perhatian diberikan pada kotak matte atau bayangan lensa dan mengapa pegangan sering kali diminta untuk menyetel lensa — tanda yang mencegah sumber cahaya langsung mengenai lensa. Ada pengecualian, di mana suar yang disengaja digunakan sebagai teknik fotografi, umumnya sebagai perangkat untuk mengatur nada atau suasana hati tertentu untuk bidikan.

### **G. Tinggi Lensa**

Variasi ketinggian lensa juga dapat menjadi alat yang efektif untuk menambahkan subteks ke bidikan. Sebagai aturan umum, dialog dan pengambilan gambar orang biasa dilakukan setinggi mata para aktor yang terlibat. Beberapa pembuat film berusaha untuk menghindari penggunaan banyak bidikan lurus setinggi mata, karena mereka menganggapnya membosankan. Variasi dari ketinggian mata memiliki implikasi ruang film, nada psikologis dan berguna sebagai perangkat komposisi yang ketat.

Variasi dari eye level tidak bisa dilakukan sembarangan, apalagi dengan dialog atau reaksi. Ingatlah bahwa penyimpangan dari ketinggian mata meminta pemirsa untuk

berpartisipasi dalam adegan dalam mode yang sangat berbeda dari biasanya, jadi pastikan ada alasan yang baik untuk itu dan itu berkontribusi dengan cara yang membantu adegan .

#### 1. Sudut Tinggi

Saat kamera berada di atas ketinggian mata, seolah mendominasi subjek. Subjek berkurang dalam perawakannya dan mungkin penting. Namun, kepentingannya tidak berkurang jika sudut tinggi mengungkapkannya sebagai struktur yang masif dan luas, misalnya. Ini mengingatkan bahwa sudut tinggi yang melihat ke bawah pada subjek mengungkapkan tata letak dan ruang lingkup keseluruhan dalam hal lanskap, jalan, atau bangunan. Ini berguna jika tujuannya adalah pengambilan gambar atau ekspositori di mana penting bagi audiens untuk mengetahui sesuatu tentang tata letak .

Seperti halnya pandangan kamera subjektif dan objektif pada bidang lateral, dapat melihat sudut kamera yang menyimpang dari ketinggian mata sebagai semakin objektif, lebih banyak orang ketiga dalam hal analogi sastra . Ini berlaku terutama untuk sudut yang lebih tinggi. Sudut yang sangat tinggi disebut bidikan mata dewa (Gambar 4.19), menunjukkan sudut pandang yang serba tahu dan dihilangkan: jauh, terpisah dari pemandangan, pandangan dunia, filosofis dan kontemplatif. Kami melihat semua bagian dari pemandangan, semua kekuatan yang berinteraksi secara setara tanpa secara khusus mengidentifikasi dengan salah satu dari mereka.

#### 2. Sudut rendah

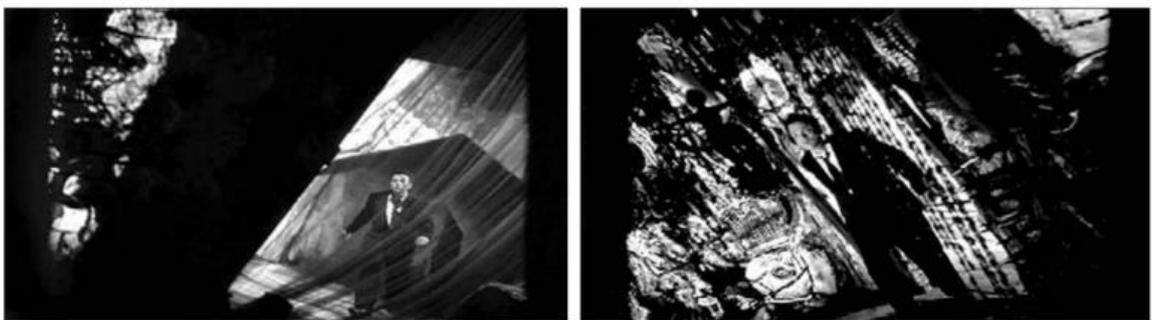
Bidikan sudut rendah dapat membuat karakter tampak tidak menyenangkan dan firasat, seperti dalam Dr. Strangelove (Gambar 4.20). Ketika seorang karakter mendekati sesuatu seperti yang dilihat dari sudut yang rendah, sedikit yang terungkap di luar apa yang mungkin dilihat karakter itu sendiri: kami berbagi kejutan karakter atau rasa misteri. Jika bidikan karakternya bersudut rendah, kami berbagi kekhawatirannya.



**Gambar 58.** Lampu Latar Tanpa Isi, Meninggalkan Karakter Dalam Siluet Lengkap

Jika ini kemudian digabungkan dengan bidikan sudut tinggi yang mengungkapkan apa yang tidak diketahui karakter, misalnya, menyadari kejutan atau penyerapan atau wahyu apa pun yang menantinya: inilah sifat ketegangan yang sebenarnya. Seperti yang diamati Hitchcock dengan cemerlang, tidak akan ada ketegangan yang nyata kecuali penonton tahu apa yang akan terjadi. Contoh terkenalnya adalah bom di bawah meja. Jika dua karakter duduk di meja dan tiba-tiba sebuah bom meledak, memiliki momen kejutan yang cepat berakhir, kejutan yang paling murah. Jika penonton tahu bahwa bom itu ada di bawah meja dan sadar bahwa pengatur waktu terus berdetak untuk meledak, maka ada ketegangan sejati yang melibatkan dan melibatkan penonton dengan cara yang tidak pernah bisa dilakukan oleh kejutan sederhana. Jika penonton berada di ujung kursi mereka mengetahui bahwa waktu pada jam semakin pendek, maka fakta bahwa dua karakter yang duduk di meja mengobrol dengan ramah tentang cuaca keduanya menjengkelkan dan menarik.

Meskipun setiap kali menjauh dari ketinggian mata manusia, mengurangi identifikasi subjektif dengan karakter, sudut rendah bisa menjadi lebih subjektif dengan cara lain. Jelas sudut yang sangat rendah bisa menjadi pandangan mata anjing, terutama jika dipotong tepat setelah Shoot anjing dan kemudian sudut yang sangat rendah bergerak agak tidak menentu dan seperti anjing. Jenis POV doggie ini praktis dibutuhkan untuk film werewolf tentunya. Dengan sudut rendah, subjek cenderung mendominasi. Jika subjeknya adalah karakter, aktor itu akan tampak lebih kuat dan dominan. Setiap kali aktor yang dilihat dimaksudkan untuk mengancam atau menakutkan karakter yang kaitkan dengan POV, sudut yang rendah sering kali tepat.



**Gambar 59.** Menggunakan Pergeseran Kemiringan

Dalam sebagian besar pemotretan, kami berusaha agar kamera berada pada level yang sempurna. Ini adalah tugas asisten kamera dan pegangan dolly untuk memeriksa ulang setiap kali kamera dipindahkan dan memastikan bahwa itu masih "di gelembung." Dalam sebagian besar pemotretan, kami berusaha agar kamera berada pada level yang sempurna. Ini adalah

tugas asisten kamera dan pegangan dolly untuk memeriksa ulang setiap kali kamera dipindahkan dan memastikan bahwa itu masih "di gelembung."

Ini sangat penting karena persepsi manusia jauh lebih sensitif terhadap vertikal offlevel daripada horizontal off-level. Jika kamera sedikit mati, dinding, pintu, tiang telepon, fitur vertikal apa pun akan segera terlihat seperti tidak tegak lurus. Namun, ada beberapa contoh di mana ingin ketegangan visual dari kondisi di luar level ini bekerja bagi untuk menciptakan kecemasan, paranoia, penaklukan, atau misteri. Istilah untuk ini adalah "kemiringan kamera " atau "sudut kamera."

Ini digunakan dengan sangat baik dalam film misteri/suspense *The Third Man*, di mana banyak sekali pengambilan gambar yang dilakukan dengan kamera off-level. Orson Welles juga menggunakannya dengan sangat efektif di *The Lady from Shanghai*. Dalam contoh ini, dia terjebak di rumah gila karnaval di akhir film. Dia juga masih di bawah pengaruh pil yang dia minum sebagai bagian dari pelariannya dari gedung pengadilan. Dalam bidikan ini, kamera dimiringkan secara radikal ke kanan saat ia masuk dari kejauhan. Kemudian, saat ia melintasi bingkai dan melewati pintu ke ruang kedua, kamera, alih-alih melacak, dimiringkan ke sudut yang berlawanan dan berakhir dengan kemiringan kiri yang keras.

## **H. Ringkasan**

Ini tentu saja sepenuhnya sesuai dengan suasana surealistik dari rumah gila dan keadaan pikirannya yang terbius dan terbius, tetapi ini juga memiliki keuntungan lain. Bidikan pelacakan yang bergerak melewati dinding sama sekali bukan hal yang aneh. Dalam jenis Shoot ini kami melacak bersama dengan karakter yang berjalan melalui pintu ke kamar sebelah. Kamera melewati dinding dan apa yang lihat biasanya berupa garis vertikal hitam yang mewakili tepi dinding yang lewati secara ajaib.

## **I. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Apa akibat dari eye level tidak dilakukan dengan baik ?
2. Apa akibat dari sinar cahaya specular yang mengenai lensa ?
3. Bagaimana control gambar melalui lensa ?
4. Apa akibat dari karakteristik kurangnya kedalaman bidang yang relatif dapat digunakan untuk bidikan fokus selektif
5. Mengapa Kedalaman bidang terbatas dapat digunakan untuk mengisolasi karakter dalam ruang

## BAB VIII

### KESINAMBUNGAN SINEMATIK

#### **Pokok Pembahasan :**

1. Menggunakan jenis pengungkapan lambat ini secara tematis di sepanjang film, selalu berakhir dengan komposisi formal yang sangat seimbang, sering kali didasarkan pada lukisan pada masa itu. memotret bidikan jarak dekat yang melanjutkan aksi dalam bidikan yang lebih besar.
2. Pengaturan pada cara klasik untuk menipu lokasi.
3. Mempelajari jenis match cut yang jarang disebutkan dalam diskusi pemotretan dan pengeditan.
4. Mempelajari pencahayaan memiliki permutasi dan variasi

Syuting akhirnya syuting untuk editorial. Tujuan utama dari pengambilan gambar tidak hanya untuk mendapatkan beberapa “gambar yang bagus” — pada akhirnya harus melayani tujuan film dengan memberikan editor dan sutradara apa yang mereka butuhkan untuk benar-benar mengumpulkan adegan dan urutan yang lengkap yang ditambahkan ke produk jadi yang masuk akal, memiliki dampak emosional, dan mencapai tujuannya.

Film dibuat satu adegan pada satu waktu, dan adegan dibuat satu adegan pada satu waktu. Tidak peduli seberapa besar dan kompleksnya suatu produksi, penonton selalu melakukannya satu per satu. Saat penonton melakukan setiap bidikan, penonton harus mengingat tujuan keseluruhan: bahwa bidikan ini harus cocok dengan semua bidikan lain yang akan membentuk adegan akhir. Kontinuitas adalah masalah besar dalam pembuatan film. Itu adalah sesuatu yang harus sadari setiap saat. Kesalahan kontinuitas dapat dengan mudah membuat beberapa jam pengambilan gambar menjadi tidak berharga atau dapat menimbulkan masalah besar dalam pengeditan. Jadi apa itu kontinuitas? Kontinuitas pada dasarnya berarti konsistensi logis dari cerita, dialog, dan gambar sehingga menghadirkan tampilan realitas. Berikut adalah contoh sederhana: dalam Shoot lebar, dia tidak mengenakan topi. Kemudian kami langsung memotongnya menjadi close-up dan dia memakai topi. Tampaknya bagi pemirsa seolah-olah topi ajaib tiba-tiba muncul di kepalanya. Ini akan menjadi kesalahan kontinuitas yang serius — penonton pasti akan menyadarinya. Ketika penonton menyadari kesalahan kontinuitas, itu membuat mereka sadar bahwa mereka sedang menonton film, itu memecahkan ilusi.

Ada beberapa kategori kontinuitas:

1. Isi
2. Pergerakan
3. Posisi
4. Waktu

#### **A. Kontinuitas Konten**

Kontinuitas konten berlaku untuk apa pun yang terlihat dalam adegan: jubah, gaya rambut, alat peraga, aktor, mobil di latar belakang, waktu yang disetel pada jam. Seperti yang dibahas dalam bab Mengatur Operasi, adalah pengawas naskah bersama dengan berbagai kepala departemen yang harus memastikan bahwa semua item ini cocok dari Shoot ke Shoot. Masalah semacam ini meluas dari yang sangat jelas — dia mengenakan topi merah di master, tapi sekarang topi hijau di dekat — hingga yang sangat halus dia sedang merokok cerutu yang hampir selesai ketika dia masuk dan sekarang dia memiliki cerutu yang baru saja dimulai.

Sementara script supervisor, on-set wardrobe, dan prop master adalah garis pertahanan pertama dalam hal ini, masih terserah pada sutradara dan juru kamera untuk selalu waspada terhadap masalah. Seperti hampir semua hal dalam film, ada sejumlah kecurangan yang mungkin dilakukan; penonton bisa sangat menerima gangguan kecil. Kontinuitas yang benar-benar sempurna tidak pernah mungkin dan ada area abu-abu yang besar.

#### **B. Kontinuitas Gerakan**

Apa pun yang bergerak dalam Shoot harus memiliki gerakan di Shoot berikutnya yang merupakan kelanjutan mulus dari apa yang dimulai. Baik itu membuka pintu, mengambil buku, atau memarkir mobil, gerakannya harus tidak memiliki celah dari satu Shoot ke Shoot berikutnya. Di sinilah sangat penting untuk menyadari bagaimana bidikan dapat dipotong bersama-sama. Seperti yang dibahas dalam Metode Pemotretan, untuk bermain aman dalam memotret semua jenis gerakan dan memastikan bahwa editor tidak terbatas dalam pilihan, penting untuk tumpang tindih semua gerakan. Bahkan jika skrip meminta adegan untuk dipotong sebelum dia membuka pintu sepenuhnya, misalnya, yang terbaik adalah melanjutkan dan membiarkan kamera berputar selama beberapa detik hingga aksi selesai. Jangan pernah memulai pukulan tepat di awal gerakan — mundur sedikit dan gulingkan ke dalamnya, lalu biarkan habis di akhir.

Salah satu contoh utama dari hal ini adalah rock in. Katakanlah penonton menembak seorang master karakter berjalan ke teller bank. Dia ada di sana dan sedang berbicara dengan teller di master. penonton kemudian mengatur untuk close-up dia. penonton mungkin tahu bahwa pengeditan akan mengambil karakter yang sudah ada di tempatnya, tetapi cara aman untuk melakukannya adalah meminta karakter melakukan satu atau dua langkah terakhir berjalan seperti ditembak dalam posisi OTS close-up. Namun, ada saat-saat ketika fokus atau

posisi sangat penting. Sulit untuk menjamin bahwa aktor akan mengenai sasaran dengan presisi yang diperlukan untuk mendapatkan bidikan dalam fokus. Dalam hal ini "rock in" adalah cara yang harus dilakukan. Tekniknya sederhana: alih-alih benar-benar mundur selangkah, sang aktor menahan satu kaki dengan kuat dan melangkah mundur dengan kaki lainnya: kemudian ketika aksi dilakukan, dia bisa mengenai sasarannya lagi dengan presisi tinggi. Aspek yang paling penting dari kontinuitas gerakan adalah arah layar, yang akan dibahas lebih rinci nanti.

### **C. Kontinuitas Posisi**

Kontinuitas posisi paling sering bermasalah dengan alat peraga. Alat peraga yang digunakan dalam adegan akan dipindahkan di hampir setiap pengambilan. Setiap orang harus melihat bahwa mereka mulai dan berakhir di tempat yang sama, atau itu bisa menjadi mimpi buruk editor. Ini sering menjadi garis pemisah antara pemain yang benar-benar profesional dan pemula: terserah pada aktor untuk menggunakan alat peraga dan menempatkannya persis sama di setiap pengambilan. Jika, karena alasan tertentu, ada ketidakcocokan dalam penempatan penyangga antara master dan elemen liputan, terserah sutradara untuk memotret ulang satu atau yang lain atau melakukan semacam perbaikan liputan yang memungkinkan editor untuk memecahkan masalah.

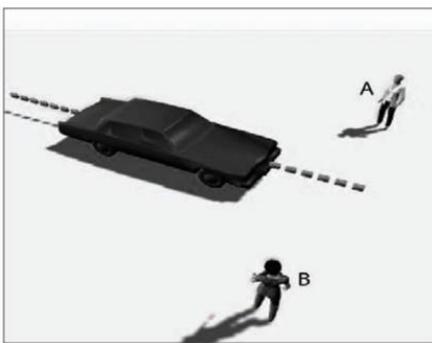
Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara. Satu contoh sederhana: jika aktor meletakkan gelas di sisi kiri meja di master, tetapi itu adalah salah satu sisi kanan di media, salah satu solusinya adalah melakukan bidikan di mana aktor menggesernya melintasi meja. Ini memecahkan masalah, tetapi ada satu kelemahan: editor harus menggunakan bidikan itu. Ini mungkin berakhir dengan menciptakan lebih banyak masalah daripada menyelesaikannya.

### **D. Kontinuitas Waktu**

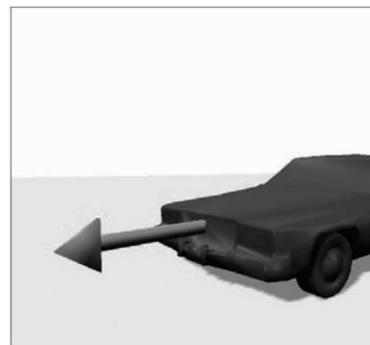
Ini tidak mengacu pada masalah mengatur ulang jam agar selalu membaca waktu yang sama (yaitu kontinuitas penyangga dan berada di bawah kontinuitas konten), melainkan berkaitan dengan aliran waktu dalam sebuah adegan. Misalnya, jika Dave North sedang berjalan menjauh dari Sam South dalam Shoot lebar, maka penonton memotong ke jarak dekat dari Sam South; pada saat penonton memotong kembali ke Dave North, tindakannya harus logis dari waktu ke waktu. Artinya, jika jarak dekat dari Sam South adalah selama dua detik, ketika memotong kembali ke Shoot lebar, Dave North tidak mungkin berjalan sejauh lima puluh yard, (tidak ada cukup waktu untuk itu).

Dalam adegan, konvensi tertentu membantu menjaga kecepatan dan aliran, terutama dalam kasus di mana karakter bergerak dalam adegan. Kontinuitas Posisi Kontinuitas posisi paling sering bermasalah dengan alat peraga. Alat peraga yang digunakan dalam adegan akan dipindahkan di hampir setiap pengambilan. Setiap orang harus melihat bahwa mereka mulai dan berakhir di tempat yang sama, atau itu bisa menjadi mimpi buruk editor. Ini sering

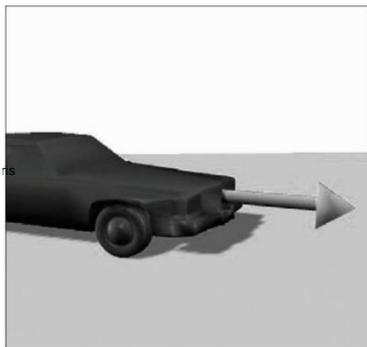
menjadi garis pemisah antara pemain yang benar-benar profesional dan pemula: terserah pada aktor untuk menggunakan alat peraga dan menempatkannya persis sama di setiap pengambilan. Jika, karena alasan tertentu, ada ketidakcocokan dalam penempatan penyangga antara master dan elemen liputan, terserah sutradara untuk memotret ulang satu atau yang lain atau melakukan semacam perbaikan liputan yang memungkinkan editor untuk memecahkan masalah. Tindakan atau latar belakang di awal gerakan mungkin penting, karena mungkin penting di akhir adegan (kalau tidak, mengapa mereka ditembak?) Bagian tengah gerakan, bagaimanapun, seringkali bukan informasi penting. Jika karakter harus melintasi ruangan yang luas atau menaiki tangga, mungkin akan membantu untuk melewatinya.



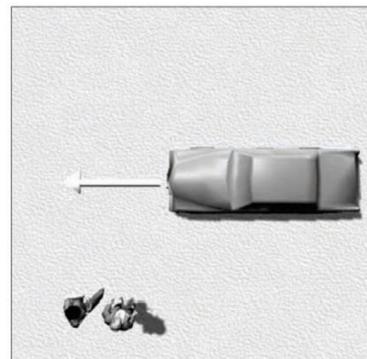
**Gambar 60.** Wanita di atas (A) akan melihat mobil bergerak ke kiri



**Gambar 61.** melihat mobil bergerak ke kanan.



**Gambar 62.** Jika kedua wanita itu melihat mobil dari sisi yang sama dengan arah gerakannya



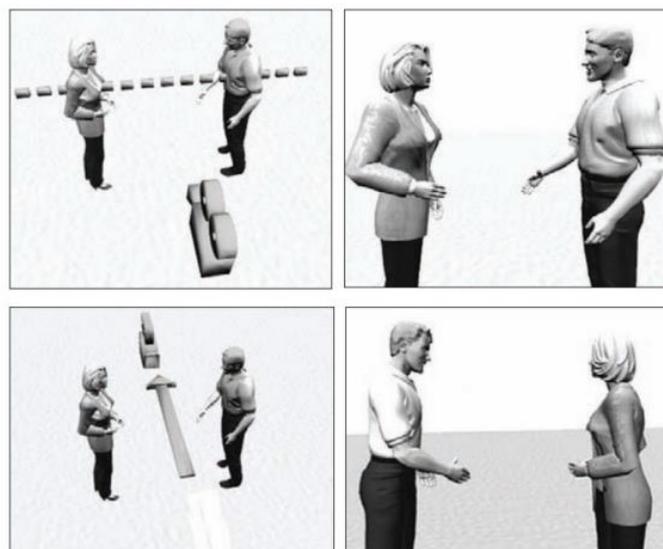
**Gambar 63.** Prinsip Dasar Arah Layar

Melewatkannya saja, tentu saja, akan menjadi lompatan dan kesalahan dalam kontinuitas, tetapi ada beberapa solusi. Yang paling sederhana adalah membiarkan karakter keluar dari bingkai, lalu masuk ke bingkai di bidikan berikutnya. Ini adalah bentuk sederhana

dari potongan elips (bila potongan di antara dua Shoot mencakup waktu yang cukup lama), dan banyak waktu gerakan dapat ditinggalkan tanpa mengganggu kontinuitas. Ini adalah konvensi film yang dikondisikan secara budaya yang telah diterima oleh penonton di seluruh dunia. Untuk menjaga kesinambungan gerakan dan arah layar, jika aktor keluar dari sisi kiri bingkai, ia harus memasuki bingkai berikutnya di sisi kanan.

Dalam *The Technique of Film and Video Editing*, Ken Dancyger menunjukkan perangkat lain yang digunakan oleh Kurosawa di *Seven Samurai*, oleh Kubrick di *Paths of Glory*, dan, tentu saja, di banyak film lainnya: close-up ketat dari karakter yang melacak atau bergerak saat karakter bergerak. Selama arah, aksi, dan kecepatan cocok dengan Shoot lebar, pergerakan karakter bisa lebih lama atau lebih pendek daripada pergerakan waktu nyata. Jika karakter berubah arah dalam bidikan, ini harus dipertahankan saat memotong kembali ke bidikan yang lebih lebar.

Sebagian besar teknik dan aturan ini didasarkan pada satu prinsip: untuk tidak membuat kebingungan di benak penonton dan dengan demikian mengalihkan mereka dari cerita atau mengganggu dan membuat mereka frustrasi. Mari ambil contoh dasar yang menyenangkan. Dua wanita berdiri di seberang jalan. Wanita A melihat mobil pergi ke kiri. Wanita B melihat mobil berjalan ke kanan. Jika memindahkan mereka ke sisi jalan yang sama, mereka berdua akan melihat mobil berjalan ke arah yang sama dalam kaitannya dengan orientasi mereka sendiri (kiri/kanan): persepsi mereka tentang mobil akan sama. Pergerakan mobil menentukan arah, tetapi ada aspek lain: dari mana perempuan melihat pergerakan juga penting; ini didefinisikan oleh garis, kadang-kadang disebut garis 180°. Keduanya menetapkan orientasi spasial dari adegan dan merupakan dasar dari arah layar.



**Gambar 64.** Hubungan Terarah Ini Ditentukan Oleh Setengah Lingkaran 180° Di Satu Atau Sisi Lain Garis.

Ada sumbu imajiner antara dua karakter ini. Dalam contoh mobil pertama, arah pergerakan mobil membentuk apa yang disebut garis. Dalam semua diagram ini, itu diwakili oleh garis putus-putus besar. Garis disebut dengan beberapa istilah; beberapa orang menyebutnya sumbu aksi atau garis aksi. Jika tetap berada di satu sisi untuk semua bidikan — semuanya terpotong dengan sempurna (Gambar 6.10). Jika menyeberang ke sisi lain — karakter akan melompat ke sisi berlawanan dari layar. Lokasi aman untuk kamera dilambangkan dengan setengah lingkaran 180° (Gambar 6.9). Setengah lingkaran ini hanyalah simbol; dalam praktiknya kamera bisa lebih dekat atau lebih jauh, lebih tinggi dan lebih rendah, dalam kaitannya dengan subjek; panjang fokus lensa bisa berubah, dan seterusnya — yang penting adalah dengan menjaga kamera pada sisi garis yang sama, arah layar tidak berubah.

Aturan dasar untuk tidak melewati batas sudah diketahui oleh semua pembuat film yang bekerja, tetapi banyak yang tidak berhenti untuk mempertimbangkan teori fundamental dan masalah persepsi yang mendasari prinsip ini. Penting untuk memahaminya pada tingkat yang lebih dalam jika penonton ingin dapat memecahkan masalah rumit yang tidak mudah masuk ke dalam salah satu kategori dasar sistem ini. Lebih penting lagi, hanya ketika memahami keseluruhan sistem teoretis, dapat benar-benar memahami ketika diperbolehkan untuk melanggar aturan.

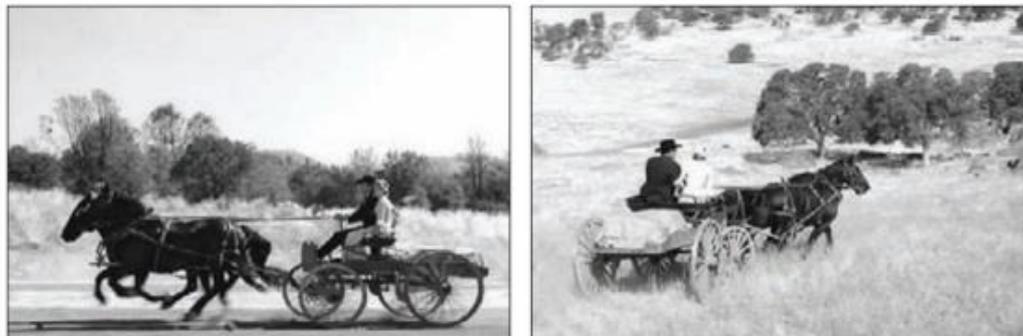
Pertama, harus mempertimbangkan arah. Apa yang maksud dengan itu? Apa sesuatu yang tidak terarah? Tidak banyak, sungguh. Silinder tanpa sifat atau bola dunia yang dicat dengan warna yang sama adalah non terarah, tetapi hampir semua hal lainnya. Seorang wanita melihat sebuah bangunan terarah. Lebih penting lagi, penampilannya terarah. Gerakannya juga terarah. Katakanlah mengambil bola dunia tanpa ciri itu dan berguling di trotoar. Garis pergerakannya adalah garis. Jika melihatnya dari satu sisi garis, itu mengarah ke kiri, dan jika melihatnya dari sisi lain garis, itu mengarah ke kanan. Garis imajiner ada di antara dua objek yang memiliki semacam hubungan — bahkan antara buku dan telepon yang diletakkan di atas meja.

Garis dibentuk oleh pandangan pertama dari adegan yang dilihat penonton; setelah hubungan fisik adegan telah ditetapkan, itu harus tetap konsisten untuk menghindari membingungkan penonton. Apakah garis selalu ada? Tidak, garis hanya ada setelah dibuat oleh sesuatu dalam adegan. Seperti yang lihat dalam contoh dua wanita dan mobil, pengaturan kamera pertama penonton dalam rangkaian bidikan menetapkan garis, tetapi ini bekerja bersama dengan elemen visual spesifik dari pemandangan itu sendiri. Beberapa hal dapat menentukan garis untuk adegan tertentu.

1. Pandangan
2. Pergerakan
3. Tindakan tertentu
4. Keluar dari bingkai

5. Keluar dari bingkai

Arahan layar memiliki dua tujuan penting: memberikan petunjuk kepada penonton tentang cerita dan membantu menjaga penonton agar tidak bingung tentang di mana seseorang berada atau apa yang mereka lakukan. Menghindari kebingungan adalah alasan mendasar untuk semua kontinuitas film.



**Gambar 65.** Memutar Kereta Dan Kembali Ke Arah Lain. Ketika Kereta Bergerak Ke Kanan, Tahu Bahwa Mereka Akan Kembali Ke Kota.

Contoh klasiknya adalah dalam film koboi beranggaran rendah tahun lima puluhan. Dalam film-film ini selalu dipastikan bahwa satu arah di layar adalah menuju kota dan arah yang berlawanan menjauh dari kota (Gambar 6.15 dan 6.16). Begitu kami tahu bahwa kami dapat mengetahui apakah orang baik atau orang jahat sedang menuju ke kota atau pergi, penyimpangan apa pun dari ini akan sangat membingungkan. Contoh klasiknya adalah dalam film koboi beranggaran rendah tahun lima puluhan. Dalam film-film ini selalu dipastikan bahwa satu arah di layar adalah menuju kota dan arah yang berlawanan menjauh dari kota (Gambar 6.15 dan 6.16). Begitu kami tahu bahwa kami dapat mengetahui apakah orang baik atau orang jahat sedang menuju ke kota atau pergi, penyimpangan apa pun dari ini akan sangat membingungkan.

Salah satu tujuan penyuntingan adalah agar tidak membingungkan penonton. Jika seorang karakter berjalan ke kiri layar dalam satu bidikan dan tanpa penjelasan di bidikan berikutnya dia berjalan ke arah kanan, penonton akan (walaupun hanya secara tidak sadar) bertanya-tanya mengapa dia berubah. Perhatian mereka akan teralihkan sejenak dari cerita saat mereka mencoba memilahnya.

Ini adalah prinsip dasar dari semua kontinuitas dalam pengambilan gambar dan pengeditan film. Misalnya, dia hanya mengenakan gaun merah di luar restoran, tetapi begitu dia melangkah melewati pintu, dia mengenakan gaun biru. Apakah ini hari yang berbeda? Urutan mimpi? Apa yang terjadi? Tentu saja, seorang pembuat film dapat menggunakan ini sebagai alat bercerita. Mungkin yang paling terkenal adalah urutan sarapan di Citizen Kane. Dalam tiga foto yang dipotong dengan mulus, melihat Charles Foster Kane dan istrinya di

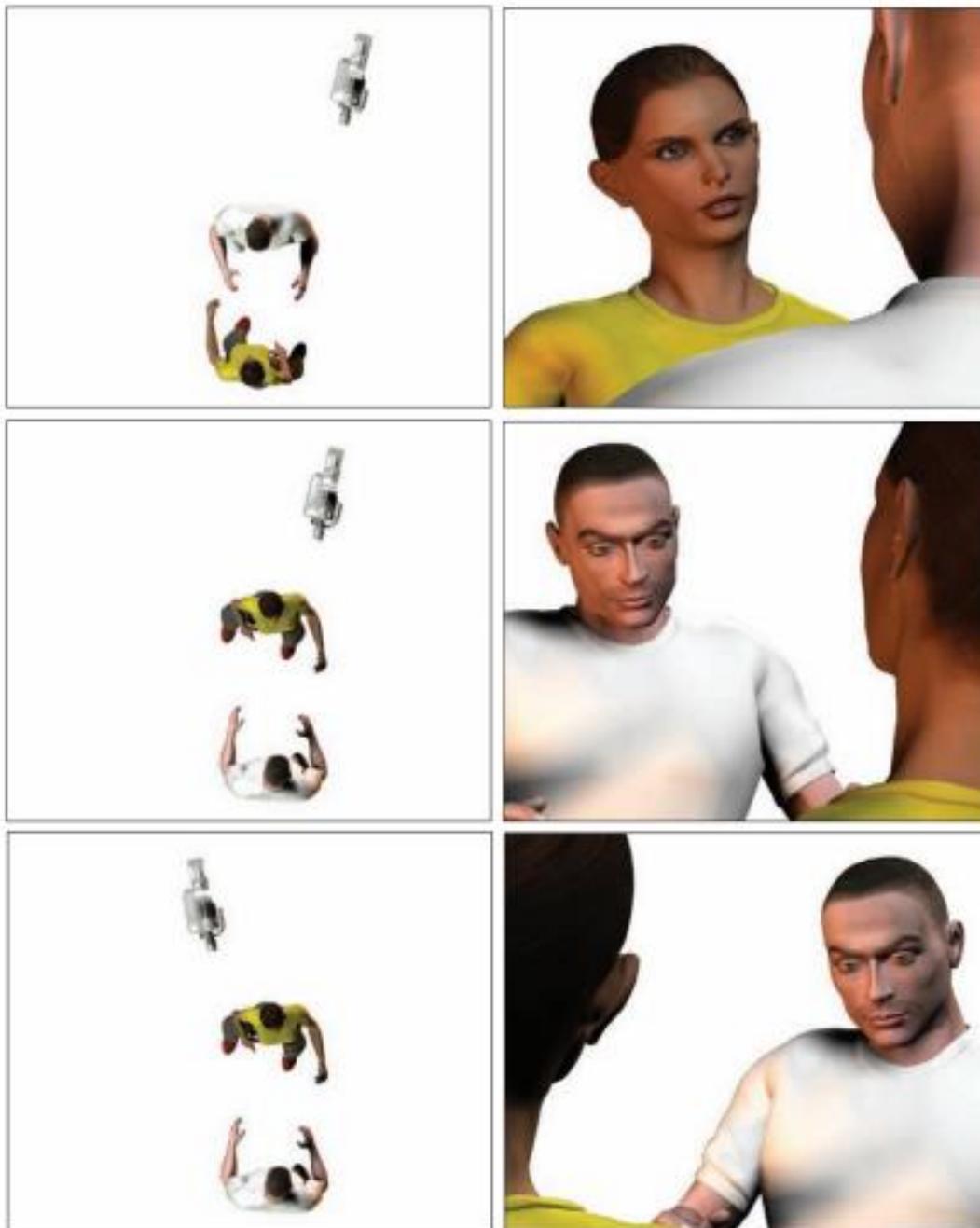
meja makan yang sama di ruangan yang sama. Kami hanya tahu bahwa waktu terus berjalan karena mereka mengenakan pakaian dan riasan yang berbeda di setiap pemotretan. Melalui perangkat sederhana ini, kehancuran pernikahan mereka diceritakan dengan sangat efisien. Yang paling terkenal, dalam pengambilan gambar dia membaca koran yang diterbitkan oleh penerbit pub saingan: tahu pernikahannya akan hancur. Perangkat serupa dapat menunjukkan bahwa telah memasuki urutan fantasi atau kilas balik. Mereka bisa sangat halus (perubahan kecil dalam riasan atau rambut) atau dramatis: gadis kecil yang cocok di jalan tiba-tiba mengenakan gaun pesta yang cantik.

Ada beberapa pengecualian penting untuk aturan 180° dan garis:

1. Jika melihat benda berubah posisi dalam bidikan, maka mengerti bahwa benda telah berubah posisinya.
2. Jika sebuah mobil bergerak ke kanan dalam bidikan, dan kemudian melihatnya berputar sehingga berbelok ke kiri, maka tidak ada masalah Saat posisi kamera bergerak selama pemotretan.
3. Jika penonton memotong ke sesuatu yang sama sekali berbeda, ketika penonton memotong kembali, penonton dapat mengubah garisnya.
4. Dalam kasus sesuatu yang bergerak, penonton dapat memotong ke bidikan sumbu netral, lalu kembali ke kedua sisi garis.

Bidikan netral adalah bidikan di mana gerakannya langsung menuju atau menjauh dari kamera (Gambar 6.20). Dalam kasus di mana kamera bergerak selama pemotretan, pada dasarnya, garis itu sendiri telah bergerak. Beberapa orang cenderung menganggap garis itu sangat kaku dan statis, dulu garis dibuat tidak akan pernah bisa bergerak sepanjang sisa waktu penonton memotret adegan, tapi sebenarnya itu lancar dan bisa berubah sepanjang adegan, seperti yang akan lihat nanti.

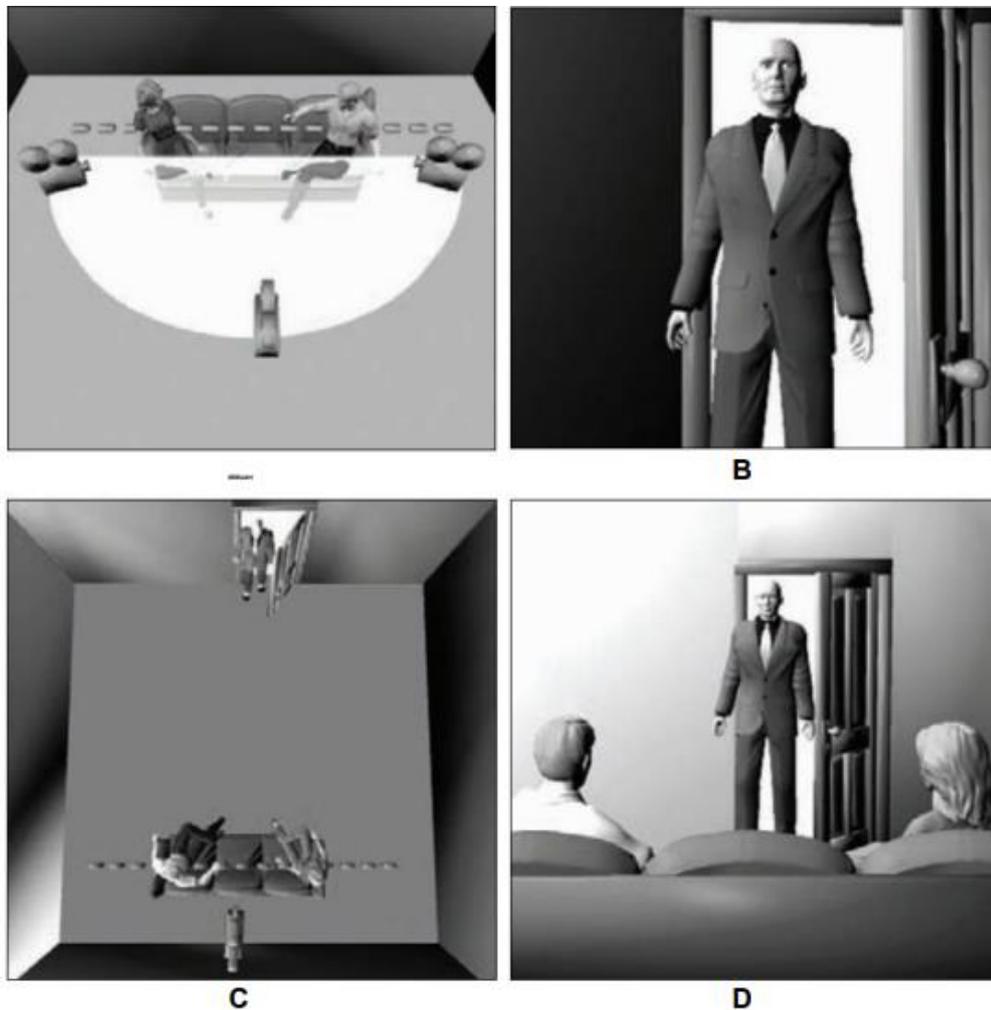
Ada pengecualian lain, meskipun harus diterapkan dengan hati-hati. Ingat, inti dari aturan ini adalah untuk tidak membingungkan. penonton tidak akan pernah melakukan over-the-shoulder pada satu aktor, lalu pindahkan kamera untuk melakukan OTS pada aktor lain, lalu kembali ke yang pertama untuk close-up, dan seterusnya. Ini akan sangat tidak efisien dan memakan waktu. Jadi tentu saja penonton melakukan semua cakupan di satu sisi, lalu pindahkan kamera dan atur ulang pencahayaan. Istilah untuk ini adalah bahwa penonton menembak satu sisi sebelum penonton pindah ke sisi lain, yang disebut turnaround. Kelompok OTS dan close-up yang cocok dengan yang dilakukan pada aktor pertama disebut sebagai Shoot penjawab. Setiap Shoot yang penonton lakukan di pengaturan pertama harus memiliki Shoot penjawab. Setelah pencocokan jendela dan pintu, turnaround adalah area utama lain di mana kecurangan digunakan, seperti dalam kasus di mana beberapa kendala fisik menghalangi posisi kamera yang baik untuk turnaround, atau mungkin matahari berada pada sudut yang buruk, atau mungkin kompleks. pengaturan pencahayaan dan tidak ada waktu untuk menyalakan kembali untuk bidikan penjawab.



**Gambar 66.** Kadang-Kadang Perlu Untuk Menipu Turnaround. Jika Karena Alasan Tertentu Tidak Ada Waktu Untuk Menyiapkan Dan Menyalakan Perputaran Yang Nyata, Atau Jika Latar Belakang Baru Entah Bagaimana Tidak Dapat Digunakan, Maka Dimungkinkan Untuk Menipu Bidikan Hanya Dengan Memutar Aktor Di Se R (Dua Bingkai Tengah).

Namun, jika penonton hanya memutarnya, kamera akhirnya berada di atas bahu yang "salah". Berdasarkan bidikan di bingkai kanan atas, bidikan penjawab harus melewati telinga kanannya. Di bingkai tengah, kami melihatnya di atas telinga kirinya. Di dua bingkai bawah,

kami melihatnya dilakukan dengan benar: para aktor dibalik dalam posisi mereka, tetapi kamera digeser ke kiri kamera sehingga sekarang berada di atas bahu yang benar untuk bidikan curang.



**Gambar 67.** Dalam Adegan Pasangan Yang Duduk Di Sofa (A), Garis Aksi Terlihat Jelas. Kami Dapat Melakukan Shoot Apa Pun Yang Kami Inginkan Selama Kami Tetap Berada Di Sisi Garis Yang Benar. Karakter Baru Masuk (B), Dan Kami Ingin Memasukkannya Ke Dalam Bidikan Yang Menunjukkan Ketiganya. Melakukannya Akan Menempatkan Kamera Pada Posisi Yang Salah, Seperti Pada C. Meskipun Secara Teknis Adalah Kesalahan, Bidikannya Berfungsi Dengan Baik Karena Dilakukan Dengan Berani Dan Sofa Membantu Pemirsa Mengarahkan Diri Mereka Sendiri (D).

Dalam semua kasus ini, dimungkinkan untuk meninggalkan kamera dan lampu di tempatnya dan hanya memindahkan aktor. Ini adalah tindakan terakhir dan hanya digunakan dalam kasus di mana latar belakang untuk satu bagian dari liputan tidak dapat digunakan atau

ada keadaan darurat dalam hal jadwal — jika misalnya, jika matahari terbenam. Teorinya adalah bahwa begitu berada dalam bidikan yang ketat pada liputan, benar-benar tidak melihat banyak latar belakang.

Dalam menipu perputaran, penonton harus menggerakkan kamera beberapa kaki, atau bahkan lebih baik, cukup geser aktor latar depan sehingga penonton berada di atas bahu yang benar. (Untungnya, memindahkan aktor latar depan jarang melibatkan pencahayaan ulang yang substansial.) Kunci dari cheat yang sukses adalah bahwa latar belakang harus netral atau serupa untuk kedua aktor seperti yang ditetapkan dalam bidikan lebar sebelumnya. Dalam beberapa kasus, alat peraga bergerak dapat membantu membuat cheat.

## **E. Perencanaan Cakupan**

Yang membawa ke poin kunci lain yang mudah diabaikan: kapan pun penonton menyiapkan master, luangkan waktu sejenak untuk memikirkan liputannya. Pastikan bahwa ada beberapa cara untuk memosisikan kamera untuk bidikan penjawab yang tepat. Terutama jika liputan satu karakter lebih dramatis atau lebih penting untuk cerita daripada yang lain, itu sangat mudah membuat diri penonton terpojok atau terbentur penghalang yang mempersulit atau tidak mungkin memosisikan kamera untuk bidikan penjawab yang tepat.

Bidikan penjawab harus memiliki panjang fokus, jarak fokus, dan sudut yang sama dengan bidikan yang dipasangkan. Dalam keadaan darurat, jika penonton tidak bisa mendapatkan cukup jauh ke belakang (atau cukup dekat), penonton dapat menipu sedikit dengan panjang fokus yang berbeda untuk mendapatkan ukuran gambar yang sama, yang sejauh ini merupakan masalah yang paling penting. Seperti semua masalah kesinambungan, apa pun yang tidak diperhatikan penonton tidak apa-apa.

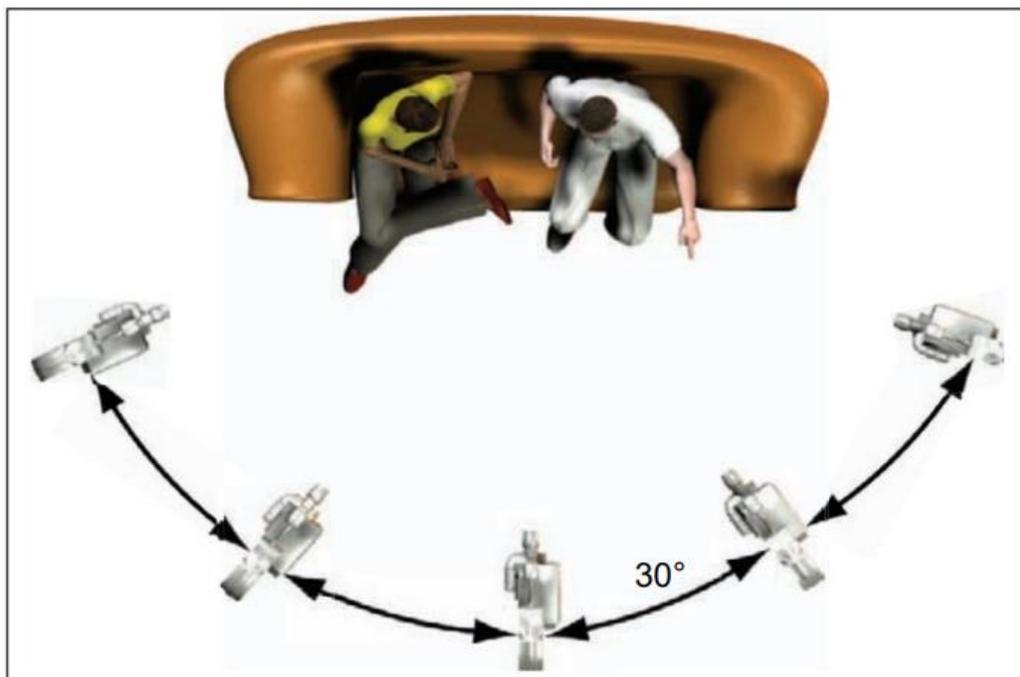
### **1. Cuttabilitas**

Jadi itu aturan 180° dan bisa menembak di mana saja dalam lingkaran 180°, kan? Yah, tidak cukup. Pertama mari definisikan apa yang membuat bidikan dapat dipotong. Yah, tidak cukup. Pertama mari definisikan apa yang membuat bidikan dapat dipotong. Contoh: dua orang kami berada di sofa. Kami melakukan bidikan dari samping yang mencakup keduanya dan lengan sofa. Kemudian kami bergerak sedikit dan mendapatkan bidikan serupa dari keduanya tetapi tanpa lengan sofa. Bagaimana jadinya jika memotong keduanya? Tiba-tiba ukuran gambar berubah sedikit, seolah-olah mungkin filmnya pecah dan beberapa frame hilang — terkadang disebut jump cut. Agar dua bidikan dapat dipotong, perlu ada perubahan yang lebih substansial. Jika alih-alih bergerak sedikit, misalnya, kami banyak bergerak sehingga bidikan hanya bidikan close-up salah satu karakter. Kemudian dua Shoot akan dipotong.

## 2. Aturan 20% dan 30 Derajat

Bagaimana tahu berapa banyak yang harus ubah untuk membuat dua bidikan serupa dapat dipotong? Ini disebut aturan 20%. Secara umum, bidikan harus diubah setidaknya 20% agar dapat dipotong (Gambar 6.25). Itu bisa berupa 20% perubahan sudut, ukuran lensa, atau posisi kamera. Ini pedoman yang sangat kasar, tentu saja. Banyak orang menemukan bahwa 20% saja tidak cukup untuk perubahan yang mulus. Paling-paling, ini adalah minimum absolut — adalah bijaksana untuk membuat lebih banyak perubahan untuk memastikan pengeditan yang baik.

Pedoman kasar lainnya adalah aturan 30°. Ini hanyalah variasi dari aturan 20% (Gambar 6.25). Mari kembali ke lingkaran 180°. Tanpa mengubah lensa, atau bergerak lebih dekat atau lebih jauh, dan selama bergerak 30° ke kiri atau kanan di sepanjang lingkaran itu, baik-baik saja (semacam). Pedoman kasar lainnya adalah aturan 30°. Ini hanyalah variasi dari aturan 20% (Gambar 6.25). Mari kembali ke lingkaran 180°. Tanpa mengubah lensa, atau bergerak lebih dekat atau lebih jauh, dan selama bergerak 30° ke kiri atau kanan di sepanjang lingkaran itu, baik-baik saja (semacam).



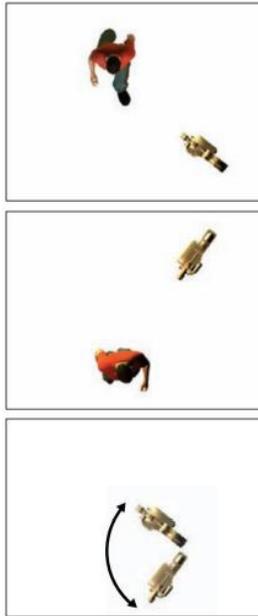
**Gambar 68.** Tetapi Elemen Penting Adalah Bahwa Kedua Bidikan Itu Tampak Cukup Berbeda Bagi Penonton Sehingga Mereka Memotongnya Dengan Mulus.

### 3. Bidikan

Bergerak Dua jenis bidikan mendominasi dalam bidikan bergerak: bidikan mengemudi, dan bidikan berjalan dan bicara. Aturan yang sama berlaku untuk keduanya. Sepintas akan mengira bahwa arah mobil atau jalan kaki adalah sumbu utama, tetapi sebenarnya itu hanya sumbu sekunder. Sumbu utama untuk arah layar adalah antara dua orang, bukan arah jalan mereka atau pergerakan mobil.

Ada dua aliran pemikiran di pintu masuk dan keluar. Beberapa orang akan mengatakan bahwa jika seorang karakter melewati pintu ke kanan (dalam bidikan eksterior), mereka harus muncul di sisi lain, juga ke kanan (dalam bidikan interior). Yang lain berpendapat bahwa begitu seseorang melewati pintu, itu adalah kesepakatan baru, dan apa pun akan terjadi. Sekali lagi, ini adalah panggilan subjektif. Jika ada hubungan yang sangat jelas antara keduanya, dan arah serta kontinuitas gerakan sangat kuat, maka ada baiknya untuk menjaga kontinuitas arah antara keduanya. Jika ada banyak perbedaan antara interior dan eksterior dan ada perubahan yang lebih besar dalam sudut, posisi kamera, atau ukuran lensa di antara keduanya, dimungkinkan untuk pergi ke sisi lain ketika karakter datang melalui sisi lain dari pintu (Gambar 6.23 dan 6.24). Namun, ada sedikit masalah kontinuitas dalam adegan ini ketika Bogie masuk off. Bisakah penonton menemukan kesalahannya? Perhatikan baik-baik sebelum penonton membaca paragraf berikutnya.

Dia menggunakan tangan yang berbeda untuk membuka pintu: tangan kanan di Shoot lorong dan tangan kiri di Shoot di dalam kantor. Demikian pula, ketika karakter berbelok di sisi gedung, jika kamera memotong saat karakter menghilang di tikungan, saat menjemputnya di sisi lain, arah layar harus dipertahankan. Seperti yang kami catat sebelumnya, bingkai keluar menetapkan arah layar, karena ini menunjukkan karakter mengambil arah perjalanan yang pasti. Begitu karakter keluar dari bingkai kiri atau kanan, mereka harus masuk ke bingkai berikutnya dari sisi yang berlawanan (Gambar 6.26). penonton dapat menganggapnya sebagai panci imajiner. Saat karakter keluar dari bingkai, penonton secara mental menggesernya: ini memposisikan penonton dengan benar untuk bidikan berikutnya saat memasuki bingkai. Tentu saja, akan ada saat-saat ketika penonton melakukan pan yang sebenarnya saat karakter melewati kamera, tetapi ada banyak kesempatan ketika penonton ingin memotong, baik karena pan yang canggung, akan mengungkapkan bagian dari lokasi yang tidak penonton inginkan. ingin melihat, atau bahkan ketika dua bidikan berada di lokasi yang sangat berbeda meskipun penonton ingin penonton melihat kedua bagian dari jalan tersebut berada di tempat yang sama. Ini disebut jahitan lokasi Seperti semua urutan kontinuitas, jika ada sesuatu yang lain masuk di antara pintu keluar dan pintu masuk, apa pun akan terjadi.



**Gambar 69.** Saat karakter keluar dari frame, ini menetapkan arah yang harus diperhatikan saat karakter masuk kembali. Anggap saja seolah-olah penonton sedang menggeser kamera.

Sumbu Netral untuk Keluar dari Bingkai Jika karakter atau kendaraan yang bergerak keluar dari bingkai pada sumbu yang benar-benar netral, maka penonton bebas untuk pergi ke mana pun penonton inginkan pada potongan berikutnya. Namun, agar sesuatu keluar pada sumbu yang benar-benar netral, ia harus keluar di atas atau di bawah bingkai (Gambar 6.27 dan 6.28). Sumbu netral mengatur ulang arah layar; setelah penonton beralih ke bidikan sumbu netral jenis apa pun, penonton bebas untuk kembali ke pemandangan dengan arah layar baru yang ditetapkan untuk pemandangan itu. Ini dapat digunakan sebagai perangkat editorial dan juga sebagai cara untuk menyimpan adegan dalam pengeditan, seperti yang penonton lakukan dengan cutaway.

Arah layar pada dasarnya sama dalam tiga pemotretan (atau ketika ada lebih banyak karakter dalam adegan), tetapi satu hal yang harus diperhatikan adalah terlalu banyak memukul orang di tengah. Jika penonton memecahnya sebagai sepasang dua bidikan, orang di tengah akan muncul di kedua bidikan dan akan ada masalah yang tak terhindarkan. Karakter tengah akan "meletup" saat penonton memotong dari satu Shoot ke Shoot lainnya (Angka 6.29 sampai 6.31)

Untuk alasan yang sama, penting untuk menghindari mendapatkan bagian dari orang latar depan dalam bidikan saat melakukan single bersih di atas bahu karakter kedua. Ketika dua karakter cukup dekat satu sama lain di master, seringkali sulit untuk sepenuhnya menjebak orang kedua, terutama jika mereka banyak bergerak.

Seringkali hidung mereka, atau tangan, atau bagian kecil dari mereka akan menyusup ke dalam single. Ini tidak hanya mengganggu komposisi tetapi akan menyebabkan masalah kontinuitas. Sering kali karakter di luar layar harus digeser sedikit ke belakang agar tidak merayap masuk. Penonton tidak ingin melakukannya terlalu banyak sehingga penonton "merindukan" kehadirannya dalam liputan. Jika ada pergeseran besar, pastikan untuk mengatur garis mata baru untuk karakter di layar sehingga kepala mereka tidak terlalu banyak bergeser dari master. Mungkin perlu bagi aktor untuk melihat tanda daripada aktor lain, yang merupakan sesuatu yang harus dihindari, karena akan mempersulit pelaku.



**Gambar 70.** Tiga Shoot Dengan Karakter Di Tengah.

Cakupan Prinsip tumpang tindih berlaku untuk props latar depan serta tiga bidikan. Jika, misalnya, ada kandil di atas meja di antara dua karakter, penonton perlu memperhatikan kontinuitasnya dan juga aktornya: di sinilah memiliki pengawas kontinuitas yang baik benar-benar membuahkan hasil. Meskipun semua jenis kontinuitas pada akhirnya menjadi tanggung jawab sutradara, mengawasi hal-hal seperti itu adalah tugas utama pengawas skrip (nama lain untuk orang kontinuitas, meskipun di set sering disebut skrip). Namun, DP dan terlebih lagi operator kamera (jika sinematografer tidak juga berfungsi sebagai operator) harus memperhatikan hal-hal seperti itu. Karena operator terus-menerus memindai semua bagian pemandangan, seringkali operator yang menemukan kesalahan kecil dalam kontinuitas, arah layar, dan garis mata. Jika dibiarkan pada posisinya dari master, ia akan tampak melompat saat penonton memotong dari bidikan sedang pada satu aktor ke aktor sedang pada aktor lainnya. Pilihan penonton adalah mencurangnya dari semua media (paling aman) atau mencurangnya bolak-balik untuk setiap media, yang sedikit lebih berisiko. Kesalahan dalam kontinuitas prop mudah dibuat, terutama pada produksi kecil di mana penonton mungkin tidak memiliki kru prop penuh di lokasi syuting atau ketika penonton tidak memiliki supervisor kontinuitas yang berpengalaman. Penting untuk tetap waspada bahkan untuk detail terkecil, karena kontinuitas yang buruk adalah sesuatu yang akan

menandai proyek penonton sebagai "amatir." Di sisi lain ada yang namanya "terlalu banyak kontinuitas." Terkadang, pengawas naskah pemula bisa menjadi begitu terobsesi dengan detail kecil yang tidak terlalu terlihat oleh penonton sehingga mereka bisa mulai menghalangi produksi. Penting untuk menemukan keseimbangan; hanya berada di set dan kemudian menonton produksi selesai dengan penonton memberikan pengalaman itu.

Saat karakter di luar layar berjalan di belakang kamera, karakter di layar mungkin mengikuti dengan matanya. Banyak direktur yang tidak berpengalaman enggan melakukan ini, karena mereka pikir itu tidak akan berhasil. Tidak apa-apa selama sapuan mata sedikit di atas atau di bawah lensa. Seperti biasa, adalah penting bahwa aktor tidak melihat langsung ke lensa, bahkan untuk sesaat. Hal terpenting tentang sapuan mata adalah bahwa mereka cocok dengan arah dan kecepatan karakter persimpangan. Ini berarti bahwa aktor di layar akan menggerakkan kepala mereka ke arah yang berlawanan dari gerakan penyeberangan, karena kami pada dasarnya melintasi garis secara terbalik. Jika penonton memotret sapuan mata terlebih dahulu, mungkin diinginkan untuk memotret beberapa kecepatan yang berbeda karena ketika crossing diambil kemudian, kecepatannya mungkin tidak sama.

Adegan dengan lebih dari tiga karakter umumnya membutuhkan cakupan yang baik. Jika ada arah dominan pada pengaturan grup, kemungkinan besar akan menentukan garis arah layar berdasarkan tempat penonton menembak master. Dalam praktiknya, dimungkinkan untuk memotret hampir dari mana saja selama penonton mendapatkan bidikan dan cakupan penjawab yang tepat. Namun, mungkin lebih baik untuk memilih garis dan menaatinya. Hal ini akan mengurangi kebingungan persepsi penonton. Jika ada karakter dominan yang berdiri terpisah dari kelompok, ini akan sering membentuk garis. Bingkai dari adegan grup di Ronin ini mengilustrasikan beberapa prinsip ini. Perhatikan khususnya sedikit perbedaan antara B dan F. Keduanya dibidik di tengah sumbu; B, bagaimanapun, adalah over-the-shoulder melewati pria berjas, sementara F tidak termasuk dia, dan lebih dari POV-nya.



**Gambar 71.** Komposisi Gambar dalam Pertemuan

Master dari Ronin (A) ini membentuk grup utama dan tempat mereka di se r meja. Potongan berikutnya (B) mengungkapkan wanita di kepala meja (terpisah dari kelompok) dengan cara yang menunjukkan hubungannya dengan mereka; itu mengarahkan pada pengaturan keseluruhan. Ini adalah kebalikannya. Potongan menjadi tiga bidikan ini mempertahankan arah layar yang ditetapkan di master (A). Ini adalah contoh yang baik tentang bagaimana melihat sepotong meja membantu tetap membumi di tempat kejadian. Jika tidak ada, pasti akan merindukannya. (B) Over-the-bahu gadis ini berada di sisi berlawanan dari garis dari (D); itu di luar kelompok. Namun, karena urutan pemotretan sebelumnya telah dengan jelas menetapkan semua hubungan, tidak ada masalah. (E) Single pada pria berjas ini juga mendapat manfaat dari melihat sepotong meja. Jika perlu untuk memindahkan meja untuk mendapatkan bidikan, meja rias sering kali memiliki sesuatu yang lebih kecil yang dapat menggantikannya. (F) Shoot ini dari POV pria berjas, tapi kami tidak melihat dia di latar depan. Dalam hal ini dikatakan "di dalam" dia — bukan di dalam tubuhnya, tetapi di dalam bidang penglihatannya.

Adegan kejar-kejaran bisa menjadi masalah untuk arah layar. Sebagai aturan umum, penonton ingin mempertahankan arah keseluruhan dalam adegan, tetapi ada banyak ruang untuk variasi. Saat pengejaran itu sendiri berubah arah, arah layar penonton mungkin juga berubah. Khususnya untuk kejar-kejaran mobil, beberapa sutradara lebih suka mencampuradukkannya untuk sedikit membingungkan penonton dan menekankan sifat kinetik dari kejar-kejaran; hal yang sama berlaku untuk adegan pertarungan atau jenis aksi.

Karena cutaway bukan bagian dari adegan utama tetapi secara fisik terkait dengannya, kontinuitas arah harus dipertahankan antara lokasi adegan dan elemen cutaway. Hal ini terutama penting untuk cutaways yang melibatkan tampilan dari karakter tambahan, yang sering mereka lakukan (Gambar 6.33 dan 6.34). Karena penonton bergerak menjauh dari adegan utama dan biasanya untuk pengambilan gambar cepat, seringkali

penonton akan menghadapi keterbatasan set atau masalah lain yang akan membuat penonton perlu sedikit menipu karakter tambahan. Dalam hal ini, penting untuk berhati-hati tentang garis mata. Karena penonton sangat menyadari ke mana mata aktor diarahkan, garis mata yang salah adalah sesuatu yang akan selalu mereka sadari. Perhatian yang cermat harus diberikan pada garis mata: sangat mudah untuk membuat mereka salah.



**Gambar 72.** Master Ini Membuat Grup Latar Belakang Dan Pria Berkumis Itu Melihat Ke Kiri Kamera.



**Gambar 73.** Pada Potongan Ke Grup Latar Belakang, Hubungan Arah Tetap Terjaga Dan Yang Terpenting Pria Berkumis Masih Melihat Ke Kiri Kamera. Tidak Ada Pertanyaan Selain Bahwa Dia Melihat Ke Arah Kelompok Latar Depan.

#### **4. Lihat Menetapkan Baris Baru**

Dalam masalah terkait, mari fokus pada pasangan di meja. Dalam adegan kami tentang pasangan di sebuah restoran, percakapan antara pasangan memiliki alurnya sendiri. Ketika dia berbalik untuk melihat gangster, itu membentuk garis baru yang harus dihormati di semua Shoot yang melibatkan pasangan di meja dan gangster (Gambar 6.35 hingga 6.37). Itu tidak menggantikan garis yang dibuat oleh percakapan pasangan itu, yang masih harus digunakan untuk liputan apa pun di meja mereka.

## 5. **Garis Mata dalam Coverage Over-the-Shoulder**

Saat memotret cakupan over-the-shoulder, ketinggian kamera umumnya akan setinggi mata untuk karakter. Jika kedua pemain memiliki ketinggian yang tidak sama, beberapa modifikasi biasanya diperlukan. Dalam hal ini, ketinggian kamera kira-kira akan sesuai dengan karakter di atas bahu siapa penonton memotret.

## 6. **Garis Mata untuk Karakter Duduk**

Prinsip yang sama berlaku ketika satu atau lebih karakter duduk atau di lantai, tetapi dengan pengecualian penting. Karena memotret di atas bahu karakter yang berdiri mungkin merupakan sudut yang ekstrem, ini juga berfungsi untuk menjaga kamera tetap setinggi mata pemain yang duduk, yang membuatnya menjadi semacam bidikan di belakang pinggul, (bukan istilah resmi, omongomong, tapi mungkin memang seharusnya begitu. Dalam situasi seperti ini, untuk single yang bersih, ketika ada perbedaan tinggi atau level karakter dalam cakupan, garis mata mungkin juga memerlukan beberapa penyesuaian. Ini tidak berlaku untuk over-the-shoulder ders, karena dapat melihat kepala pemain di luar layar dan dengan demikian mengetahui tingkat mata yang sebenarnya. Dalam hal ini garis mata karakter yang duduk harus sedikit di atas lensa, dan garis mata karakter yang berdiri harus sedikit di bawah lensa. Berhati-hatilah untuk tidak berlebihan dalam hal ini. Seperti semua eyelines dan cheats, penilaian akhir harus dibuat saat melihat melalui lensa. Bagaimana tampilannya dan cara kerjanya dalam pengeditan selalu mengalahkan aturan hafalan: tujuannya adalah pengeditan yang bisa diterapkan, bukan hanya teknik formal.



**Gambar 74.** Dua Orang Di Meja Membentuk Garis Aksi Yang Kuat. Jika Salah Satu Dari Mereka Terlihat Di Luar Layar Ke Sesuatu Yang Lain, Ini Membuat Garis Baru Di Antara.

## 7. **OTS dan Sisipan**

Sisipan umumnya tidak kritis dalam hal arah layar kecuali secara umum. Salah satu contoh di mana mereka penting adalah membaca sisipan. Jenis sisipan ini cukup umum

sebagai adegan utama, atau bahkan over-the-shoulder biasanya tidak cukup ketat untuk memungkinkan penonton benar-benar membaca apa yang dilihat karakter. Dalam kasus ini, penting untuk menyesuaikan dengan garis mata dan arah layar dari karakter yang membaca materi, bahkan jika mereka tidak memegangnya.

## **8. Aksi Bergerak.**

Setelah penonton benar-benar memahami prinsip-prinsip yang mendasari dan alasan kognitif untuk aturan-aturan ini, lebih mudah untuk melihat ketika ada pengecualian dan fleksibilitas. Penting untuk diingat bahwa "garis" bukanlah benda fisik yang memiliki keberadaan independen di lokasi syuting. Garis ini hanya terkait dengan tempat penonton pertama kali menetapkan pandangan dengan penempatan kamera dari bidikan pertama yang muncul di layar. Juga, garis bergerak, seperti yang lihat pada contoh pasangan dan gangster di restoran.

Yang terpenting, dalam adegan dengan aksi bergerak, seperti adegan perkelahian, garis akan terus bergeser. Dalam adegan pertarungan yang sangat hingar bingar yang difoto dengan banyak sudut dan potongan untuk diedit dalam urutan api yang cepat, sutradara dan editor mungkin ingin mengabaikan garis sama sekali untuk menambahkan kesan aksi dan disorientasi pada adegan. Secara umum, bagaimanapun, adalah baik untuk mematuhi aturan arah layar — terutama jika dua orang yang berkelahi tidak berbeda secara fisik dalam penampilan atau pakaian. Kalau tidak, penonton mungkin akan mencari orang yang salah.

Saat penonton membawa penonton ke dalam sebuah adegan, penonton bisa menganggapnya sama seperti membawa orang asing ke pesta. Beberapa konsep telah disebutkan sebelumnya, tetapi sekarang mari pertimbangkan dalam konteks kesinambungan naratif. Ada empat pengenalan dasar yang perlu dilakukan: tempat, waktu, geografi, dan karakter utama.

Banyak aspek introduksi dan transisi yang merupakan fungsi dari naskah, tetapi harus diaktualisasikan oleh sutradara dan pembuat film di lokasi syuting. Beberapa diimprovisasi pada saat pengambilan gambar karena mungkin didasarkan pada beberapa penyangga atau aspek dari set atau lokasi yang belum terlihat sebelumnya, seperti bulan purnama yang sempurna tepat di atas pemandangan.

## **9. Tempat**

perlu memberi tahu penonton di mana mereka berada. Menetapkan bidikan dan variasi dibahas dalam bab Metode Pemotretan. Ada pengecualian penting untuk ini yang disebut pengungkapan lambat. Dalam teknik ini, alih-alih membuka dengan bidikan lebar, adegan dimulai dengan bidikan ketat karakter atau elemen adegan lainnya. Hanya saat adegan berlangsung, kamera mundur untuk mengungkapkan di mana berada dan apa yang sedang terjadi. Ini adalah variasi dari pengungkapan dasar di mana kamera

memulai sesuatu yang bergerak atau kamera bergerak melewatinya untuk menunjukkan beberapa elemen pemandangan lainnya.

Tidak hanya seorang formalis utama tetapi juga seorang visualis yang hebat (ia memulai karirnya sebagai fotografer diam untuk majalah Look ), Stanley Kubrick menggunakan pengungkapan lambat dengan mahir dalam Barry Lyndon (Gambar 6.38 dan 6.39). Sepanjang film, salah satu perangkat formal utama adalah zoom kembali yang sangat panjang dan sangat lambat. Dia mulai dengan menceritakan detail adegan dan kemudian dengan sangat sengaja menarik kembali untuk mengungkap lebih banyak dan lebih banyak lagi. Seperti banyak aspek lain dari film (bingkai tetapnya yang tersusun sempurna berdasarkan lukisan pada masa itu, penekanan pada geometri formal, dan langkah lambat dalam aksi dan penyuntingan) kemunduran yang lambat ini menggarisbawahi formalisme yang kaku dari masyarakat dan budaya. pada saat itu serta keniscayaan kemunduran Lyndon.

Kemunduran panjang ini juga berfungsi sebagai tanda baca editorial di antara sekuens dan berkontribusi pada kecepatan keseluruhan film. Untuk bidikan ini, Angenieux menciptakan lensa khusus untuk Kubrick: Cine-Pro T/9 24-480mm. Yang terkenal, ia juga memiliki lensa foto diam Zeiss F/0.7 ultra-cepat yang dikonversi untuk penggunaan gambar bergerak pada film ini untuk digunakan dengan adegan cahaya lilin.

#### **10. Waktu**

Selain menetapkan di mana berada, penonton harus tahu kapan berada. Secara internal di dalam adegan, ini adalah fungsi dari bidikan transisi atau jenis petunjuk temporal lainnya. Dalam dua bingkai dari Ronin ini (Gambar 6.40 dan 6.41), sutradara perlu menemukan cara untuk memastikan bahwa lima belas atau dua puluh menit telah berlalu. Ini bisa jauh lebih sulit daripada menyampaikan bahwa hari-hari telah berlalu atau bahwa itu adalah musim panas dan sekarang musim dingin — yang dapat dicapai dengan bidikan eksterior sederhana dari pepohonan hijau yang terpecah menjadi bidikan pohon yang sama yang tandus daunnya dan a lapisan salju baru yang jatuh di tanah. Di sini dia telah melakukan sesuatu yang sangat halus. Pada bidikan pertama melihat para bellboy mulai memasang dekorasi di pohon di lobi hotel. Pada bidikan kedua, saat kamera bergerak mengikuti keluarnya karakter, melihat bahwa dekorasi telah selesai. Bagi penonton, ini sepenuhnya alam bawah sadar, tetapi menyampaikan perjalanan waktu dengan cara bawah sadar.



**Gambar 75.** Alat Untuk Menyampaikan Perjalanan Waktu

Seringkali lebih sulit daripada menunjukkan perjalanan waktu yang lama di antara pemotongan. Di Ronin, sutradara menggunakan fakta bahwa pohon Natal didekorasi dalam satu bidikan. Para pelayan masuk dengan sekotak hiasan untuk pohon itu. (bawah) Pada bidikan berikutnya, pohon didekorasi sepenuhnya. Ini sangat halus tetapi, penonton secara tidak sadar akan menyadari bahwa beberapa waktu singkat telah berlalu di antara dua bidikan.

## 11. Geografi

Hal ini telah dibahas sebelumnya, tetapi perlu disebutkan di sini karena ada beberapa aspek untuk menetapkan geografi yang berhubungan dengan pemotretan aktual di lokasi syuting. Menetapkan tempat biasanya hanya bertujuan untuk menunjukkan kepada di mana adegan itu akan berlangsung. Ini hanya disebut Shoot pendirian. Menetapkan geografi sedikit berbeda dari sekadar memberi tahu pemirsa di mana aksi berlangsung.

Di mana bidikan penetapan umumnya merupakan tampilan eksterior bangunan, penetapan geografi berkaitan dengan pemandangan itu sendiri, khususnya, tetapi tidak

secara eksklusif, interiornya. Penonton tidak cukup hanya mengetahui lokasi umum dari suatu adegan, tetapi juga penting bahwa mereka memiliki pemahaman umum tentang tata letak tempat — geografi secara keseluruhan. Ini mencegah kebingungan saat karakter bergerak atau saat kamera memotong ke sudut pandang lain dalam adegan.

## **12. Karakter**

Memperkenalkan karakter tentu saja sebagian besar merupakan fungsi dari naskah dan aktor, tetapi prinsip umumnya adalah memperkenalkan karakter kunci dalam beberapa cara yang secara visual menggarisbawahi beberapa aspek pentingnya mereka, sifat mereka, dan fungsi cerita mereka. Selain itu, membuat pengantar ini menarik secara visual membantu penonton mengingat karakter: suatu bentuk tanda baca visual.

Sepanjang paruh pertama *High Noon*, kami telah menunggu kedatangan orang jahat di kereta siang. Ia pernah dibicarakan, ditakuti, bahkan dijauhi. Ketika kami akhirnya bertemu dengannya (Gambar 6.45 sampai 6.47), Zinnemann menangani perkenalannya dengan cerdas. Saat dia pertama kali turun dari kereta, kami tidak melihat wajahnya. Kemudian untuk seluruh rangkaian *Shoot*, kami melihatnya disambut, mengikat senjatanya, dan kami tetap tidak melihat wajahnya. Akhirnya, mantan kekasihnya naik kereta; dia meninggalkan kota hanya karena dia telah kembali.

## **F. Masalah Editorial Lain Dalam Shooting**

Selama pengambilan gambar adegan, penting untuk tidak terlalu fokus pada tindakan penting dan penceritaan sehingga tidak ada pemikiran tentang pemotretan kecil yang akan membantu editor menyatukan adegan dengan cara yang mulus, logis, dan juga sesuai dengan nada, kecepatan, dan suasana dari urutannya. Ini termasuk cutaways, inserts, dan character shot yang berkontribusi pada keseluruhan suasana.

### **1. Potongan Lompat**

Gangguan kontinuitas dapat mengakibatkan jump cut. Meskipun jelas-jelas merupakan kesalahan dalam metodologi, potongan lompat dapat digunakan sebagai teknik editorial. Truffaut dan orang lain dari *nouvelle* yang tidak jelas di Prancis pada awal tahun enam puluhan termasuk yang pertama menggunakan potongan melompat secara efektif.

Menurut Ken Dancyger, dalam diskusinya tentang *The 400 Blows*: “Bagaimana gaya yang setara dengan kisah pribadi diterjemahkan ke dalam pilihan pengeditan? Kamera bergerak digunakan untuk menghindari pengeditan. Selain itu, potongan melompat digunakan untuk menantang pengeditan kontinuitas dan semua yang tersirat. Potongan lompat itu sendiri tidak lebih dari penggabungan dua *Shoot* yang tidak bersambungan. Baik kedua bidikan mengenali perubahan arah, fokus pada tindakan yang tidak terduga, atau sekadar tidak menunjukkan aksi dalam satu bidikan yang mempersiapkan penonton untuk konten bidikan berikutnya, hasil dari jump cut adalah fokus pada penghentian itas. Potongan melompat tidak hanya mengingatkan pemirsa bahwa

mereka sedang menonton film, itu juga menggelegar. Potongan melompat meminta pemirsa untuk mentolerir pengakuan bahwa sedang menonton film atau untuk sementara menanggukkan kepercayaan pada film itu." (Ken Dancyger, *The Technique of Film and Video Mengedit*). Potongan lompat sebagai perangkat gaya berasal dari fitur pertama Jean Luc Goddard, *Breathless*. Pengetahuan film adalah bahwa dia hanya merekam adegan sedemikian rupa sehingga tidak dapat diedit secara konvensional (seperti menjalankan kamera untuk waktu yang lama saat karakter berkeliling Paris) dan hanya harus menemukan cara bergaya untuk menutupi wajahnya. Kesalahan Benar atau tidak, itu membuat lompatan memotong perangkat gaya, yang hanya menunjukkan, jika penonton memainkannya dengan benar, bahkan kesalahan penonton bisa menjadi legendaris.



**Gambar 76.** Kontinuiti Adegan

Gambar Atas Perkenalan yang dramatis dan menegangkan dari penjahat utama di *High Noon*. Kedatangannya telah dibicarakan dan ditakuti untuk seluruh film sampai saat ini, tetapi ketika dia tiba di kereta siang hari, sutradara menunda menunjukkan wajahnya hingga momen cerita yang paling dramatis. Saat dia turun dari kereta, kami hanya

melihatnya dari belakang. (tengah) Saat mantan pacarnya naik kereta untuk menghindari kekerasan yang akan datang, dia berbalik untuk melihat dia dan mata mereka bertemu. (bawah) Pandangan pertama kami tentang dia adalah pengungkapan dramatis dan POV subjektifnya: itu membuat momen yang kuat. Perhatikan bagaimana garis mata mereka cocok; jika tidak, sepertinya mereka tidak saling memandang. Untuk mencocokkan, mereka harus berlawanan: dia melihat ke kiri bingkai dan dia melihat ke sisi kanan bingkai.

## 2. Enam Jenis Potongan

Beberapa aspek penyuntingan berada di luar cakupan dari apa yang kami tangani dalam produksi sehari-hari di lokasi syuting, tetapi sutradara dan raper sinematog harus mengetahui sebagian besar konsep utama pemotongan editorial untuk menghindari kesalahan dan memberi editor material yang dia butuhkan untuk tidak hanya memotong film bersama-sama dengan mulus, tetapi juga untuk mengontrol kecepatan dan aliran, menggambarkan struktur keseluruhan, dan memberikan adegan dan keseluruhan bagian kesatuan dan kohesi. Ada enam tipe dasar pemotongan, beberapa di antaranya telah dibahas. Mereka:

### a. Potongan konten

Potongan konten berlaku untuk setiap kali kami memotong ke bidikan baru dalam sebuah adegan hanya untuk menambahkan informasi baru atau meneruskan cerita. Dalam bentuknya yang paling sederhana, pemotongan konten digunakan dalam liputan percakapan. Kami memotong dari master, ke over-the-shoulder, ke close-up. Tidak ada yang berubah dalam bidikan ini kecuali kontennya. Kami melihat keduanya, dan sekarang kami melihat salah satunya, Potongan konten hanyalah bagian dari keseluruhan kemajuan narasi. Seperti semua pemotongan, ia harus mematuhi aturan dasar garis dan aturan 20% agar dapat dipotong.

### b. Potongan aksi

Potongan aksi, kadang-kadang disebut potongan kontinuitas atau potongan gerakan, digunakan setiap kali aksi dimulai dalam satu Shoot dan selesai di Shoot berikutnya. Misalnya, pada bidikan pertama melihatnya membuka pintu, dan pada bidikan berikutnya melihatnya muncul dari sisi lain pintu. Atau dia meraih ke seberang meja, lalu mengambil cangkir kopi di tangannya. Shooting untuk action cut harus dilakukan dengan benar jika ingin bekerja di editing.

Pertama-tama, penonton harus selalu tumpang tindih dengan tindakan. Dalam contoh ini, akan menjadi kesalahan jika dia meraih secangkir kopi, lalu memanggil "potong" segera setelah lengannya terentang, lalu lanjutkan ke close-up lengannya masuk untuk mengambil bidikan. Ada bahaya besar bahwa akan ada bagian yang hilang, yang akan mengakibatkan potongan melompat. Dalam hal ini, jika lengannya hanya memanjang ke tepi meja pada bidikan pertama, tetapi ketika

melihatnya pada bidikan berikutnya, lengannya memanjang hingga ke tengah meja, bagian yang hilang itu akan sangat terlihat. Seperti yang dibahas dalam Metode Pemotretan, memotret tumpang tindih juga memberi editor pilihan kapan tepatnya waktu pemotongan. Jika editor memiliki kebebasan untuk mengatur waktu pemotongan, masalah kecil dalam gerakan dapat dihaluskan. Dalam contoh kecil ini, tindakan yang tumpang tindih cukup kecil. Dalam hal pintu masuk dan keluar, masuk dan keluar dari kendaraan, dan sebagainya, tumpang tindih yang cukup besar harus diambil. Ini terutama benar jika ada tindakan atau dialog penting yang terjadi selama perpindahan. Dalam hal ini, editor membutuhkan kemampuan untuk menyesuaikan kinerja dan alur naratif serta kesinambungan yang sederhana. Dalam memotret bidikan jarak dekat yang melanjutkan aksi dalam bidikan yang lebih besar, penting juga untuk mencocokkan kecepatan aksi. Dalam kasus mengambil kopi, aktor mungkin berada di tengah pidato besar saat dia meraih kopi dan dengan demikian melakukannya perlahan dan sengaja. Jika banyak waktu telah berlalu antara memotret Shoot lebar dan mengambil sisipan tangan yang mengambil kopi, ada kemungkinan dia tidak akan melakukan dialog, dan yang dia lakukan hanyalah menempelkan tangannya di bingkai untuk meraih cangkir. Dalam hal ini, sangat mudah baginya untuk melupakan tempo dari bidikan aslinya dan menganggapnya sebagai sesuatu yang baru. Dorongannya adalah untuk memasukkan tangannya dan meraihnya.

Saat memotret untuk potongan aksi, penting untuk selalu waspada terhadap kemungkinan titik potong. Itu selalu yang terbaik untuk memotong "pada tindakan." Jika seseorang duduk di meja dan bangkit untuk pergi ke pintu, penonton ingin menembak saat dia bangkit dari kursi. Jika telepon berdering, penonton ingin memotong ke bidikan berikutnya saat dia meraih telepon, dan seterusnya. Memotong tindakan membuat potongan lebih halus dan lebih tidak terlihat. Penonton sedikit terganggu oleh aksinya dan cenderung tidak memperhatikan potongannya. Ambil contoh menjawab telepon: dalam Shoot sedang, telepon berdering, dia mengangkatnya dan mulai berbicara. Kemudian kami memotong ke close-up dia berbicara. Dalam hal ini, sangat penting bahwa kepalanya berada pada posisi yang persis sama dan dia memegang telepon dengan cara yang persis sama. Jika salah satu dari ini gagal, itu akan menjadi kontinuitas yang buruk dan akan mengganggu. Memotong sambil meraih telepon membantu menghindari masalah ini.

c. Potongan POV

Potongan POV terkadang disebut "tampilan" dan kami membahasnya secara singkat di Metode Pemotretan. Ini adalah salah satu blok bangunan paling mendasar dari kesinambungan dan sangat berharga dalam menyontek Shoot dan

membangun hubungan fisik. Potongan POV terjadi kapan saja tampilan di luar layar pada bidikan pertama memotivasi pandangan terhadap sesuatu pada bidikan berikutnya (Gambar 6.50). Kasus paling sederhana:

- 1) Bidikan 1: Karakter terlihat di luar layar dan ke atas.
- 2) Bidikan 2: Pemandangan menara jam.

Potongan POV adalah cara klasik untuk menipu lokasi. Misalnya, cerita kami didasarkan pada dia melihat pembunuhan di gedung lawannya, tapi sayangnya, gedung di seberang lokasi kami tidak dapat digunakan. Dalam hal ini, POV yang dipotong dari dia melihat ke luar jendela ke POV pandangannya melalui jendela gedung di seberang jalan akan menjual konsep bahwa dia bisa melihat pembunuhan itu. Seperti yang dibahas dalam bab tentang Metode Pemotretan, sangat mudah untuk terlalu mengandalkan potongan POV (dan penggunaan pemisahan dalam adegan dialog) sehingga membuat adegan menjadi artifisial dan kosong. Itu selalu yang terbaik untuk mendapatkan bidikan penghubung yang mengikat semuanya jika memungkinkan.

Seperti halnya potongan dan sisipan, memotret bidikan penghubung adalah keamanan yang baik. Bahkan jika skrip tidak memintanya, itu adalah salah satu hal yang mungkin berterima kasih kepada editor nanti. Keselamatan pertama — salah satu kesalahan paling amatir yang bisa dilakukan sutradara adalah membungkus adegan tanpa mendapatkan semua liputan yang dibutuhkan editor untuk memotongnya dengan lancar.

Agar potongan POV berfungsi, penting untuk mengeksekusi bidikan dengan benar. POV subjektif terdiri dari beberapa bagian. Pertama, penonton harus menetapkan orang yang melihat, atau penonton tidak akan tahu POV siapa itu.

Kedua, biasanya perlu untuk melihat orang itu "melihat" — sering kali ini dilakukan dengan menunjukkan mereka menoleh atau dengan cara lain tampak jelas sedang melihat sesuatu. Bagian penyiapan ini penting untuk memberi tahu penonton bahwa bidikan berikutnya adalah POV karakter.

Ketiga adalah POV itu sendiri, pandangan mereka tentang hal yang mereka lihat. Umumnya ini perlu menjadi lensa yang agak normal karena lensa yang sangat panjang atau lensa yang sangat lebar tidak akan mewakili penglihatan manusia normal dan tidak akan terlihat seperti sudut pandang seseorang. Untuk menyelesaikannya, banyak editor juga menggunakan bidikan karakter yang mengembalikan k

d. Potongan pertandingan

Potongan pertandingan sering digunakan sebagai perangkat transisi antar adegan. Contoh dari barat: telegrafer mengirim pesan bahwa gubernur belum memberikan grasi; gantung akan berlangsung sesuai jadwal. Dari telegrafer, kami pergi ke

bidikan tiang telegraf (mungkin dengan potongan audio dari klik telegraf). Kemudian dari bidikan tiang telegraf potong ke bidikan gal low: tiang vertikal yang kira-kira berukuran, bentuk, dan dalam posisi yang sama dengan tiang telegraf. Satu gambar persis menggantikan yang lain di layar. Salah satu penggunaan korek api yang paling efektif adalah di *Apocalypse Now*, di mana Coppola memotong dari bilah berputar kipas langit-langit di kamar hotel Saigon ke bilah berputar helikopter jauh di zona pertempuran. Perhatian besar harus diambil dalam menembak kedua sisi potongan pertandingan. Tidaklah cukup bahwa objek harus serupa bentuknya: ukuran layar (sebagaimana ditentukan oleh panjang fokus) dan posisi dalam bingkai juga harus cocok. Salah satu caranya adalah dengan membuat video dari adegan yang diambil sebelumnya dan memutarnya kembali di monitor sutradara. Untuk pekerjaan presisi, monitor dengan sakelar A/B memungkinkan gambar dengan cepat dialihkan bolak-balik dari bingkai beku video ke gambar langsung dari monitor.

e. Potongan konseptual

Potongan konseptual adalah potongan yang lebih bergantung pada konten ide dari dua bidikan berbeda daripada konten visual. Contoh terkenal dari potongan konseptual dan juga potongan korek api adalah pada awal Kubrick 2001: *A Space Odyssey*: potongan yang membentang puluhan ribu tahun digunakan untuk transisi dari zaman prasejarah ke era perjalanan ruang angkasa (Gambar 6.51) . Ini adalah potongan yang cocok karena arah, gerakan, bentuk, dan ukuran layar tulang hampir sama persis dengan pesawat ruang angkasa. Namun, ini juga merupakan potongan konseptual, karena Kubrick menggunakan tulang sebagai metafora untuk penggunaan alat yang pertama kali dilakukan oleh manusia. Pesawat ruang angkasa kemudian merupakan hasil akhir dari penggunaan pertama alat—alat yang dapat membawa manusia ke luar angkasa. Jenis pemotongan ini biasanya dijabarkan dalam naskah karena memerlukan banyak persiapan. Apa yang relevan bagi sinematografer dan sutradara yang mengerjakan set adalah bahwa bidikan ini harus divisualisasikan, direncanakan, dan dieksekusi dengan tujuan akhir. Ada jenis potongan konseptual lain yang tidak cocok dengan potongan, artinya konten visual dari kedua bidikan tersebut sama sekali tidak terkait. Apa yang relevan bagi sinematografer dan sutradara yang mengerjakan set adalah bahwa bidikan ini harus divisualisasikan, direncanakan, dan dieksekusi dengan tujuan akhir. Misalnya, dalam film perang, sang jenderal mungkin berkata, "Kami akan mengebom mereka kembali ke zaman batu," dan membanting tinjunya ke meja. Ini memotong segera ke *Shoot* ledakan. Potongannya terbawa oleh aksi, ide, dan editan suara (bantingan kepala tangan dan ledakan). Audio sering berperan dalam pemotongan konseptual.



**Gambar 77.** Pada Tahun 2001: A Space Odyssey, Kubrick Menggunakan Suntingan Yang Merupakan Potongan Konseptual Dan Potongan

f. Potongan nol

Zero cut adalah jenis match cut yang jarang disebutkan dalam diskusi pemotretan dan pengeditan. Variasi dari teknik ini digunakan oleh John Frankenheimer dalam Ronin. Dalam hal ini, kamera melacak seorang pria saat dia berjalan di jalan. Ekstra menghapus bingkai (memblokirnya sepenuhnya untuk satu atau dua bingkai) dan karakter berjalan terus. Tidak ada yang sangat luar biasa tentang Shoot itu. Triknya adalah sebenarnya dua Shoot yang dilakukan terpisah ribuan mil dan minggu. Bagian pertama pengambilan gambar dilakukan di lokasi di Eropa, dan bagian kedua pengambilan gambar dilakukan di area studio di Los Angeles. Ini memberi sutradara kesempatan untuk menggunakan titik kuat dari dua lokasi yang digabungkan menjadi satu bidikan berkelanjutan. Ini sebenarnya adalah bentuk jahitan lokasi (juga disebut penyambungan lokasi) di mana rekaman yang diambil di dua lokasi atau lebih diedit agar terlihat seperti seluruh adegan difilmkan di satu tempat.

Teknik ini sama dengan yang digunakan Hitchcock dalam film "one shot"-nya Rope. Inilah yang memungkinkannya untuk merekam seluruh film sehingga tampak

seperti satu pengambilan terus menerus yang panjang, meskipun satu rol film di kamera hanya berlangsung selama 11 menit. Meskipun Rope memberi kesan satu kali pengambilan, itu adalah mitos bahwa tidak ada pemotongan sama sekali; sebenarnya ada beberapa, kebanyakan di pergantian reel.

### **G. Ringkasan**

Karena cutaway bukan bagian dari adegan utama tetapi secara fisik terkait dengannya, kontinuitas arah harus dipertahankan antara lokasi adegan dan elemen cutaway. Hal ini terutama penting untuk cutaways yang melibatkan tampilan dari karakter tambahan, yang sering mereka lakukan. Karena penonton bergerak menjauh dari adegan utama dan biasanya untuk pengambilan gambar cepat, seringkali penonton akan menghadapi keterbatasan set atau masalah lain yang akan membuat penonton perlu sedikit menipu karakter tambahan. Dalam hal ini, penting untuk berhati-hati tentang garis mata. Karena penonton sangat menyadari ke mana mata aktor diarahkan, garis mata yang salah adalah sesuatu yang akan selalu mereka sadari. Perhatian yang cermat harus diberikan pada garis mata: sangat mudah untuk membuat mereka salah.

### **H. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Bagaimana mengatasi supaya tidak membingungkan penonton dan menekankan membingungkan penonton ?
2. Bagaimana memotret single yang bersih sebagai tambahan akan memberikan perlindungan keamanan jika penonton membutuhkannya ?
3. Mengapa objek atau karakter harus dimiringkan untuk keluar dari bagian atas atau bawah bingkai ?
4. Apa harus mempertimbangkan pedoman ini sebagai minimum mutlak. Seringkali perubahan itu tidak cukup. Yang terbaik adalah menggabungkan gerakan 30° dengan perubahan lain, seperti panjang fokus yang berbeda untuk memastikan kemampuan potong ?
5. Bagaimana dan cara mengatasi kamera digeser ke kiri kamera sehingga sekarang berada di atas bahu yang benar untuk bidikan ?

# BAB IX

## DASAR PENCAHAYAAN

### Pokok Pembahasan :

1. keseimbangan pencahayaan juga dapat memengaruhi suasana hati, nada, gaya, dan tampilan keseluruhan pemandangan.
2. Cahaya jendela bisa menjadi salah satu cahaya terindah.
3. bekerja dengan cahaya matahari
4. Berapa banyak lampu yang penonton gunakan didasarkan pada pembentukan cahaya

**P**encahayaan memiliki permutasi dan variasi yang hampir tak terbatas. Tentu saja tidak ada satu cara yang "benar" untuk menerangi sebuah adegan. Akibatnya, tidak mungkin bisa membuat daftar sederhana tentang teknik pencahayaan yang "tepat". Apa yang dapat dilakukan, bagaimanapun, adalah mencoba untuk mengidentifikasi apa yang ingin pencahayaan lakukan untuk pekerjaan apa yang dilakukannya untuk ? Apa yang diharapkan dari pencahayaan "baik"? Mulai dengan cara ini, kami memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mengevaluasi saat pencahayaan bekerja atau kami dan ketika gagal. Secara alami, ini adalah generalisasi. Selalu ada pengecualian, karena ada dalam semua aspek pembuatan film — pementasan, penggunaan lensa, eksposur, kontinuitas, editorial, dan sebagainya.

### A. Tujuan Pencahayaan

Jadi apa yang ingin pencahayaan lakukan untuk ? Ada banyak pekerjaan, dan itu termasuk membuat gambar yang memiliki:

1. Rentang nada penuh dan gradasi lembut
2. Kontrol warna dan keseimbangan
3. Bentuk dan dimensi dalam subjek individu
4. Pemisahan: mata pelajaran menonjol dengan latar belakang
5. Dimensi kedalaman dalam bingkai
6. Tekstur
7. Mood and tone: konten emosional
8. Paparan

Dalam kebanyakan kasus, kami ingin gambar memiliki rentang nada penuh dari hitam ke putih (rentang nada selalu dibahas dalam skala abu-abu, tanpa memperhatikan warna). Tentu saja ada pengecualian untuk ini, tetapi secara umum, gambar yang memiliki rentang

nada yang luas, dengan gradasi halus di sepanjang jalan, akan lebih enak dipandang, lebih realistis, dan memiliki dampak yang lebih besar. Dalam video dan Definisi Tinggi, bagan pengujian yang tepat penting dalam mempersiapkan kamera untuk mencapai hal ini — untuk memastikan bahwa pengaturan kamera penonton akan memungkinkan penonton untuk menangkap berbagai macam nada dalam gambar penonton. Ini berarti bahwa hitam penonton akan benar-benar hitam dan putih penonton benar-benar putih dan juga ada transisi yang mulus di seluruh rentang skala abu-abu dengan setiap nuansa nada abu-abu terwakili.

Secara alami, ini mungkin bukan struktur gambar akhir yang penonton tuju. Ini tidak dimaksudkan — ini adalah referensi yang dapat penonton andalkan untuk kembali dari waktu ke waktu dan standar untuk menilai kontras dan jangkauan pengaturan kamera penonton dan dengan demikian pencahayaan pemandangan penonton. Dari sana, penonton memiliki titik awal yang diketahui untuk mulai membuat struktur gambar yang tepat untuk pemandangan yang penonton potret.

#### 1. Kontrol Warna dan Keseimbangan Warna

Ada dua sisi penggunaan warna dalam pencahayaan dan penggunaan kamera. •Tekstur Saya yakin penonton pernah mendengar ini, "Jika penonton menyalakannya dengan benar ..." atau "Dengan pencahayaan yang baik, pemandangan akan ..." Apa artinya? Apa itu pencahayaan "baik"? Keseimbangan warna mengacu pada menyesuaikan kamera video dengan kondisi pencahayaan (atau dalam film memilih stok film yang tepat atau menggunakan filter yang tepat), sedangkan kontrol warna mengacu pada mengubah pencahayaan melalui penggunaan unit pencahayaan yang berbeda atau menempatkan gel pada lampu. Pertama, (kecuali jika penonton menginginkan efek tertentu), pencahayaan itu sendiri harus seimbang warna. Dua standar yang paling umum adalah keseimbangan siang hari (5500K) dan keseimbangan tungsten (3200K), tetapi keseimbangan lainnya dimungkinkan baik menggunakan kartu abu-abu atau bagan uji atau dengan penyeimbangan putih ke kartu netral. Ini kemungkinan akan menjadi rute yang paling diinginkan dengan pencahayaan yang tidak dapat penonton kendalikan, seperti di kantor dengan lampu neon yang tidak dapat penonton ubah. Hingga tahun delapan puluhan, adalah konvensional untuk secara tepat menyeimbangkan warna semua sumber pencahayaan dalam sebuah pemandangan. Sekarang dengan kamera video yang terus meningkat, stok film yang lebih baik, dan yang terpenting, mengubah selera visual, adalah hal biasa untuk mencampur sedikit, bahkan secara radikal, sumber warna yang berbeda dalam sebuah adegan Dalam membuat keputusan ini, penonton perlu memperhatikan eksposur, keseimbangan warna, filtrasi, pemrosesan yang benar (untuk film), dan pengaturan kamera yang tepat (dalam kasus kamera video). Kontrol warna juga penting dalam suasana dan nada pemandangan.



**Gambar 78.** Warna Memainkan Peran Utama Dalam Pembuatan Gambar: Masalah Keseimbangan Warna

Pencahayaan depan datar tidak mengungkapkan bentuk dan bentuk subjek. Itu cenderung meratakan semuanya, membuat subjek hampir seperti potongan kartun: dua dimensi. Pencahayaan dari samping atau belakang cenderung mengungkapkan bentuk suatu objek — struktur luar dan bentuk geometrisnya.

2. Membentuk

Pencahayaan depan datar tidak mengungkapkan bentuk dan bentuk subjek. Itu cenderung meratakan semuanya, membuat subjek hampir seperti potongan kartun: dua dimensi. Pencahayaan dari samping atau belakang cenderung mengungkapkan bentuk suatu objek — struktur luar dan bentuk geometrisnya.

3. Pemisahan

Dengan pemisahan, yang kami maksud adalah membuat subjek utama “menonjol” dari latar belakang. Metode yang sering digunakan untuk melakukan ini adalah lampu belakang. Cara lain untuk melakukannya adalah dengan membuat area di belakang subjek utama secara signifikan lebih gelap atau lebih terang daripada subjek. Dalam upaya kami untuk membuat gambar tiga dimensi mungkin, kami biasanya mencoba membuat latar depan, tengah, dan latar belakang dalam bidikan; pemisahan adalah bagian penting dari ini.



**Gambar 79.** Dua Perangkat Digunakan Untuk Menambahkan Tekstur Visual Pada Cahaya Ini: 4x4 Cuculoris

4. Kedalaman

Seperti gambar, apa itu film, dan HD? Itu adalah persegi panjang datar—medium dua dimensi (3D is another matter). Mencerahkan orang, sinematografer, dan sutradara, sebagian besar tugas kami adalah mencoba membuat seni datar ini tampil tiga dimensi mungkin — untuk memberikan kedalaman, bentuk, dan perspektif. , untuk menghidupkannya sebagai dunia nyata sebanyak mungkin. Pencahayaan memainkan peran besar dalam hal ini. Penggunaan lensa, pemblokiran, pergerakan kamera, desain set, warna, dan teknik lainnya juga berperan, tetapi pencahayaan adalah pemain kunci kami dalam upaya ini.

Ini adalah bagian besar mengapa pencahayaan "datar" sering kali menjadi musuh. Pencahayaan datar adalah cahaya yang datang dari sangat dekat kamera, seperti lampu kilat yang dipasang pada kamera foto konsumen: terletak pada sumbu dengan lensa. Akibatnya, itu hanya menerangi seluruh subjek secara merata. Ini menghapus kualitas tiga dimensi alami dari subjek.

5. Tekstur

Seperti halnya bentuk, cahaya dari sumbu lensa (pencahayaan datar) cenderung mengaburkan tekstur permukaan bahan. Alasannya sederhana: tahu tekstur subjek dari bayangan. Cahaya yang datang dari dekat kamera tidak menciptakan bayangan. Semakin banyak cahaya yang datang dari samping, semakin banyak ia menciptakan bayangan, yang mengungkapkan tekstur. Tekstur juga dapat hadir dalam pencahayaan itu sendiri.

6. Suasana hati dan nada

Mari ingat diskusi tentang kata "sinematik." Digunakan dalam percakapan, Mari ingat diskusi tentang kata "sinematik." Digunakan dalam percakapan, Misalnya,

seseorang mungkin mengatakan novel tertentu adalah sinematik jika memiliki aksi yang bergerak cepat, banyak deskripsi, dan sedikit eksposisi. Itu bukan bagaimana akan menggunakan istilah di sini. Dalam konteks ini, kami akan menggunakan istilah sinematik untuk menggambarkan semua alat, teknik, dan metode yang kami gunakan untuk menambahkan lapisan makna, emosi, nada, dan suasana hati ke konten.

Seperti yang diketahui oleh setiap kamera dan pencahayaan yang baik, dapat mengambil adegan tertentu dan membuatnya tampak menakutkan atau indah atau tidak menyenangkan atau apa pun yang diminta oleh cerita, dalam hubungannya dengan penggunaan lensa dan kamera, tentu saja. Banyak alat yang mempengaruhi suasana dan nada pemandangan: warna, pembingkai, penggunaan lensa, kecepatan bingkai, kamera genggam atau terpasang — memang semua yang dapat dilakukan dengan kamera dan pencahayaan dapat digunakan untuk memengaruhi persepsi penonton terhadap pemandangan tersebut.



**Gambar 80.** (atas) Pencahayaan dapat menciptakan kedalaman dan tiga dimensi dalam sebuah adegan. (bawah) penambahan lampu latar, lampu praktis, dan pencahayaan

## B. Eksposur dan Pencahayaan

Pencahayaan melakukan banyak pekerjaan untuk kami, tetapi tidak ada yang penting jika penonton tidak mendapatkan eksposur yang benar: eksposur yang salah dapat merusak apa pun yang telah penonton lakukan. Dalam hal pencahayaan, mendapatkan cahaya yang cukup ke dalam sebuah pemandangan untuk mendapatkan eksposur biasanya tidak sulit. Yang penting adalah eksposur yang benar. Tentu saja, ini adalah pekerjaan untuk pencahayaan, (selain iris, kecepatan bingkai, penguatan, dan sudut rana) tetapi jangan lupa untuk menganggapnya sebagai alat penting untuk membuat gambar dan bercerita. Sering kali menginginkan eksposur yang “benar” secara nominal.

Penting untuk diingat dalam konteks ini bahwa eksposur lebih dari sekadar “meja terang” atau “terjaga.” Bentuk dan nada eksposur jelas, tetapi ada pertimbangan lain juga. Misalnya, pengaturan eksposur dan kamera yang tepat sangat penting untuk saturasi warna dan mencapai rentang nada skala abu-abu yang lengkap. Sebenarnya ada dua cara di mana penonton harus memikirkan pameran dengan pasti. Salah satunya adalah eksposur keseluruhan adegan; ini dikendalikan oleh iris, kecepatan rana, penguatan, dan filter kepadatan netral. Semua ini mengontrol eksposur untuk seluruh bingkai. Kecuali untuk beberapa jenis filter kepadatan netral (disebut lulasan), tidak ada kesempatan untuk selektif tentang bagian tertentu dari bingkai. Aspek eksposur lainnya adalah keseimbangan dalam bingkai. Seperti yang dibahas dalam bab tentang eksposur, film dan video hanya dapat mengakomodasi rentang kecerahan tertentu. Menjaga rentang kecerahan dalam batas-batas kamera film atau video khusus penonton sebagian besar merupakan pekerjaan pencahayaan. Sekali lagi, ini bukan hanya pekerjaan teknis untuk menyesuaikan pencahayaan penonton dengan garis lintang yang tersedia: keseimbangan pencahayaan juga dapat memengaruhi suasana hati, nada, gaya, dan tampilan keseluruhan pemandangan.



**Gambar 81.** Warna Primer Yang Kuat Dan Sederhana Dapat Menjadi Elemen Yang Kuat Dalam Gambar Apa Pun.

### C. Beberapa Terminologi Pencahayaan

1. **Key light** : Cahaya dominan pada orang atau benda. Lampu "utama" pada sebuah adegan.
2. **Fill light** : Cahaya yang mengisi bayangan yang tidak disinari oleh key light. Pencahayaan kadang-kadang dijelaskan dalam hal rasio kunci/ isi.
3. **Backlight** : Cahaya yang mengenai seseorang atau benda dari belakang dan atas. Lampu tepi/tepi dapat ditambahkan untuk memisahkan sisi gelap wajah atau objek dari latar belakang atau menutupi kekurangan isian di sisi itu. Seringkali, lampu latar dapat disinari secara berlebihan dan masih dapat merekam dengan baik pada kaset atau film. Juga kadang-kadang disebut lampu rambut atau lampu bahu.
4. **Kicker** : Kicker adalah cahaya dari belakang yang menyerempet sepanjang pipi aktor di sisi isian (sisi yang berlawanan dengan lampu utama). Seringkali seorang penendang mendefinisikan wajah dengan cukup baik sehingga pengisian bahkan tidak diperlukan. Jangan bingung dengan lampu latar, yang umumnya menutupi kedua sisi secara merata.
5. **Sidelight** : Sebuah cahaya datang dari samping, relatif terhadap aktor. Biasanya dramatis dan menciptakan chiaroscuro yang bagus (jika ada sedikit atau tanpa cahaya pengisi), tetapi mungkin agak terlalu keras untuk close-up, di mana beberapa penyesuaian atau sedikit pengisian mungkin diperlukan.
6. **Topper** : Cahaya langsung dari atas. Kata itu juga bisa merujuk pada bendera yang memotong bagian atas lampu (lihat bab Alat Penerangan).
7. Cahaya keras: Cahaya dari matahari atau sumber pencahayaan kecil seperti Fresnel yang menciptakan bayangan yang tajam dan terdefinisi dengan baik. Bahkan 10K besar masih hanya sumber kecil dalam kaitannya dengan subjek yang sedang dinyalakan.
8. Cahaya lembut : Cahaya dari sumber besar yang menciptakan bayangan lembut dan tidak jelas atau (jika cukup lembut), tidak ada bayangan sama sekali. Skylight pada hari mendung datang dari berbagai arah dan sangat lembut.
9. Cahaya seri : Ada dua kegunaan istilah ini. Satu berarti cahaya yang kebetulan berada di suatu lokasi. Penggunaan kedua dari istilah ini adalah cahaya di atas kepala yang lembut yang hanya semacam "di sana."
10. Kepraktisan : Lampu penyangga kerja yang sebenarnya — lampu meja, lampu lantai, sconce, dan sebagainya. Sangat penting bahwa semua lampu praktis memiliki peredup di atasnya untuk kontrol fine-tuning; peredup kecil untuk tujuan ini disebut pemeras tangan.
11. **Upstage** : Bagian dari adegan di sisi lain aktor, situs lawan di sisi kamera. Bawah panggung adalah sisi kamera. Berasal dari teater ketika panggung dimiringkan (miring) dan di atas panggung adalah bagian yang paling jauh dari penonton.

12. **High key** : Pencahayaan yang terang dan cukup tanpa bayangan dengan banyak cahaya pengisi; sering digunakan untuk iklan fashion dan kecantikan.
13. **Low key** : Pencahayaan yang gelap dan gelap dengan sedikit atau tanpa cahaya pengisi. Dapat juga dijelaskan dengan memiliki highkey/fillratio.
14. Cahaya pantulan : Cahaya yang dipantulkan dari sesuatu — dinding, langit-langit, permukaan putih atau netral, sutra, atau apa saja.
15. Cahaya yang tersedia: Cahaya apa pun yang sudah ada di lokasi. Mungkin cahaya alami (matahari, langit, mendung) atau buatan (lampu jalan, lampu neon di atas kepala, dll).
16. Pencahayaan termotivasi: Di mana cahaya dalam pemandangan tampaknya memiliki sumber seperti jendela, lampu, perapian, dan sebagainya. Dalam beberapa kasus, cahaya akan datang dari sumber yang terlihat di tempat kejadian; dalam beberapa kasus, itu hanya akan tampak berasal dari sumber yang terlihat di tempat kejadian.



**Gambar 82.** Pencahayaan Adalah Alat Utama Penonton Dalam Membangun Suasana Hati Dan Nada, Yang Menambahkan Lapisan Makna Pada Konten.

#### D. Aspek Cahaya

Apa variabel ketika bekerja dengan cahaya? Mengingat kemungkinannya yang hampir tak terbatas, jumlah faktornya sangat sedikit:

1. Kualitas (hard vs soft)
2. Arah
3. Ketinggian
4. Warna
5. Intensitas
6. Tekstur

Meskipun memahami cahaya adalah studi yang berlangsung seumur hidup dan ada cara yang hampir tak terbatas untuk menerangi suatu pemandangan, ketika menguraikannya ke dasar-dasarnya, sebenarnya hanya ada beberapa variabel yang tangani dalam pencahayaan. Ini adalah aspek cahaya yang kami kerjakan saat kami mengerjakannya sebuah kejadian.



**Gambar 83.** (atas) Cahaya Keras Menciptakan Bayangan Yang Tajam Dan Jelas.  
(Bawah) Cahaya Lembut Menciptakan Bayangan Lembut Yang Jatuh Secara Bertahap.

#### **E. Cahaya Keras dan Cahaya Lembut**

Apa yang membuat hard light menjadi sulit? Apa yang membuat cahaya lembut menjadi lembut? Bagaimana membedakan di antara mereka? Ada banyak cara untuk menerangi pemandangan apa pun; variasinya tidak ada habisnya. Gaya dan teknik pencahayaan hampir tak terbatas. Anehnya, sebenarnya hanya ada dua jenis cahaya (dalam hal apa yang sebut kualitas cahaya) ketika penonton benar-benar memahaminya ke dasar-dasarnya: cahaya keras dan cahaya lembut. Ada berbagai macam gradasi halus, dan variasi antara benar-benar keras dan sepenuhnya lunak, tetapi pada akhirnya hanya ada dua jenis ini yang ada di ujung-ujung kontinum yang berlawanan.

## 1. Cahaya Keras

Cahaya keras juga disebut cahaya specular . Cahaya yang menghasilkan bayangan yang jelas dan tajam. Ini dilakukan karena sinar cahaya berjalan paralel, seperti laser. Apa yang menciptakan seberkas cahaya dengan sinar yang cukup sejajar? Sumber cahaya yang sangat kecil. Semakin kecil sumbernya, semakin sulit cahayanya. Ini adalah poin yang sangat penting: seberapa keras atau lembut cahaya yang muncul adalah fungsi dari ukuran sumbernya.

Di luar pada hari yang cerah dan cerah, lihatlah bayangan penonton: itu akan tajam dan bersih. Meskipun matahari adalah bintang besar, itu sangat jauh bahwa itu muncul sebagai objek kecil di langit — yang membuatnya menjadi cahaya yang cukup keras.

## 2. Cahaya lembut

Cahaya lembut adalah kebalikannya; itu adalah cahaya yang hanya menghasilkan bayangan kabur dan tidak jelas; terkadang tidak ada bayangan sama sekali. Apa yang membuat cahaya menjadi lembut? Sumber yang sangat besar. Pergi ke luar pada hari berawan dan penonton akan memiliki sedikit atau tidak ada bayangan sama sekali. Ini karena alih-alih sumber yang kecil dan keras (hanya matahari), seluruh langit sekarang menjadi sumber cahaya — sangat besar. Lihat Gambar 7.9 dan 7.10 untuk contoh hard dan soft light.

Bagaimana membuat cahaya lembut di lokasi syuting? Ada dua cara. Salah satunya adalah memantulkan cahaya dari benda putih besar. Biasanya kami menggunakan hal-hal seperti foamcore (papan artis ringan yang sering digunakan untuk tanda sementara atau pemasangan foto). Semakin besar pantulannya, semakin lembut cahayanya. penonton dapat menggunakan hampir semua benda berwarna terang sebagai pantulan: dinding putih, payung, sepotong insulasi bangunan styrofoam putih (juga disebut papan manik-manik). Untuk aplikasi yang lebih besar, ada beberapa bahan yang tersedia dalam ukuran dari 4'x4' hingga 20'x40' dan



**Gambar 84.** (atas) Pencahayaan depan datar tidak menciptakan kedalaman, tidak ada kesan tiga dimensi. Itu terlihat palsu dan "menyala" — sesuatu yang kami coba hindari. (bawah) Cahaya dari samping atau belakang (apa pun selain pencahayaan depan datar) menciptakan kedalaman, dimensi, nuansa yang lebih realistis.

bahkan terkadang lebih besar. Pada film *Memoirs of a Geisha*, misalnya, sutra yang sangat besar digunakan untuk menutupi hampir seluruh set, yang berukuran beberapa hektar. Cara lain adalah mengarahkan cahaya melalui difusi. Di masa lalu, fotografer menggunakan hal-hal seperti kertas kalkir putih tebal atau tirai shower putih sebagai difusi. Saat ini, ada banyak jenis difusi yang tersedia dalam gulungan dan lembaran lebar. Luar biasa karena kemampuannya untuk menahan panas yang hebat diletakkan tepat di depan cahaya yang kuat. Difusi dapat ditempelkan langsung ke pintu gudang cahaya atau dipegang dalam bingkai di depan cahaya, atau menempel pada jendela, dll. Banyak jenis bahan difusi tersedia dalam berbagai tingkatan— dari yang sangat ringan, hampir tembus cahaya hingga difusi yang sangat berat .

Difusi cahaya yang populer adalah opal; sangat tipis sehingga penonton hampir bisa melihatnya. Ini tidak membuat cahaya menjadi sangat lembut, tetapi terkadang menginginkan efek yang sangat halus. Difusi yang lebih berat jauh lebih tebal, dan membuat cahaya jauh lebih lembut. Tentang difusi terberat dan terlembut yang biasa kami gunakan di lokasi syuting adalah kain katun yang disebut muslin.



**Gambar 85.** (atas) Cahaya dari sisi atas panggung (sisi yang jauh dari kamera) memberikan bayangan yang menyenangkan dan menyanjung wajah. (bawah) Pencahayaan dari sisi bawah panggung tidak menyenangkan untuk wajah, menempatkan bayangan di tempat yang salah, dan pencahayaan depan lebih datar

#### **F. Arah**

Arah dari mana cahaya utama datang ke aktor adalah salah satu aspek pencahayaan yang paling kritis. Terminologi yang paling umum digunakan adalah depan, 3/4 depan, samping, 3/4 belakang, dan lampu latar. Arah cahaya merupakan penentu utama tidak hanya dari aliran bayangan, tetapi juga merupakan faktor penting dalam suasana hati dan nada

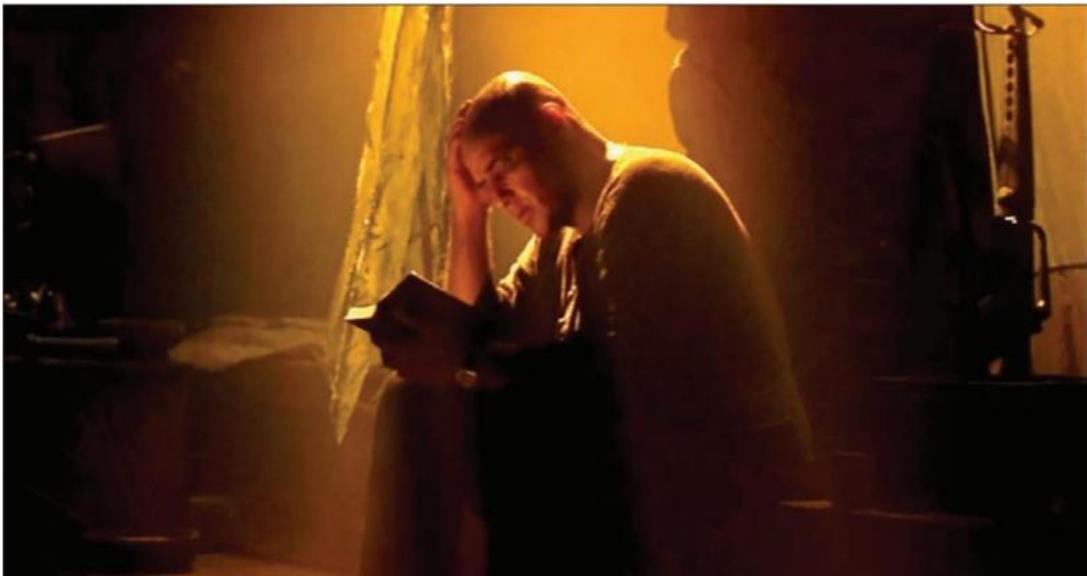
emosional dari suatu bidikan. Jika sebagian besar cahaya datang dari samping atau belakang, pemandangan akan cenderung “lebih gelap”, lebih misterius, lebih dramatis.

Ini sangat penting jika penonton mencoba membuat pemandangan tampak di bawah cahaya, seperti pemandangan murung di mana penonton ingin penonton menganggap pemandangan itu sangat gelap. Jarang merupakan ide yang baik untuk mencoba mencapai efek ini dengan mengurangi pencahayaan secara radikal: pemandangan yang sebagian besar diterangi dari belakang akan tampak gelap tanpa pencahayaan yang kurang.

### **G. Hindari Pencahayaan Depan Datar**

Pencahayaan depan datar terjadi saat lampu utama sangat dekat dengan kamera. Hasilnya adalah gambar dengan sedikit bayangan dan kedalaman atau dimensi yang sangat sedikit. Hasilnya adalah gambar yang sangat datar dan tanpa bentuk. Selain itu, subjek jarang dipisahkan dari latar belakang atau objek lain dalam bingkai. Ini mengingatkan bahwa salah satu tugas utama pencahayaan adalah mengarahkan mata dan "memilih" elemen kunci dari bingkai, biasanya para aktor.

Ada pengecualian, tentu saja, tetapi sebagai aturan umum, pencahayaan depan datar tidak berbentuk, kusam, dan membosankan. Lihat Gambar 7.11: pencahayaan hampir tidak lebih baik dari foto SIM rata-rata. Pada Gambar 7.12, lampu telah pindah ke samping dan lampu latar plus kicker ditambahkan. Sebagai prinsip umum, semakin banyak cahaya utama penonton berasal dari samping atau belakang, semakin akan memberikan kedalaman dan dimensi subjek dan berfungsi sebagai elemen positif dalam komposisi.



**Gambar 86.** Cahaya Latar Yang Kuat Dan Pantulan Dari Buku Menciptakan Tampilan Yang Secara Sempurna Memperkuat Karakter Kolonel Kurtz Dan Kondisi Mentalnya Yang Terisolasi Dan Gila Dalam Adegan Dari Apocalypse Now Ini.

1. Cahaya dari Sisi Upstage

Khususnya saat menyalakan adegan dialog, hampir selalu merupakan ide bagus untuk menyalakan aktor dari sisi atas panggung. Upstage berarti sisi yang jauh dari kamera. Jika lampu utama berada di sisi aktor yang sama dengan kamera, maka lampu tersebut berada di bawah panggung. Itu tidak selalu memungkinkan, tetapi bila memungkinkan, yang terbaik adalah menyalakan dari sisi atas panggung.

2. Lampu latar dan Kicker

Dua lampu yang menurut definisi berasal dari belakang adalah lampu latar dan kicker. Lampu latar kadang-kadang disebut sebagai lampu rambut atau lampu bahu (Gambar 7.12). Ini menguraikan subjek, memisahkannya dari latar belakang, dan memberi subjek lebih banyak bentuk dan kedalaman.

Kicker adalah cahaya yang datang dari 3/4 panggung dan menyapu pipi subjek. Ini adalah cahaya yang sangat berguna. Begitu penonton mulai mencarinya, penonton akan melihat kicker di mana-mana, bahkan pada bidikan wawancara sederhana. Karena sinematografer memanfaatkan kecepatan lebih tinggi dari stok film dan kamera HD baru serta kemampuan mereka untuk “melihat” ke dalam bayangan, ada kecenderungan untuk menggunakan semakin sedikit cahaya pengisi pada subjek. Tendangan dapat berguna untuk menentukan sisi bayangan wajah bahkan jika tidak ada cahaya pengisi sama sekali. Tendang untuk mendapatkan manfaat dari penendang keras, sementara penendang lembut sering kali bekerja lebih baik untuk wanita.

3. Intensitas

Seberapa terang atau intens cahaya jelas mempengaruhi eksposur, tetapi ingat bahwa tidak peduli seberapa terang atau gelap cahaya keseluruhan pemandangan (dalam batas), dapat menyesuaikannya dengan mengekspos secara benar dengan iris, rana, atau filter kepadatan netral. Yang penting di sini adalah intensitas relatif cahaya yang berbeda dalam suatu pemandangan, keseimbangan relatif dari berbagai cahaya. Ini benar-benar dua cara yang sangat berbeda untuk memikirkan intensitas dan eksposur pencahayaan dalam sebuah adegan: tingkat pencahayaan keseluruhan dan kemudian perbedaan komparatif antara lampu dalam suatu pemandangan — yang biasanya disebut sebagai rasio kontras antara tombol dan isi.



**Gambar 87.** Meniup Jendela Dan Kontras Yang Kuat Dalam Film Domino. Semua Efek Jenis Ini Bergantung Pada Beberapa Asap Untuk Membuat Sinar Cahaya Terlihat.

4. Tekstur

Tekstur terjadi dalam beberapa cara. Salah satunya adalah tekstur yang melekat pada subjek itu sendiri, tetapi yang menjadi perhatian di sini adalah tekstur cahaya itu sendiri. Ini dilakukan dengan meletakkan benda-benda di depan cahaya untuk memecahnya dan menambahkan beberapa variasi cahaya dan bayangan. Benda yang penonton letakkan di depan lampu disebut gobo, dan jenis gobo tertentu adalah cuculoris atau kue, yang terdiri dari dua jenis.

Trik lainnya termasuk menempatkan objek bayangan di depan cahaya; secara tradisional ini termasuk hal-hal seperti Charlie vertical bar — batang kayu vertikal yang digunakan untuk membuat bayangan. Efek ini juga dapat dicapai dengan strip pita pada bingkai kosong. Cara lain adalah dengan menempatkan renda dalam bingkai dan meletakkannya di depan lampu.

5. Warna

Warna adalah masalah yang sangat besar dan penting sehingga kami mencurahkan seluruh bab untuk subjek. Ada beberapa aspek pada subjek warna saat menggunakannya dalam pembuatan film:

- a. Sisi pembuatan gambar dari warna: bagaimana menggunakannya untuk membuat menerima.
- b. Penceritaan aspek warna; yaitu konteks warna budaya emosional. Salah satu referensi terbaik tentang topik ini adalah *If It's Purple, Seseorang Akan Mati*, oleh Patti Bellatoni, pandangan yang menarik dan praktis dalam menggunakan warna dalam pembuatan film.

- c. Warna penting pada kamera (pilihan stok film atau pengaturan kamera video yang tepat) dan dalam hal mengontrol warna pada sumber cahaya, yang melibatkan penggunaan gel penyeimbang warna dan pilihan instrumen pencahayaan yang tepat, yang hadir dalam keseimbangan siang hari dan keseimbangan tungsten.

## **H. Teknik Pencahayaan Dasar**

Pencahayaan adalah subjek yang luas dan kompleks; kami tidak memiliki ruang di sini untuk membahas lebih dalam tetapi, kami dapat meninjau beberapa konsep dasar. Untuk diskusi yang lebih komprehensif tentang pencahayaan, pegangan, dan distribusi listrik, lihat *Pencahayaan Gambar Bergerak dan Video* oleh penulis yang sama, juga buku Focal Press. Tentu saja ada lusinan cara yang sangat berbeda untuk menerangi pemandangan. Keragaman gaya dan teknik pencahayaan yang luar biasa menjadikannya pengalaman elajar seumur hidup. Pertama, beberapa prinsip dasar: •Hindari lampu depan yang datar. Lampu yang datang lebih dari samping dan belakang biasanya merupakan cara untuk mencapai hal ini. Setiap kali cahaya tepat di samping atau di belakang kamera, itu adalah tanda peringatan kemungkinan pencahayaan datar dan tanpa fitur.

1. Gunakan teknik seperti backlight, kickers, dan background/setlight untuk memisahkan aktor dari latar belakang, menonjolkan fitur aktor, dan membuat gambar tiga dimensi.
2. Berhati-hatilah terhadap bayangan dan kumpulannya untuk menciptakan chiaroscuro, kedalaman, bentuk pemandangan, dan suasana hati. Jangan takut pada bayangan; beberapa sinematografer mengatakan bahwa "...lampu yang tidak penonton nyalakan sama pentingnya dengan lampu yang penonton nyalakan."
3. Gunakan pencahayaan dan deksposur untuk mendapatkan rentang nada penuh dalam adegan — hal ini harus memperhitungkan pantulan pemandangan dan intensitas pencahayaan yang penonton kenakan.
4. Jika memungkinkan, ringankan orang dari sisi atas panggung.
5. Bila sesuai, tambahkan tekstur pada lampu penonton dengan gobo, cookie, dan metode lainnya.



**Gambar 88.** Lampu meja praktis yang digunakan sebagai kunci dalam adegan ini dari The Big

1. Tombol Silang Belakang

Salah satu teknik yang paling berguna dan umum digunakan adalah back cross key. Ini sederhana, mudah, dan cepat tetapi juga sangat efektif. Lihatlah sepuluh adegan dialog berikutnya yang penonton lihat dalam film layar lebar, iklan, atau televisi: ada kemungkinan besar bahwa sebagian besar atau bahkan semuanya akan diterangi dengan teknik ini. Idenya adalah kesederhanaan itu sendiri. Untuk adegan dialog dua orang (yang merupakan sebagian besar adegan di sebagian besar film), satu lampu panggung berfungsi sebagai lampu utama satu aktor dan juga lampu latar aktor kedua. Lampu kedua melakukan kebalikannya: itu adalah lampu utama aktor kedua dan lampu latar aktor pertama. Hanya itu yang ada di sana, tetapi penonton mungkin ingin menambahkan beberapa isian, lampu latar, atau apa pun yang dibutuhkan adegan itu.

2. Aksen Ambient Plus

Terutama pada set yang lebih besar, seringkali sulit untuk menerangi setiap sudut set dengan banyak unit cahaya keras atau lunak yang berbeda. Seringkali lebih baik untuk membangun basis ambient — yang berarti hanya mengisi set dengan lampu overhead yang lembut dan tanpa fitur. Ini memberi penonton eksposur dasar untuk seluruh rangkaian, tetapi biasanya agak hambar dan kontrasnya rendah. Untuk beberapa pemandangan, ini mungkin efek yang diinginkan, seperti pemandangan ini dalam lanskap beku (Gambar 7.16). Namun, dalam kebanyakan kasus, penonton ingin menambahkan beberapa aksen untuk menampilkan aktor atau menekankan elemen tertentu pada set (Gambar 7.17). Mendirikan basis lingkungan dapat dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Lampu atas melunak dalam hubungannya dengan sutra di atas kepala
- b. Kandang ayam, lampu luar angkasa, atau softbox
- c. Memantulkan cahaya dari langit-langit
- d. Meninggalkan lampu berpendar di atas kepala
- e. Langit besar atau atap kaca

### 3. Pencahayaan dengan Praktik

Ini adalah metode yang dapat digunakan sendiri atau bersama dengan metode lain. Praktis adalah sesuatu yang berhasil — apakah itu lampu meja atau lemari es. Di sini, hanya berbicara tentang lampu, apakah itu lampu meja, sconce, lampu lantai, atau apa pun. Lampu praktis berperan di hampir semua adegan yang mereka hadapi, terutama jika itu adalah pemandangan malam. Genre film noir khususnya terus-menerus menggunakan lampu praktis sebagai elemen utama dalam bingkai sebagai penerangan sumber.

Salah satu dari sedikit aturan mutlak dalam pencahayaan adalah bahwa setiap praktik harus menggunakan semacam peredup. Dalam kebanyakan kasus ini akan menjadi pemeras tangan, peredup genggam kecil yang biasanya terbuat dari peredup dinding biasa. Alasannya jelas — dengan sebagian besar jenis lampu, dapat mengontrol intensitasnya dengan scrims, grip net, gel densitas netral, dan flooding/spotting. Dengan lampu praktis, kami tidak memiliki metode kontrol ini, jadi peredup adalah cara tercepat dan paling tepat untuk mengontrol kecerahan. Salah satu cara yang mungkin untuk mengontrol lampu praktis adalah dengan memotong gel kepadatan netral dengan tepat dan memasangnya ke dalam kap lampu. Ini berhasil, tetapi memakan waktu dan kasar. Mengingat bahwa lampu-lampu ini muncul dalam bingkai, sangat penting untuk dapat mengontrolnya lebih tepat dari itu, jadi pemeras tangan sangat penting.

Kami ingin mereka tampak cerah, atau lampu tidak akan terlihat menyala. Ini berarti mereka tepat di tepi — terlalu terang dan mereka akan terbakar, yang berarti mereka tidak hanya terlalu terang dan tanpa detail tetapi mereka juga dapat menjadi gangguan dalam komposisi.



**Gambar 89.** Cahaya jendela alami sangat lembut selama tidak ada sinar matahari langsung.

#### 4. Pencahayaan melalui Jendela

Di masa studio lama, set biasanya dinyalakan dari grid (di atas pipa kepala). Ini masih dilakukan, tetapi akhir-akhir ini, lokasi digunakan sesering set yang dibangun di studio. Di lokasi, dimungkinkan untuk memasang kisi-kisi sementara melalui penggunaan berbagai peralatan pegangan seperti penyebar dinding atau cara lain.

Juga, lokasi diterangi dari lantai, yang berarti bahwa lampu ditempatkan di tribun. Ini berfungsi, tetapi memiliki kelemahan, di antaranya area kerja dapat berantakan dengan dudukan, dudukan pegangan, dan kabel. Untuk alasan ini, banyak DP lebih suka cahaya dari luar—melalui jendela, pintu, skylight, dll. Ini juga memiliki tampilan naturalistik hampir secara default; sebagian besar kamar dengan jendela secara alami mendapatkan banyak cahaya dari jendela. Beberapa sinematografer dan manajer melangkah lebih jauh dengan mengatakan selalu cahaya dari luar, meskipun jelas akan ada situasi di mana hal ini tidak mungkin. Metode ini juga berarti bahwa set akan kurang ramai, jadi berpindah dari setup ke setup lebih cepat dan mudah dan juga memberikan kebebasan yang lebih besar kepada sutradara dalam memilih frame mereka.

5. Tersedia Cahaya Alami

Istilah cahaya yang tersedia digunakan dalam dua cara pada set film. Salah satunya berarti cahaya apa pun yang ada di suatu lokasi; biasanya lokasi eksterior tetapi dapat merujuk ke ruangan yang memiliki jendela, skylight, atau pencahayaan ruangan biasa juga. Secara umum, istilah "cahaya yang tersedia" berarti bekerja dengan pencahayaan yang ada di lokasi. Ada yang ketiga, penggunaan istilah yang kurang serius. Beberapa orang mungkin mengatakan bahwa sinematografer "tersedia" DPisan tertentu, seperti "dia menggunakan semua cahaya yang tersedia di truk."

6. Tersedia Jendela Cahaya

Cahaya jendela bisa menjadi salah satu cahaya terindah, jika penonton menggunakannya dengan benar. Windows bisa menjadi bencana — misalnya, jika penonton menempatkan aktor di dekat jendela dan kamera ditempatkan sedemikian rupa sehingga aktor berada di depan dengan pemandangan keluar jendela di belakangnya.

Dalam kondisi siang hari normal, ini akan menghasilkan situasi kontras yang sangat tinggi, dan penonton harus memilih antara memiliki tampilan luar yang terekspos dengan benar dan aktor dalam siluet lengkap atau mengekspos aktor dan memiliki tampilan jendela yang terlalu terang dan tertiuip angin. (Lihat "Masalah Jendela" pada DVD atau situs web).

Ada pekerjaan di se r, tentu saja. Salah satunya adalah dengan menggunakan cahaya besar pada aktor untuk memunculkan eksposur mereka. Ini biasanya membutuhkan unit yang sangat besar dan mungkin sulit untuk membuatnya terlihat alami; juga, cahaya harus keseimbangan siang hari. Alternatif lain adalah dengan menurunkan eksposur jendela. Cara termudah untuk melakukannya adalah dengan melapisi jendela dengan ND (netral density gel), yang dapat mengurangi cahaya yang masuk melalui jendela sebanyak satu, dua, tiga, atau bahkan empat stop (sebutan ND untuk ini adalah ND.3, .6, .9, dan 1.2)

Jika penonton ingin menggunakan lampu keseimbangan tungsten di dalam ruangan, penonton juga dapat menambahkan 85 gel, yang mengubah cahaya siang hari (5600K) menjadi keseimbangan tungsten (3200K). Atau penonton dapat menggunakan gel yang menggabungkannya: 85N3, 85N6, dll. Tetapi ada alternatif lain: ganti bidikan. Ini tidak hanya membuat pencahayaan lebih mudah, tetapi umumnya akan menghasilkan bidikan yang tampak lebih baik. Jika sutradara fleksibel tentang pementasan, penonton akan mendapatkan gambar yang lebih baik dengan menempatkan kamera sehingga aktor berada di samping jendela dan latar belakang bidikan bukan lagi pemandangan di luar jendela, melainkan sesuatu di dalam ruangan. Ini tidak hanya memecahkan

ketidakseimbangan eksposur, tetapi juga memberi aktor cahaya jendela yang lembut dari samping. Ini bisa menjadi beberapa pencahayaan paling indah yang ada.

Apa yang membuat cahaya jendela begitu indah lembut? harus membedakan antara cahaya jendela, cahaya langit, dan cahaya matahari. Banyak orang menganggap cahaya jendela sebagai “sinar matahari”. Cahaya langit adalah cahaya yang datang dari langit itu sendiri, yang merupakan sumber radiasi yang sangat besar dan karenanya sangat lembut. Juga datang melalui jendela mungkin sinar matahari memantul dari bangunan tetangga, tanah, awan, dll.



**Gambar 90.** Adegan Gelap Dan Murung Ini Diterangi Terutama Dari Jendela Dengan Empat Maxibrutes Melalui Difusi Hilight 12x12

### **I. Cahaya Termotivasi**

Cahaya dalam suatu pemandangan dapat berasal dari banyak sumber, termasuk lampu yang sebenarnya berada dalam bingkai seperti praktikum, jendela, skylight, rambu-rambu, dan sebagainya. Dalam beberapa kasus, sumber-sumber ini terlihat tetapi tidak memberikan output yang cukup untuk eksposur yang tepat. Dalam hal ini, sumber mungkin hanya berfungsi untuk memotivasi pencahayaan tambahan yang berada di luar layar. Beberapa sinematografer dan sutradara lebih suka bahwa sebagian besar atau semua pencahayaan dalam sebuah adegan dimotivasi dengan cara ini — bahwa penonton entah bagaimana memahami dari mana cahaya itu berasal. Dalam bingkai dari Honey dripper ini (Gambar 7.29 dan 7.30), cahaya dimotivasi oleh lampu.



**Gambar 91.** (atas) Satu-satunya sumbernya adalah lampu praktis itu sendiri. Sebuah sumber yang sangat kecil menambahkan catchlight di mata. (bawah) Lampu bekerja untuknya bahkan ketika dia bersandar, tetapi hanya dalam jarak yang cukup sempit dari praktik.

1. Membawa Lampu

Seringkali ingin lampu tampak menerangi subjek, tetapi untuk beberapa alasan, itu tidak akan berhasil. Jika menyalakan kecerahan lampu cukup untuk menerangi aktor, maka bayangan akan benar-benar padam; atau mungkin aktornya tidak cukup dekat untuk diterangi dengan benar oleh lampu. Dalam hal ini, kami menggunakan teknik yang disebut membawa lampu. Untuk melakukan ini, kami memasang lampu kecil di tempat yang akan terkena. aktor dari arah yang sama dengan cahaya dari lampu. Juga perlu kualitas yang sama keras atau lunak dan warna yang sama; lampu meja cenderung berada di sisi yang hangat, seringkali se r 2800K atau lebih hangat. menunjukkan pandangan modern pada tampilan film noir yang menggunakan metode membawa lampu yang berbeda. Di sini pencahayaannya sebenarnya sangat sederhana: ini adalah Betweenie (Fresnel 300 watt) yang memantul dari selembar kertas di mesin tik. Antara

lain memberi aktor lampu latar, dan yang ketiga memberi percikan kecil pada peta di belakangnya.

Pemantulan kertas pengetikan memberinya tampilan murung yang sesuai untuk adegan itu dan tidak menciptakan bayangan bermasalah seperti cahaya tersembunyi dari bawah. Jika mencoba menerangi aktor dengan praktis lampu seperti pada Gambar 7.31, lampu benar-benar padam. Jika meredupkannya cukup untuk melihat lampu (Gambar 7.32), maka aktor tersebut akan tersesat. Solusinya adalah menempatkan lampu di luar bingkai di sebelah kiri dan di bawah permukaan meja. Dengan rig ini pada peredup, dimungkinkan untuk mencapai keseimbangan yang tepat antara cahaya praktis dan kunci aktor. Kunci dari teknik ini adalah memastikan bahwa cahaya yang penonton gunakan untuk membawa latihan mengenai aktor dari sudut yang sama dengan cahaya dari lampu praktik. Itu harus memiliki warna dan kualitas yang sama (dalam hal keras versus lunak) juga.

## 2. Eksterior Hari

Bekerja dengan siang hari bisa jauh lebih rumit daripada yang dipikirkan orang. Beberapa produser dan sutradara percaya bahwa bekerja dengan cahaya matahari yang tersedia akan selalu lebih cepat dan lebih mudah. Kadang-kadang, tapi tidak selalu. Jika hari mendung (cahaya lembut), maka tidak ada yang lebih sederhana. Namun, jika penonton berurusan dengan sinar matahari langsung, mengendalikannya membutuhkan perhatian dan penyesuaian yang konstan. Saat berhadapan dengan aktor di bawah sinar matahari langsung, penonton memiliki beberapa pilihan: penyebaran sinar matahari yang keras, mengisi dan menyeimbangkan bayangan, menemukan lokasi atau sudut yang lebih baik untuk pemotretan, atau memindahkan bidikan ke tempat teduh terbuka. Lihat contoh video di DVD dan situs web.

## 3. Mengisi

Penonton dapat menggunakan papan pantul atau lampu untuk mengisi bayangan dan mengurangi kontras. Papan reflektor pegangan (Gambar 7.34) memiliki sisi keras dan sisi lunak serta kuk dengan rem sehingga dapat disetel dan akan tetap pada posisinya. Matahari bergerak cepat, bagaimanapun, dan hampir selalu perlu untuk mengguncangnya sebelum setiap pengambilan. Untuk alasan ini, pegangan harus ditempatkan di samping setiap papan untuk mengarahkannya kembali untuk setiap pengambilan. Penting juga untuk mengaturnya jika ada jeda dalam pembuatan film. Artinya, atur reflektor ke posisi horizontal agar tidak terkena angin dan tertiuip angin. Pastikan untuk mengamankannya dengan karung pasir.

Di antara adegan, mereka harus diletakkan di tanah di sisi mereka agar tidak merusak permukaan. Bahkan sisi lunakoreflektorboard bisa agak kasar;salah satu strategi yang baik adalah mengarahkan sisi keras melalui difusi sedang (seperti 216) atau sisi lunak melalui difusi cahaya (seperti Opal), yang hanya sedikit menghaluskannya.

4. Sutra dan Difusi

Pilihan lain adalah membuat sinar matahari lebih lembut dan kurang kontras. Untuk bidikan yang ketat, bingkai 4x4 dengan difusi dapat melembutkan cahaya dan dapat dipegang oleh dudukan pegangan, dengan banyak karung pasir, tentu saja. Untuk bidikan yang lebih besar, bingkai dengan sutra atau difusi dibuat dalam berbagai ukuran: 6'x6', 8'x8', 12'x12', 20'x20' dan bahkan 20'x40'. Ukuran yang lebih besar ini memerlukan tali-temali yang kokoh dan hanya boleh dilakukan jika penonton memiliki kru pegangan yang memadai yang tahu apa yang mereka lakukan: sutra berukuran 12'x12' memiliki area yang cukup untuk menggerakkan perahu layar dengan kecepatan 10 knot, yang berarti ia benar-benar dapat merusak jika itu akan menjauh dari penonton dalam angin.

5. Buka Naungan dan Lampu Pintu Garasi

Solusi paling sederhana dan seringkali paling indah untuk bekerja dengan sinar matahari langsung yang keras adalah dengan sepenuhnya keluar dari matahari. Jika sutradara fleksibel tentang adegan, biasanya tidak hanya lebih cepat tetapi juga pencahayaan yang lebih baik untuk memindahkan adegan ke tempat yang teduh; terbaik dari semuanya adalah naungan terbuka, yang merupakan sisi teduh dari sebuah bangunan, pohon, dan sebagainya, tetapi terbuka ke langit. Di sini subjek diterangi oleh cahaya lembut dari kubah langit yang memancar, pantulan dari sisa medan dan seterusnya.



**Gambar 92.** Pegangan Ini Berdiri Untuk Menggoyang Papan Reflektor.

Satu-satunya bahaya di sini adalah latar belakang penonton: karena eksposur akan menjadi beberapa stop down, sangat penting bagi penonton untuk tidak membingkai bidikan sehingga latar belakang yang panas di belakang aktor akan terkena sinar matahari langsung dan dengan demikian sangat terekspos. Variasinya adalah lampu pintu garasi. Ini adalah naungan terbuka dengan interior yang lebih gelap sebagai latar belakang. Ini bisa menjadi indah dan dramatis. Itu tidak harus menjadi pintu garasi yang sebenarnya, tentu saja; kuncinya adalah bahwa itu adalah tempat teduh terbuka dengan latar belakang yang lebih gelap seperti yang penonton miliki dengan aktor yang diposisikan tepat di pintu masuk terbuka yang besar seperti pintu garasi. Selain itu, sebagian besar cahaya pada aktor dipantulkan dari lanskap atau bangunan di sekitarnya dan juga permukaan tanah di depannya, yang memberi mereka cahaya bawah yang bagus. Semua metode ini hanyalah cara untuk menghadapi kenyataan bahwa sinar matahari seringkali terlalu keras dan kontras.

#### 6. Matahari sebagai Lampu Latar

Jika semua opsi lain tidak tersedia, alternatifnya adalah memutar bidikan sehingga aktor membelakangi matahari. Ini melakukan dua hal: pertama-tama aktor diterangi oleh pantulan dari lingkungan. Dalam kebanyakan kasus ini tidak cukup, tetapi penambahan papan bouncing sederhana (foamcore, beadboard, atau reflektor sutra lipat) membantu. Ini melibatkan bekerja dengan sutradara untuk menyesuaikan bidikan. Ingatlah bahwa Shoot jarang ada dengan sendirinya; mereka biasanya merupakan bagian dari keseluruhan adegan. Ini berarti bahwa memikirkannya matang-matang dan merencanakan sudut matahari harus dilakukan sebelum mulai memotret pemandangan. Setelah penonton memotret master untuk sebuah adegan, seringkali tidak mungkin untuk menipu aktor di sini untuk mengambil keuntungan dari posisi matahari, meskipun untuk beberapa close-up itu mungkin. Penting juga untuk berpikir ke depan tentang pergerakan matahari, terutama jika adegan akan memakan waktu lama untuk pengambilan gambar atau ada istirahat makan siang selama pembuatan film.



**Gambar 93.** Genggamannya terbuat dari sutra ringan Hollywood untuk bergerak bersama para aktor untuk pemotretan boneka. Hollywooding adalah istilah untuk memegang sutra, cahaya, atau bendera.

#### **J. Pencahayaan Untuk Video Def Tinggi**

Definisi Tinggi lebih dekat dengan film daripada video Non-Definisi Tinggi tetapi masih ada perbedaan. Ia cenderung melihat ke dalam bayangan lebih dari film, dan ia melihat detail lebih dari film. Ini berarti bahwa bayangan yang penonton harapkan menjadi hitam atau hampir hitam dalam film masih terlihat dalam HD. Hal ini dapat memiliki efek merusak ilusi; hal yang sama dari stendensit HD untuk melihat detail yang lebih halus. Bagian rias dan jubah harus sangat diperhatikan. Ketidaksempurnaan kecil dari set dan alat peraga tiba-tiba bisa menjadi menonjol di mana di film mereka lebih dari dapat diterima. Ini adalah bagian besar dari "tampilan video", yang, meskipun tidak terlihat pada HighDef, masih dapat menjadi masalah jika tidak ditangani dengan benar. Masalah ini lebih kompleks daripada sekadar resolusi detail: masalah ini dapat diatasi sebagian dengan menggunakan filter difusi tetapi secara tidak langsung. Mengatasinya dengan cara ini mungkin berarti menggunakan filter difusi di tempat yang tidak penonton inginkan.

Gagasan bahwa HD tidak memerlukan penerangan yang tidak sedikit. Namun, memang benar bahwa karena kamera HD dapat memotret pada ISO yang lebih tinggi tanpa noise yang tidak dapat diterima, maka pencahayaan untuk kamera HD membutuhkan panggilan untuk intensitas pencahayaan yang lebih sedikit. Ini berarti penonton dapat menggunakan 5K di

mana 10K mungkin diperlukan untuk pencahayaan film. Berapa banyak lampu yang penonton gunakan didasarkan pada pembentukan cahaya, aksentuasi tertentu, dan sebagainya. Antara film dan video, jumlah lampu jarang berubah, tetapi ukurannya sering berubah. Ini karena video definisi tinggi melihat ke dalam bayangan lebih banyak dan dengan demikian memberi kesan lebih cepat daripada film. Ini hampir sama seperti yang terjadi dengan pengenalan lensa berkecepatan tinggi dan film berkecepatan tinggi di tahun 80-an dan 90-an. Pendukung yang terlalu antusias mengklaim bahwa lebih sedikit orang yang dibutuhkan di kru dan lebih sedikit lampu. Tak satu pun dari ini benar dalam pengertian yang lebih besar, tentu saja — tidak jika penonton benar-benar peduli dengan kualitas pencahayaan penonton. Paling-paling, penonton membutuhkan generator yang lebih kecil dan kabel distribusi pengukur yang lebih ringan dan lampu yang sedikit lebih kecil.

Pikirkan seperti ini — katakanlah penonton menyalakan pemandangan dengan indah dengan empat lampu: 12K menciptakan poros cahaya yang indah melalui jendela, 10K menyapu lorong, 2K memantul untuk kunci di tempat kejadian, dan bayi-junior untuk lampu latar. Sekarang mari asumsikan bahwa kecepatan kamera video penonton berlipat ganda (kecepatan lompatan sangat besar). Apakah ini berarti penonton tiba-tiba membutuhkan lebih sedikit lampu?

Tidak, kecuali jika penonton ingin mengurangi pencahayaan — yaitu, melepaskan sesuatu yang penting. penonton masih membutuhkan empat lampu untuk mencapai apa yang penonton lakukan sebelumnya. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa alih-alih 12K penonton memerlukan 6K, bukan 10K penonton dapat menggunakan 5K, dan segera. Menggandakan kecepatan adalah lompatan raksasa secara teknologi, tetapi dalam hal pencahayaan dan pencahayaan hanya satu atap. Dapatkah penonton mendapatkan pencahayaan dengan menggunakan lebih sedikit lampu? Tentu saja penonton bisa.



**Gambar 94.** Sinar matahari langsung sangat keras, kontras, dan tidak menarik.



**Gambar 95.** (bawah) Di sini hanya memiliki aktor mundur beberapa kaki sehingga dia berada di bawah tenda gedung.

Tetapi sebagai sinematografer atau sutradara, jika penonton bersedia mengatakan bahwa hanya mendapatkan eksposur adalah satu-satunya tujuan penontondalam pencahayaan, maka penonton tidak perlu membaca buku seperti ini. Memang benar bahwa semakin banyak kasus di mana penonton dapat memotret secara murni dengan cahaya yang tersedia — yaitu, di mana penonton bisa mendapatkan pemandangan yang menarik secara visual, bahkan pemandangan yang indah hanya dengan cahaya yang sudah ada di suatu lokasi. Namun, ini bukan fenomena def tinggi atau bahkan video, sama halnya dengan stok film, yang telah meningkat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Misalnya, lihat film *Lost in Translation*, di mana hampir semua eksterior malam Tokyo dipotret secara murni dengan cahaya yang tersedia.



**Gambar 96.** Subjek Berada Tepat Di Dalam Pintu, Yang Menempatkannya Di Tempat Teduh Terbuka.

## **K. Ringkasan**

Solusi paling sederhana dan seringkali paling indah untuk bekerja dengan sinar matahari langsung yang keras adalah dengan sepenuhnya keluar dari matahari. Jika sutradara fleksibel tentang adegan, biasanya tidak hanya lebih cepat tetapi juga pencahayaan yang lebih baik untuk memindahkan adegan ke tempat yang teduh; terbaik dari semuanya adalah naungan terbuka, yang merupakan sisi teduh dari sebuah bangunan, pohon, dan sebagainya, tetapi terbuka ke langit. Di sini subjek diterangi oleh cahaya lembut dari kubah langit yang memancar, pantulan dari sisa medan dan seterusnya.

## **L. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Bagaimana mengatasi Antara film dan video, jumlah lampu jarang berubah, tetapi ukurannya sering berubah.
2. Menggunakan apa Penonton dapat untuk mengisi bayangan dan mengurangi kontras.
3. Apa yang dilakukan untuk dapat mengontrol intensitasnya dengan scrims, grip net, gel densitas netral, dan flooding/spotting ?
4. Mengapa hal ini harus memperhitungkan pantulan pemandangan dan intensitas pencahayaan?
5. Bagaimana melakukan pencahayaan depan datar terjadi saat lampu utama sangat dekat dengan kamera

# BAB X

## SUMBER PENCAHAYAAN

### Pokok Pembahasan :

1. Mempelajari keseimbangan pencahayaan juga dapat memengaruhi suasana hati, nada, gaya, dan tampilan keseluruhan pemandangan.
2. Memahami Cahaya jendela bisa menjadi salah satu cahaya terindah.
3. Belajar bekerja dengan cahaya matahari
4. Belajar banyak lampu yang penonton gunakan didasarkan pada pembentukan cahaya.
5. Mempelajari pencahayaan dengan penyuntingan yang menekankan sudut pandang satu karakter.

**D**inematografer tidak perlu mengetahui semua detail tentang cara kerja setiap peralatan pencahayaan, tetapi penting bagi mereka untuk mengetahui kemampuan dan kemungkinan setiap unit, serta keterbatasannya. Banyak waktu dapat terbuang sia-sia dengan menggunakan peralatan ringan atau peralatan pegangan yang tidak sesuai untuk pekerjaan tersebut. Salah satu fungsi terpenting DP adalah memesan peralatan pencahayaan yang tepat untuk pekerjaan itu dan menggunakannya dengan tepat. Lampu gambar bergerak terbagi dalam tujuh kategori umum: HMI , Fresnel tungsten , lampu muka terbuka tungsten , fluorescent, xenon, praktik, lampu LED.

Unit pencahayaan umumnya dapat dibagi menjadi yang menghasilkan keseimbangan cahaya siang hari atau cahaya keseimbangan tungsten . Beberapa jenis cahaya adalah keseimbangan siang hari: HMI dan fluorescent yang benar warna dan unit LED di antaranya.

### A. Indeks Rendering Warna

Cahaya diklasifikasikan menurut Color Rendering Index (CRI), yang merupakan ukuran kemampuan sumber cahaya untuk mereproduksi warna berbagai objek dengan tepat dibandingkan dengan sumber cahaya alami. Ini berarti bahwa cahaya dengan CRI rendah tidak akan menghasilkan warna secara akurat. CRI 90 atau lebih (pada skala 0 hingga 100) dianggap perlu untuk pekerjaan film dan video (dan juga fotografi diam). CRI sangat penting ketika menilai fluoresen dan sumber pelepasan gas lainnya. Untuk sebagian besar HMI dan fluorescent, LED, dan unit lain yang benar warna yang dirancang untuk pekerjaan film, indeks rendering warna lebih besar dari 90.

## B. Satuan HMI

HMI menghasilkan tiga hingga empat kali cahaya tungsten halogen, tetapi mengkonsumsi energi hingga 75% lebih sedikit untuk output yang sama. Ketika bohlam tungsten dikoreksi warna agar sesuai dengan siang hari, keuntungannya meningkat menjadi tujuh kali karena sebagian besar spektrum diserap oleh gel biru (suhu warna biru atau CTB). Lihat bab Warna). Karena HMI (Gambar 8.2) lebih efisien dalam mengubah daya menjadi cahaya, mereka menghasilkan lebih sedikit panas daripada lampu tungsten dengan output yang sama.

HMI adalah singkatan dari komponen dasar: H adalah dari simbol Latin untuk merkuri (Hg), yang digunakan terutama untuk membuat usia volt lampu. M adalah untuk busur sedang. I adalah singkatan dari yodium dan bromin, yang merupakan senyawa halogen. Halogen memiliki fungsi yang hampir sama seperti pada lampu halogen tungsten dalam memperpanjang masa pakai bohlam dan memastikan bahwa logam tanah jarang tetap terkonsentrasi di zona panas busur.

Lampu HMI memiliki dua elektroda yang terbuat dari tungsten, yang diproyeksikan ke dalam ruang pelepasan. Tidak seperti lampu tungsten, yang memiliki filamen kawat tungsten yang berkesinambungan, HMI menciptakan busur listrik yang melompat dari satu elektroda ke elektroda lainnya dan menghasilkan cahaya dan panas dalam prosesnya. Suhu warna (lihat bab Warna) seperti yang diukur untuk lampu tungsten atau sinar matahari secara teknis tidak berlaku untuk HMI (atau untuk jenis pencahayaan pelepasan lainnya seperti fluoresen) karena menghasilkan spektrum kuasi-kontinyu. Namun, dalam praktik sebenarnya, pengukuran dan pengukur suhu warna yang sama digunakan untuk semua jenis sumber pencahayaan video dan gambar bergerak.

Mata tidak dapat diandalkan dalam menilai warna karena otak menyesuaikan dan mengkompensasi; itu akan memberi tahu bahwa berbagai macam warna adalah "putih." Pengukur warna atau vectorscope adalah cara yang jauh lebih dapat diandalkan untuk menilai warna; namun, mereka tidak mengukur CRI.

### 1. Ballast

Semua HMI memerlukan pemberat, yang bertindak sebagai pembatas arus. Alasannya sederhana: arc pada dasarnya adalah dead short; jika arus dibiarkan mengalir dengan bebas, rangkaian akan kelebihan beban dan akan meledakkan sekering atau terbakar. Ballast awal untuk HMI sangat berat dan besar (200 pon atau lebih) karena berisi pembatas arus yang terdiri dari kawat tembaga berat yang dililitkan dalam koil seperti bekas trans. Untungnya, beberapa dari ini tetap digunakan. Penemuan ballast elektronik yang lebih kecil dan lebih ringan merupakan kemajuan besar. Ballast elektronik juga memungkinkan unit untuk beroperasi pada gelombang persegi (tidak seperti gelombang sinus listrik arus bolak-balik normal).

Perkembangan baru yang paling signifikan dalam HMI adalah ballast bebas kedipan baru, yang menggunakan teknologi gelombang persegi untuk memberikan pemotretan yang lebih sedikit kedip pada kecepatan bingkai apa pun. Pada beberapa unit, ada penalti yang dibayarkan untuk pemotretan bebas kedip pada kecepatan bingkai selain kecepatan suara sinkronisasi: hal ini menghasilkan tingkat kebisingan yang jauh lebih tinggi. Jika ballast dapat ditempatkan di luar atau menembak adalah MOS, ini tidak menjadi masalah. Ini biasanya tidak menjadi masalah karena pemotretan berkecepatan tinggi jarang melibatkan perekaman audio. Untuk diskusi lebih rinci tentang kedipan dan cara menghindarinya, lihat bab Masalah Teknis.

Kabel header adalah sambungan listrik dari ballast ke kepala lampu itu sendiri. Banyak HMI yang lebih besar hanya dapat menggunakan dua kabel header; header ketiga biasanya akan mengakibatkan kehilangan tegangan yang terlalu besar untuk membuat lampu menyala. Gelombang persegi mengacu pada bentuk gelombang sinus dari arus bolak-balik setelah dibentuk kembali oleh elektronik pemberat. Flicker dibahas secara lebih rinci dalam bab tentang.



**Gambar 97.** Kombinasi unit Kino Flo dan tungsten pada set efx layar biru.  
(Foto milik Kino Flo.)

Masalah Teknis, tetapi cukup untuk mengatakan di sini bahwa gelombang sinus normal arus AC meninggalkan terlalu banyak "celah" dalam output cahaya yang menjadi terlihat jika rana kamera tidak disinkronkan dengan ritmenya. Dengan mengkuadratkan gelombang, celah ini diminimalkan dan kemungkinan berkedip lebih kecil. Ini sangat

penting jika penonton memotret apa pun selain kecepatan normal; fotografi berkecepatan tinggi khususnya akan menimbulkan masalah. Penting untuk dicatat bahwa kedipan juga dapat menjadi masalah dalam video, seperti halnya kamera film.

Tegangan setinggi 12.000 VAC (volt AC) atau lebih diperlukan untuk memulai busur, yang disediakan oleh rangkaian ignitor terpisah di bal terakhir. Ini menciptakan daya yang dibutuhkan untuk arus listrik untuk melompat melintasi celah antara dua elektroda. Tegangan operasi tipikal adalah sekitar 200V. Ketika lampu sudah panas, tegangan yang jauh lebih tinggi diperlukan untuk mengionisasi celah bertekanan antara elektroda. Ini bisa dari 20 kV hingga lebih dari 65 kV (kilo Volt). Karena alasan ini, beberapa HMI tidak dapat disetel ulang saat masih panas — yang berarti penonton mungkin harus menunggu hingga lampu mendingin sebelum dapat memulainya lagi. Ini bisa menjadi penghalang besar ketika seluruh kru film menunggunya. Pembalasan panas, yang menghasilkan tegangan lebih tinggi untuk mengatasi hambatan ini, adalah fitur pada sebagian besar HMI yang lebih baru. Bola lampu HMI dapat mengubah suhu warna seiring bertambahnya usia. Penting untuk memeriksa suhu warna bohlam HMI secara berkala dengan pengukur warna untuk melihat apakah mereka memerlukan gel pengoreksi agar tetap konsisten dengan unit pencahayaan lain.

## 2. 18K dan 12K HMI

HMI 18K dan 12K adalah lampu fresnel paling kuat yang tersedia saat ini. Seperti semua HMI, mereka sangat efisien dalam output cahaya per watt daya input. Mereka menghasilkan cahaya yang tajam dan bersih, yang merupakan hasil dari sumber yang sangat kecil (busur gas) yang difokuskan melalui lensa yang sangat besar.



**Gambar 98.** HMI 18K Dengan Softbox Chimera Digunakan Di Lokasi Luar.

Lampu besar ini sangat berharga di mana area yang sangat luas tercakup atau ada kebutuhan tingkat cahaya tinggi untuk pemotretan kecepatan tinggi. Mereka juga alami untuk efek sinar matahari seperti sinar matahari melalui jendela atau situasi lain di mana sinar yang jelas dan kuat diperlukan. Mereka juga di antara sedikit sumber (bersama dengan HMI PARs) yang akan menyeimbangkan siang hari dan mengisi bayangan secukupnya untuk memungkinkan pemotretan di bawah terik matahari tanpa sutra atau pantulan.

Fakta bahwa mereka membakar kira-kira "biru siang hari" (5500 derajat kelvin) adalah keuntungan luar biasa dalam situasi ini: tidak ada cahaya yang hilang ke filter. Seringkali ketika 12K atau 18K digunakan untuk mengisi cahaya matahari, itu adalah satu-satunya unit yang beroperasi pada generator. Jika itu menarik dengan satu kaki saja, beban tidak mungkin seimbang dan mungkin sangat merusak generator. Dalam hal ini beban hantu pada kaki lainnya diperlukan.

Kebanyakan 12 dan 18K adalah lampu 220 volt, tetapi beberapa adalah unit 110 volt yang dapat membuat penyeimbangan beban menjadi sulit. Lampu yang berjalan pada 220 volt membutuhkan daya tiga fase . Sebagian besar daya yang tersedia di set film, atau di sebagian besar bangunan, adalah 110 volt di Amerika Serikat. Di Eropa, Inggris Raya, dan sebagian besar belahan dunia lainnya, daya 220 volt adalah standar. Untuk informasi lebih lanjut tentang listrik dan catu daya untuk penerangan, lihat Penerangan Gambar Bergerak dan Video, juga dari Focal Press.



**Gambar 99.** Larry Mole Parker Dari Mole-Richardson Melakukan Uji Berdampingan Dari Lampu Busur Karbon Dan PAR 12K HMI.

Seperti halnya lampu besar lainnya, koordinasikan dengan operator gennie (generator) sebelum menyalakannya atau mematikannya. Lonjakan daya saat dinyalakan dapat menjadi beban yang signifikan pada catu daya. Jangan menyalakan semua lampu besar secara bersamaan. Pastikan untuk mengklarifikasi dengan rumah sewa jenis konektor daya apa yang digunakan pada lampu saat penonton menempatkan pencahayaan dan pesanan pegangan untuk pekerjaan itu.

### 3. 6K & 8K

HMI 6K dan 8K dapat menangani banyak pekerjaan yang sama dengan lampu yang lebih besar, terutama jika area yang dicakup lebih kecil. Meskipun umumnya memiliki lensa yang lebih kecil, lensa ini tetap menghasilkan sinar yang tajam dan bersih dengan penyebaran yang baik. Dalam banyak aplikasi mereka tampil mengagumkan sebagai lampu utama: berfungsi sebagai kunci, lampu jendela, keseimbangan matahari, dan sebagainya. tor. Fakta bahwa mereka membakar kira-kira "biru siang hari" (5500 derajat kelvin) adalah keuntungan luar biasa dalam situasi ini: tidak ada cahaya yang hilang ke filter. Seringkali ketika 12K atau 18K digunakan untuk mengisi cahaya matahari, itu adalah satu-satunya unit yang beroperasi pada generator. Jika itu menarik dengan satu kaki saja, beban tidak mungkin seimbang dan mungkin sangat merusak generator. Dalam hal ini beban hantu pada kaki lainnya diperlukan. Seperti halnya lampu besar lainnya, koordinasikan dengan operator gennie (generator) sebelum menyalakannya atau mematikannya. Lonjakan daya saat dinyalakan dapat menjadi beban yang signifikan pada catu daya. Beberapa 6K dan 8K menerima input 110 volt dan, beberapa memerlukan catu daya 220 volt. Mereka mungkin memerlukan berbagai konektor atau satu set splitter siam, (disebut Y-kabel di Inggris).

Saat memesan lampu besar apa pun, sangat penting untuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan ini dan pastikan rumah sewa akan menyediakan peralatan distribusi atau adaptor yang sesuai — ingat, jika penonton tidak mememesannya, itu tidak akan ada di sana. penonton harus sangat teliti saat melakukan pemesanan. Kegagalan untuk melakukannya dapat menyebabkan lampu tidak berfungsi. Beberapa merek HMI menyediakan penyeimbangan kepala. Ini dilakukan dengan menggeser penyangga kuk ke belakang atau ke depan di kepala. Ini adalah fitur yang berguna saat menambah atau mengurangi pintu gudang, bingkai, atau item lain yang mengubah keseimbangan cahaya.



**Gambar 100.** Lampu LED Panel Lite Dipasang Di Dalam Mobil Dan Juga Sebagai Lampu Pengisi Pada Kamera.

4. 4K dan 2.5K  
HMI yang lebih kecil, 4K dan 2.5K, adalah lampu serba guna, melakukan banyak pekerjaan yang dulunya ditetapkan untuk lampu tungsten 5K dan 10K. Sedikit lebih kecil dari HMI yang lebih besar, mereka dapat dengan mudah diterbangkan dan dipasang dan akan muat di beberapa tempat yang cukup sempit.
5. Unit 1.2K dan Lebih Kecil  
Lampu terkecil, HMI 1,2K, 575, 400, dan 200 watt, adalah unit serbaguna. Ringan dan cukup kompak, mereka dapat digunakan dalam berbagai situasi. Ballast elektronik untuk unit kecil telah menjadi cukup portabel untuk disembunyikan di tempat di mana unit yang lebih besar mungkin terlihat. Mereka juga dapat dicolokkan ke dinding, yang berarti tidak ada generator atau catu daya tambahan lainnya yang diperlukan di lokasi.
6. Unit HMI PAR  
Beberapa lampu paling kuat dan intens yang tersedia adalah HMI PAR; mereka memiliki output HMI yang tinggi dan sinar reflektor PAR yang terfokus dengan ketat. Unit terbesar adalah 12K dan 18K, tetapi HMI PARS juga dibuat dalam ukuran yang lebih kecil, hingga 125 watt. Arri Lighting (bagian dari grup Arriflex ) membuat unit populer yang disebut Pocket PAR dalam ukuran yang lebih kecil ini.

Satu unit yang sangat serbaguna adalah PAR HMI 1.2K, yang dibuat oleh beberapa produsen. Apa yang membuatnya istimewa adalah cukup kecil (dalam watt) untuk dicolokkan ke sirkuit rumah tangga 20 amp, tetapi menjadi PAR mereka memiliki output yang sehat, yang bersama dengan keseimbangan siang hari berarti mereka memiliki berbagai kegunaan di siang hari situasi: isi ketika terpental atau melalui difusi atau untuk seberkas cahaya kecil melalui jendela.

### **C. Aturan untuk Menggunakan Unit HMI**

Periksa stand dan ballast dengan VOMmeter dari kebocoran dengan mengukur tegangan antara stand dan ground apapun. Biasanya akan ada beberapa volt, tetapi apa pun di atas 10 atau 15 volt menunjukkan potensi masalah. Jaga agar pemberat tetap kering. Di tanah basah, gunakan kotak apel, karet tikar atau bahan isolasi lainnya. Hindari noda jari pada lampu: minyak dari kulit akan menurunkan kaca dan membuat titik kegagalan potensial. Banyak lampu dilengkapi dengan kain pembersih khusus. Pastikan ada kontak yang baik antara dasar lampu dan pemegang. Kontaminasi akan meningkatkan resistensi dan merusak pendinginan yang tepat.

Ujung pengisi (puting susu) harus selalu berada di atas pelepasan, atau ada risiko titik dingin berkembang di dalam ruang pelepasan. Berlari pada tegangan berlebih dapat mengakibatkan kegagalan. Jalur kabel yang sangat panjang dapat mengurangi titik tegangan yang mempengaruhi output dan dapat menyebabkan lampu tidak menyala. Pendinginan yang berlebihan atau aliran udara langsung pada lampu dapat mendinginkan lampu di bawah suhu pengoperasiannya, yang dapat menghasilkan cahaya dengan suhu warna yang tinggi dan CRI yang lebih rendah.



**Gambar 101.** Tungsten Fresnel 20K. (Foto milik Cinemills.)



**Gambar 102.** Fresnel Tungsten 1.000 Watt.



**Gambar 103.** Satu set samaran untuk Betweenie..

#### **D. Potensi Masalah**

HMI (atau lampu apa pun dengan pemberat) terkadang gagal berfungsi dengan benar. Pastikan untuk memiliki beberapa kabel header tambahan: mereka adalah penyebab paling umum dari malfungsi. Sakelar pengaman pada lensa juga dapat menyebabkan masalah. Namun, jangan pernah mencoba melewatinya; itu melayani fungsi penting. HMI tidak boleh dioperasikan tanpa lensa kaca, yang menyaring radiasi ultraviolet berbahaya yang dapat merusak mata seseorang. Ketika mereka gagal menembak:

1. Periksa bahwa pemutusny ada di atas. Beberapa HMI memiliki lebih dari satu pemutus. Setelah mematikan daya, buka lensa dan periksa sakelar mikro yang menyentuh rumah lensa. Pastikan itu beroperasi dengan benar dan membuat kontak. Goyangkan, tapi jangan kasar — lampu tidak akan beroperasi tanpanya.
2. Jika gagal, coba kabel tajuk lainnya. Jika penonton menjalankan lebih dari satu tajuk ke lampu, putuskan sambungan dan coba masing-masing satu per satu. Cari pin yang patah, kotoran di wadah, dll.
3. Periksa daya. HMI tidak akan menyala jika voltasenya rendah. Umumnya mereka membutuhkan setidaknya 108 volt untuk menyala. Beberapa memiliki sakelar tegangan (110, 120, 220); pastikan dalam posisi yang tepat.
4. Cobalah kepala dengan bala yang berbeda dan sebaliknya.
5. Biarkan lampu menjadi dingin. Banyak lampu tidak akan melakukan serangan balik.

#### **E. XENONS**

Xenon mirip dengan HMI karena merupakan busur pelepasan gas dengan pemberat. Mereka menampilkan reflektor parabola yang dipoles yang memberi mereka lemparan luar biasa dan kolimasi sinar yang hampir seperti laser. Pada titik penuh mereka dapat memproyeksikan balok ketat beberapa blok dengan jumlah penyebaran yang relatif kecil. Xenon sangat efisien dengan output lumen per watt tertinggi dari cahaya apa pun. Xenon saat ini tersedia dalam lima ukuran: 1K, 2K, 4K, 7K, dan 10K. Ada juga unit sun-gun 75 watt. Unit 1K dan 2K tersedia dalam model 110 dan 220 volt, beberapa di antaranya dapat dicolokkan ke dinding. Ini menghasilkan cahaya keluaran tinggi yang dapat dicolokkan ke stopkontak atau generator portabel kecil. Xenon yang lebih besar sangat kuat, dan harus digunakan dengan hati-hati: mereka dapat dengan cepat memecahkan jendela. Hanya satu contoh kekuatannya: dengan stok film ASA 320 dan lampu yang disetel pada titik penuh, 4K menghasilkan f/64 pada jarak 40 kaki dari cahaya, jauh lebih banyak daripada yang akan penonton dapatkan dengan 4K HMI atau lampu tungsten yang setara.

Arus yang disuplai oleh ballast ke bohlam berdenyut DC; hasilnya, kedipan tidak menjadi masalah bagi xenon, dan dapat digunakan untuk pembuatan film berkecepatan tinggi hingga 10.000 fps. Namun, Xenon memiliki beberapa kelemahan: semua xenon mahal untuk disewa

dan memiliki kipas pendingin yang membuatnya sangat sulit digunakan dalam pembuatan film suara. Juga, karena penempatan bohlam dan desain reflektor, selalu ada lubang di tengah balok bundar, yang dapat diminimalkan tetapi tidak pernah sepenuhnya dihilangkan.

Karena reflektor parabola, penandaan dan pemotongan sulit dilakukan di dekat cahaya: bendera menimbulkan bayangan simetris yang aneh. Juga, output yang sangat tinggi dan terkonsentrasi berarti mereka membakar gel dengan sangat cepat. Banyak orang mencoba m Tujuh puluh lima watt xenon sunguns dikembangkan untuk Angkatan Laut. Mereka sangat baik untuk efek senter. Mereka datang dalam konfigurasi AC dan DC. Sebagian besar memiliki kontrol banjir/spot bermotor yang dapat dioperasikan selama pemotretan. Seperti halnya xenon yang lebih besar, ada lubang atau titik panas di tengah sinar (tergantung fokus) yang tidak dapat dihilangkan. Bola lampu xenon tidak berubah suhunya seiring bertambahnya usia atau saat tegangan berubah. Mengimbangnya dengan menempatkan gel sejauh mungkin dari cahaya. Ini adalah kesalahan — tempat teraman untuk gel sebenarnya tepat di depan cahaya.

#### **F. Lampu LED**

Sumber baru dan sangat populer adalah lampu LED (Gambar 8.7), yang kecil dan sangat hemat energi, yang juga berarti bahwa mereka menghasilkan panas yang jauh lebih sedikit daripada lampu tungsten (di mana listrik menghasilkan 90% panas dan hanya 10% cahaya). LED telah dimasukkan ke dalam semua jenis unit, meskipun beberapa dari mereka memiliki jangkauan panjang PAR atau fresnel. Namun, untuk pencahayaan yang cukup dekat dengan pemandangan, mereka memiliki banyak keuntungan. Ukurannya yang ringkas berarti mereka dapat disembunyikan di banyak tempat di lokasi syuting dan juga membuatnya lebih mudah untuk ditangani dan dipasang di lokasi. Ada juga banyak lampu LED yang menggunakan baterai — ini bisa sangat berguna untuk pekerjaan genggam, pemasangan kamera, dan kondisi lain di mana daya AC mungkin tidak tersedia atau tidak praktis untuk dijalankan dan kabel daya AC. Tentu saja operator kamera genggam tidak akan mau menyeret kabel daya sepanjang waktu.

#### **G. Lampu Tungsten**

Lampu tungsten hanyalah versi yang lebih besar dari lampu rumah tangga biasa; mereka semua memiliki filamen kawat tungsten seperti yang ditemukan oleh Thomas Edison. Ada dua jenis fresnel tungsten: studio dan bayi. Lampu studio adalah unit ukuran penuh, dan bayi adalah wadah dan lensa yang lebih kecil, sehingga lebih ringkas untuk penggunaan di lokasi (Gambar 8.9). Biasanya, versi bayi adalah rumah studio dengan ukuran lebih kecil berikutnya (tubuh bayi 5K mirip dengan tubuh studio 2K). Di sebagian besar negara di luar Amerika Serikat, pasokan listrik adalah 220 volt; lampu yang berbeda digunakan yang sesuai dengan tegangan yang sesuai.

## H. Fresnels

Unit Fresnel adalah lampu dengan lensa. Kebanyakan lampu film menggunakan lensa tipe Fresnel bertahap, dengan beberapa pengecualian yang menggunakan lensa plano-cembung yang lebih sederhana seperti Dedo atau ellipsoidal (Leko). Lensa Fresnel adalah desain cincin bertahap yang mengurangi ketebalan lensa untuk menghemat biaya dan juga mencegah penumpukan panas di kaca, yang dapat menyebabkan keretakan.

## I. Dua puluh

Lampu tungsten terbesar yang sekarang digunakan adalah 20K. Ini adalah unit besar dengan output yang luar biasa. Banyak pekerjaan yang sebelumnya dilakukan oleh 10K sekarang dilakukan dengan ringan ini. Sebagian besar unit 20K menggunakan bohlam yang beroperasi pada 220 volt (yang mungkin memerlukan distribusi listrik khusus), dan beberapa model dilengkapi dengan peredup internal.



**Gambar 104.** Mata Besar 10K, Disebut Demikian Karena Memiliki Lensa Yang Lebih Besar Dari 10K Studio Standar.

## **J. Tenner**

Fresnel tungsten 10K hadir dalam tiga versi dasar:

1. Thebaby10K memberikan output intensitas tinggi dengan unit yang cukup ringkas dan mudah dibawa dengan lensa Fresnel 14 inci.
2. Thebasic10K, dikenal sebagai "tenner" atau studio 10K, memiliki Fresnel 20 inci.
3. Cahaya terbesar dari kelompok ini adalah Tenner Big Eye, yang memiliki lensa 24 inci. Mata Besar adalah cahaya yang sangat istimewa dengan kualitas tersendiri. Bohlam DTY (10K) menyediakan sumber yang cukup kecil, sedangkan fresnel yang sangat besar adalah radiator yang besar. Hasilnya adalah cahaya yang tajam dan keras dengan gigitan nyata tetapi dengan kualitas sampul yang memberikan kualitas cahaya yang hampir lembut pada subjek yang dekat dengan cahaya. Ini adalah karakteristik dari semua lampu yang sangat besar yang memberi mereka kualitas yang unik.

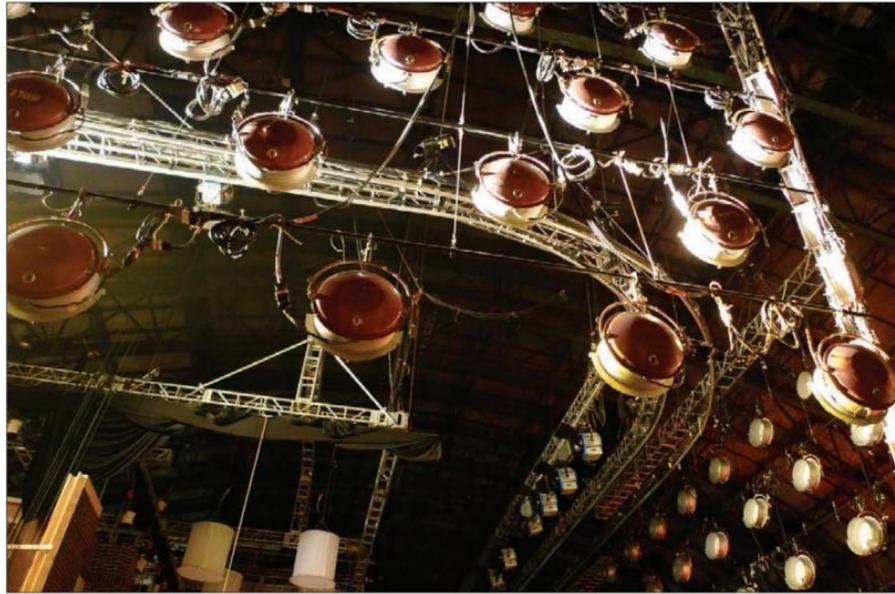
Penting untuk tidak pernah menggunakan 20K, 10K, atau 5K yang mengarah lurus ke atas (ini juga berlaku untuk HMI dan xenon besar). Lensa menghalangi ventilasi yang baik dan unit akan menjadi terlalu panas. Juga, filamen tidak akan didukung dengan benar dan akan melorot dan mungkin menyentuh kaca.

## **K. Senior/5K**

Meskipun tersedia dalam kedua versi, baby 5K jauh lebih populer daripada unit yang lebih besar. Ini dapat berfungsi sebagai lampu besar tujuan umum dan pengisi yang digunakan untuk 10K. 5K juga disebut senior.

## **L. Junior/2K**

Fresnel 2K juga dikenal sebagai deuce atau junior. Ini memiliki kekuatan yang cukup untuk membawa satu subjek atau aktor ke eksposur yang wajar, bahkan dengan difusi di depan lensa. Junior juga berguna sebagai lampu latar, pelek, dan kicker. Bayi junior (disebut BJ) adalah unit yang lebih kompak dan sangat serbaguna.



**Gambar 105.** Dino, atau dalam ilustrasi ini, Moleeno Mole-Richardson, terdiri dari 36 lampu PAR 1K.

#### **M. 1K**

Satuan ribu watt dikenal sebagai 1Ks (satu K) atau bayi. 1K digunakan sebagai lampu utama, percikan di dinding, lampu belakang kecil, isian keras, dan untuk lusinan kegunaan lainnya. Bayi dapat menggunakan bohlam 750 watt (EGR) atau bohlam 1.000 watt (EGT). Sebagian besar sekarang digunakan dengan bohlam kuarsa 1K, tetapi masih disebut 750-an. Baby 1K, juga disebut Baby Baby, adalah versi ukuran kecil. Karena lensa dan kotaknya yang lebih kecil, ia memiliki penyebaran yang lebih luas daripada bayi studio.

#### **N. Tweenie /650**

Tweenie adalah "antara" 1K dan Inky. Dengan film berkecepatan tinggi baru, Tweenie sering kali menjadi lampu yang tepat untuk pekerjaan kecil yang biasa dilakukan bayi, bahkan sebagai lampu utama. Ini sangat berguna untuk sejumlah pekerjaan kecil, mudah disembunyikan, dan dapat berfungsi sebagai aksesoris cepat atau penglihatan.

#### **O. Antaraie, InBetweenie, Inky dan Pepper**

Ini mirip dengan Tweenies tetapi lebih kecil. Antaraie adalah unit 300 watt dan InBetweenie menggunakan bohlam 200 watt dan sering digunakan sebagai pengganti Inky (juga 200 watt). Pada 100, 200, atau 300 watt (tergantung pada bohlam dan ukuran rumah), Pepper adalah unit yang lebih kecil, tetapi dari dekat dapat memberikan jumlah cahaya yang mengejutkan. Inky pada 200 watt sangat bagus untuk percikan kecil cahaya di set, sebagai lampu mata, isian kecil, atau untuk lampu darurat menit terakhir untuk hanya meningkatkan eksposur sedikit di area kecil.

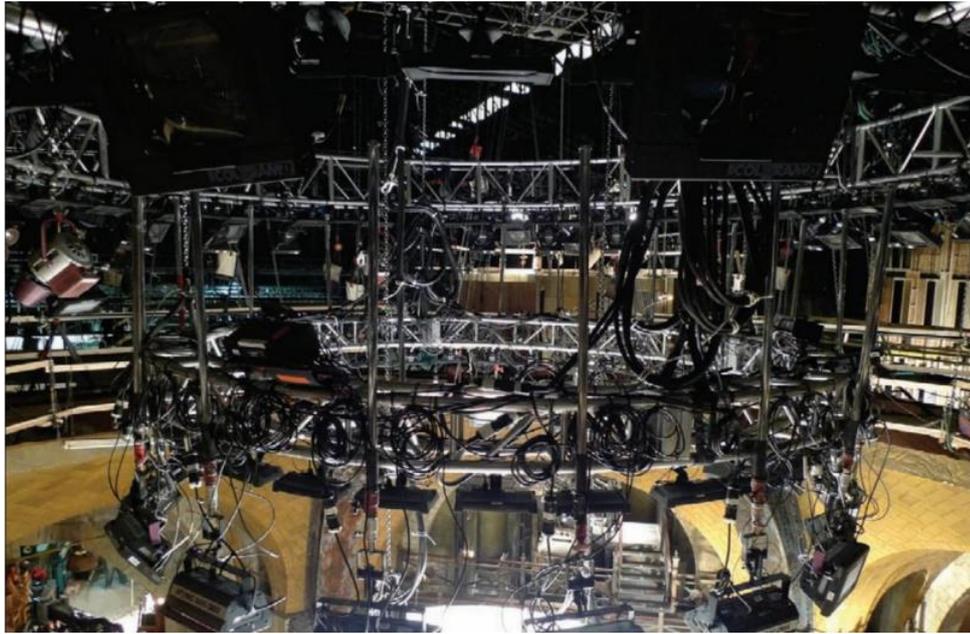
Beberapa unit 2K, 1K, dan 650 tersedia sebagai lampu wajah terbuka — yaitu, tidak memiliki lensa, tetapi memiliki beberapa pemfokusan titik/banjir. Cahaya mereka mentah dan bisa tidak merata, tetapi mereka memiliki output yang luar biasa untuk ukurannya. Mereka bagus untuk memantul atau menembak melalui difusi (Gambar 8.11). Mereka adalah sumber yang baik ketika yang penonton butuhkan hanyalah kekuatan mentah dan kontrol yang diberikan Fresnel tidak diperlukan.

## **P. PARS**

PAR adalah singkatan dari reflektor aluminized parabola. Parabola adalah bentuk ideal untuk mengumpulkan semua sinar cahaya dan memproyeksikannya ke arah yang sama. Ini adalah bentuk reflektor yang akan memberikan sinar paling dekat dan paling terkonsentrasi. Sehubungan dengan ini, semua unit PAR memiliki lensa, yang berfungsi terutama untuk memusatkan atau menyebarkan sinar. Bagian tungsten umumnya datang dengan lensa tetap yang merupakan bagian dari unit: mereka hampir sama dengan lampu mobil.

HMI PARs selalu hadir dengan satu set lensa yang dapat diganti: ini pergi dari balok yang sangat lebar ke balok yang sangat sempit. Kerugian dari PARs adalah bahwa sinar umumnya hanya mencakup area yang sangat kecil dan bukan merupakan cahaya pelengkap bagi aktor karena cenderung tidak rata dan mentah; juga tidak mudah dikontrol, tetapi berguna untuk banyak tujuan yang hanya membutuhkan daya cahaya mentah.

PAR hadir dalam dua jenis dasar: versi film hadir dalam wadah padat yang dapat diputar seperti MolePar milik Mole-Richardson (Gambar 8.12), yang menampilkan pintu gudang dan tempat samaran, dan dalam versi teater yang lebih tipis yang disebut kaleng PAR. Lampu teater umumnya tidak dibangun dengan kokoh karena umumnya digantung di teater dan kemudian dibiarkan begitu saja. Mereka tidak mendapatkan perlakuan kasar dan kondisi buruk seperti yang dilakukan oleh lampu film dan video. PAR (terutama bola lampu NSP yang sangat terkonsentrasi) dapat dengan cepat membakar gel yang paling keras sekalipun, melelehkan papan manik-manik, dan membakar difusi kain muslin.



**Gambar 106.** Softlight Zip 2K MoleRich-ardson. Zip berarti lebih kompak daripada soft-light biasa. Itu dipasang pada gantungan set (juga disebut gantungan dinding). Ritsleting 2K sangat populer hanya untuk penggunaan semacam ini: ritsleting ini muat di ruang kecil dan ketika dipasang di dekat langit-langit set atau lokasi, ritsleting tidak menggantung terlalu jauh sehingga mengganggu bidikan.

PAR dengan lapisan dichroic memiliki output yang sangat dekat dengan keseimbangan siang hari (biru). PAR 48s dan 36s kecil juga tersedia pada voltase lebih rendah, serta 110 volt. Hampir semua jenis bohlam juga tersedia dalam voltase 220. Sebagai unit tunggal, mereka dapat digunakan dalam unit seperti PARcan atau MolePAR. PARcans digunakan secara luas dalam pencahayaan konser; mereka ringan dan murah. MolePAR lebih kasar dan lebih cocok untuk bekerja pada set film.

#### **Q. Grup PAR**

PAR juga dibuat dalam kelompok, salah satu yang paling terkenal adalah Maxi Brute, unit yang kuat dengan pukulan dan lemparan yang luar biasa. Mereka digunakan dalam eksterior malam besar dan dalam aplikasi interior skala besar: hanggar pesawat, arena, dan sebagainya. Mereka juga dapat digunakan secara langsung atau melalui gel, kain muslin, dan sebagainya, ketika tingkat cahaya yang sangat tinggi diperlukan untuk melewati difusi berat. Semua PAR menghasilkan panas yang sangat intens dan terkonsentrasi; berhati-hatilah saat memasangnya — mereka dapat memecahkan jendela dan kayu arang dan bahan lainnya.



**Gambar 107.** Unit Mole-Richardson 6K HMI PAR.

MaxiBrutes dan Dinos memiliki desain yang serupa tetapi ukurannya berbeda. Maxi hadir dalam konfigurasi 6, 9, atau 12 x PAR 64 lampu, yang paling umum adalah 9 kepala lampu. Sebuah Dino atau Moleeno adalah 36 x PAR 64 lampu. Variasi lain dari desain ini juga ada. Lampu Fay adalah kumpulan 650 watt PAR 36s dan datang dalam konfigurasi hingga 9 atau 12 lampu. Lampu Wendy, dikembangkan oleh raper sinematog David Watkin, hadir dalam panel besar dengan lampu PAR 36 yang sama (biasanya DWE). Vittorio Storaro juga telah mengembangkan rangkaian lampu yang menggunakan lampu ACL 28 volt (Aircraft Landing Lights).

Semua bohlam di sebagian besar multi-PAR dapat dialihkan satu per satu, yang membuat kontrol intensitas menjadi sangat sederhana. Semua lampu grup PAR memungkinkan lampu sorot, sedang, dan banjir dipertukarkan untuk cakupan yang berbeda. Bola lampu FAY adalah lampu siang hari dichroic; lampu tung sten (FCX) juga dapat digunakan. Mereka dapat digunakan sebagai pengisi siang hari sebagai pengganti HMI. Mereka tidak benar-benar keseimbangan siang hari tetapi sangat dekat dan dapat dikoreksi dengan gel jika perlu. Kebanyakan orang menyebut bohlam dichroic PAR 36 sebagai FAY, tetapi sebenarnya ada beberapa jenis. FAY adalah kode ANSI untuk bohlam dichroic PAR36 650 watt dengan kontak ferrule. Jika bohlam memiliki terminal sekrup, itu adalah FBE/FGK. Dengan difusi, unit-unit ini dapat digunakan sebagai sumber cahaya lembut yang besar.

## **R. Ruby**

Unit multi-PAR adalah sumber daya tembak mentah yang luar biasa. Mereka memberikan banyak output per watt yang dapat dikonsentrasikan ke area kecil atau dibanjiri dengan beberapa tingkat presisi. Unit multi-PAR juga cenderung lebih murah untuk disewa daripada lampu Fresnel besar. Meskipun dengan beberapa unit penonton dapat memutar tepi luar lampu ke dalam atau ke luar, tidak mungkin untuk benar-benar melihatnya. Ruby Seven memecahkan masalah ini dengan mekanisme yang memiringkan cincin luar ke dalam atau ke luar, bergerak pada sumbu bohlam tengah.

## **S. HMI PARs**

PAR HMI tersedia dari 18K dan 12K hingga 1,2K, 575s, 200s, dan bahkan lebih kecil. Unit yang lebih besar sangat kuat. Yang lebih kecil dapat dipindahkan dengan mudah, di mana memindahkan perancah dan ringan berat adalah operasi besar. HMI PAR berbeda dari unit tungsten karena memiliki lensa yang dapat diganti yang dapat ditambahkan untuk membuat titik sempit, banjir sedang, banjir lebar, dan banjir ekstra lebar. Setiap HMI PAR akan hadir dengan set lensanya sendiri. Seperti pada tungsten PAR, sinarnya berbentuk oval dan lensa terpisah dapat diputar untuk mengarahkan pola.

## **T. Lampu Lembut**

Lampu lembut studio terdiri dari satu atau lebih bohlam 1.000 watt atau 1.500 watt yang diarahkan ke reflektor bercat putih clamshell yang memantulkan cahaya dalam pola acak, membuat cahaya yang tampaknya sebesar bukaan depan. Mereka bervariasi dari 1K studio soft (Baby soft, juga dikenal sebagai 750 soft) hingga 8K Studio Soft yang kuat, yang memiliki delapan bohlam yang dapat diganti secara individual. Semua lampu lunak memiliki masalah dasar tertentu: mereka sangat tidak efisien dalam keluaran cahaya; mereka besar dan sulit untuk diangkat; dan seperti semua sumber lunak, mereka sulit dikendalikan. Sementara reflektor besar membuat cahaya "lembut", pola pantulan acak membuat cahaya masih agak mentah dan tidak menyenangkan.



**Gambar 108.** Barger Baglight Dengan Softbox Chimera Digunakan Pada Iklan Produk

Gambar 108. (atas) Barger Baglight dengan softbox Chimera digunakan pada iklan produk rambut. Alasan ada begitu banyak lampu adalah karena mereka diredupkan ke atas dan ke bawah untuk bidikan yang berbeda atau saat model bergerak. Juga, karena ini adalah iklan rambut, cahaya yang datang dari segala arah membuat lebih banyak pantulan dan kilau pada rambut sehingga terlihat terbaik. Ini adalah keuntungan utama dari lampu tungsten: mereka dapat dikontrol dari papan dimmer. Dibandingkan dengan 5K dengan Chimera, Barger memiliki lemparan yang lebih lebar, lebih merata, dan mengambil lebih sedikit real estat di lokasi syuting. Gambar (bawah) Sudut terbalik dari pandangan; DP Tom Denove mengambil pembacaan insiden pada posisi model dan menggunakan tangannya yang lain untuk melindungi lampu latar agar tidak memengaruhi pembacaan: ini adalah prosedur yang benar untuk mengambil pembacaan insiden, yaitu pembacaan yang menentukan f/stop lensa akan ditetapkan pada. Dalam kebanyakan kasus, penonton tidak ingin lampu latar memengaruhi pembacaan itu.

Sebagai hasil dari kekasaran ini, beberapa orang menempatkan beberapa difusi di atas cahaya lembut untuk setiap pekerjaan close-up. Soft studio besar melalui bingkai besar 216 adalah cara cepat untuk membuat soft source besar di studio. Sering digunakan dengan studio adalah peti telur, yang meminimalkan tumpahan samping dan membuat pancaran sedikit lebih terkendali. Lampu lembut melihat sebagian besar penggunaannya di studio televisi di mana mereka menyediakan sumber lembut tanpa tali-temali tambahan. Namun, lampu sorot tungsten di studio berita televisi hampir seluruhnya digantikan oleh unit Kino Flo karena satu

alasan sederhana: untuk menghemat biaya penyejuk udara. Lampu fluorescent yang benar warna menghasilkan panas yang jauh lebih sedikit, yang bisa menjadi masalah nyata bagi studio, di mana mereka mungkin digunakan 24 jam sehari. Karena mereka kurang lebih diterbangkan secara permanen, ukuran mereka tidak menjadi masalah.

Versi ringkas kecil dari lampu lunak 2K dan 1K disebut lampu zip (Gambar 8.18). Mereka memiliki lebar yang sama tetapi setengah tinggi dari cahaya lembut dengan watt yang sama. Karena kekompakannya, ritsleting sangat bagus untuk masuk ke ruang sempit.

#### **U. Barger Baglights**

Barger membuat jenis softlight yang kompak dan efisien; itu terdiri dari beberapa bola lampu tabung 1K di rumah. Itu selalu digunakan dengan Chimera, yang merupakan softbox mandiri yang pas di bagian depan lampu. Ini memiliki banyak keuntungan. Biasanya untuk membuat cahaya menjadi lembut, perlu untuk meletakkan bingkai difusi di depannya; kemudian untuk mengendalikan tumpahan, diperlukan beberapa bendera. Ini berarti mungkin ada banyak sebagai enam berdiri. Ini menjadi masalah nyata ketika penonton perlu memindahkan lampu dengan cepat. Softbox seperti Chimera membuat seluruh unit muat pada satu dudukan. Mereka sering digunakan dengan peti telur lembut di bagian depan, yang membantu mengontrol tumpahan. Gambar 8.21 dan 8.22 menunjukkan Barger Baglights yang digunakan pada iklan dengan DP Tom Denove. Alasan mengapa ada begitu banyak lampu pada bidikan adalah karena modelnya terus bergerak. Setiap lampu menyala redup, dan mereka terus-menerus diredupkan ke atas dan ke bawah untuk bidikan yang berbeda. Fresnels dikendalikan oleh papan redup, tetapi Barger Baglights dikendalikan dengan menyalakan dan mematikan sakelar, yang merupakan keuntungan nyata dari Barger. Setiap bohlam di dalamnya memiliki sakelar sendiri di bagian belakang unit, membuat kontrol intensitas cepat dan mudah.

#### **V. Fluoresen Warna**

Tabung fluorescent yang benar warna telah mendapatkan popularitas yang sangat besar dalam beberapa tahun terakhir. Dipelopori oleh perusahaan Kino Flo, mereka adalah sumber yang sangat ringan, kompak, dan portabel. Mencapai cahaya yang benar-benar lembut bisa jadi sulit dan memakan waktu. Baik itu dilakukan dengan memantulkan permukaan putih besar atau dengan meninju lampu besar melalui difusi berat. Either way membutuhkan banyak ruang dan membutuhkan banyak penandaan untuk mengendalikannya.

Kino Flos berasal dari tahun 1987. Saat mengerjakan film *Barfly*, DP Robby Mueller melakukan pengambilan gambar di interior sempit yang tidak menyisakan banyak ruang untuk bouncing konvensional atau soft source difusi. Pelatihnya Frieder Hochheim datang dengan jawaban: mereka membangun lampu neon frekuensi tinggi. Dengan menggunakan bal jarak jauh, perlengkapannya cukup bermanuver untuk ditempelkan ke dinding, dan dipasang di belakang palang. Kino Flos lahir.

Tidak seperti ballast fluorescent konvensional, yang bisa sangat bising, terutama seiring bertambahnya usia, ballast mereka sangat sunyi dan cahayanya bebas kedip karena frekuensi yang lebih tinggi dari biasanya. Saat ini sudah ada beberapa perusahaan yang membuat lampu jenis ini, termasuk Mole-Richardson. Ballast berfrekuensi tinggi, yang menghilangkan potensi masalah kedipan yang selalu ada pada sumber jenis fluoresen. Kedua, bohlam benar-benar benar warna. Lampu berwarna juga tersedia untuk berbagai efek, serta untuk layar hijau, layar biru, atau layar merah. Kino membuat berbagai rig yang sangat besar yang dapat memberikan cahaya depan atau cahaya latar sebagai layar efek. Bonus tambahan dari fluorescent frekuensi tinggi yang benar warna adalah bahwa mereka menghasilkan panas yang jauh lebih sedikit daripada tungsten atau HMI, yang merupakan keuntungan besar di lokasi kecil. Misalnya, mereka sangat populer di ruang berita televisi, yang sering menyalakan lampu 24 jam sehari.

#### **W. Jenis Unit Lainnya**

Selain Fresnels, open face, LED, dan sumber fluorescent, ada beberapa jenis lampu lain yang biasa digunakan untuk pencahayaan film dan video.

##### **1. Softsun**

Lightning Strikes membuat rangkaian lampu Softsun dalam berbagai ukuran dari 3,3K hingga 100K yang menakjubkan (Gambar 8.25). SoftSuns tidak memerlukan waktu pemanasan. Mereka mencapai daya maksimum dan suhu warna yang tepat saat dihidupkan. SoftSuns juga merupakan satu-satunya sumber cahaya suhu warna siang hari yang dapat diredupkan dengan sedikit perubahan suhu warna.



**Gambar 109.** Lampu balon membutuhkan minimal rigging. Museum tidak akan mengizinkan pemasangan jaringan penerangan tugas berat di atas kuil Mesir. Dalam pengaturan ini, balon memiliki rok hitam, yang berisi dan mengontrol tumpahan. (Foto milik Sourcemaker.)

## 2. Cyls, Strips, Nooks and Broads

Ketika output biasa diperlukan, lampu lebar benar-benar tanpa embelembel, lampu utilitarian. Mereka hanya sebuah kotak dengan bohlam berujung ganda. Sesederhana itu, cahaya luas memiliki tempat penting dalam film kisahnya. Dalam hardlighting Hollywood klasik, isian di dekat kamera umumnya adalah cahaya lebar dengan diffuser. Ciri khas dari lampu lebar adalah pola sinar persegi panjangnya, yang membuat pencampurannya pada dinding datar atau siklus menjadi lebih mudah: bayangkan betapa sulitnya jika menggabungkan dengan mulus berkas cahaya Mighties atau Fresnel yang bulat dan berbintik-bintik.

Versi terkecil dari luas adalah sudut, yang, seperti namanya, dirancang untuk dipasang ke sudut dan celah. Lampu sudut adalah unit lampu mentah yang ringkas, biasanya dilengkapi dengan bohlam FCM atau FHM 1000 watt. Sudutnya hanyalah dudukan bohlam dengan reflektor. Meskipun pintu gudang biasanya tersedia, sudut biasanya tidak digunakan untuk banyak kehalusan, tetapi mereka adalah sumber yang efisien dan serbaguna untuk rig lampu kotak, lampu overhead sutra besar, dan untuk susunan besar untuk menembus bingkai.

Sejumlah unit dirancang khusus untuk siklus penerangan dan latar belakang besar. Untuk sebagian besar mereka adalah unit 1K dan 1,5K wajah terbuka dalam kotak kecil; ini adalah siklus panggilan, strip siklus, atau Siklus Jauh (yang menciptakan distribusi yang lebih merata di bagian atas dan bawah tanah).

### 3. Lentera Cina dan Lampu Luar Angkasa

Lentera Cina (bola Cina) adalah lampu bola kertas biasa yang tersedia di toko peralatan rumah tangga (Gambar 8.24). Sebuah soket digantung di dalam yang menampung bohlam medium-base (rumah tangga, ECA, ECT, BBA, BCA, dll.) atau bipost 1K atau 2K. Hampir semua peralatan dimungkinkan jika lenteranya cukup besar untuk menjaga jarak kertas dari panas bohlam. Kontrol dilakukan dengan mengecat kertas atau menempelkan gel atau difusi ke kertas.



**Gambar 110.** Fluor Dengan Warna Yang Benar

Mirip pada prinsipnya adalah lampu ruang angkasa (Gambar 8.23), yang pada dasarnya adalah tas sutra besar dengan 1, 2, 6, atau 12 lampu sudut 1K di dalamnya. Untuk menetapkan tingkat dasar yang rata secara keseluruhan pada satu set, mereka bisa sangat berguna. Saat memasang kabel, penonton akan ingin memisahkannya ke dalam sirkuit yang berbeda untuk memberi penonton beberapa tingkat kontrol atas level tersebut. Bola China tidak mahal dan sangat mudah dipasang.

Ada beberapa unit yang terdiri dari beberapa HMI besar yang dipasang pada crane. Sebagian besar juga membawa genera mereka sendiri. Musco adalah yang pertama, tetapi sekarang ada beberapa yang bisa dipilih. Unit-unit ini dapat memberikan penerangan yang dapat diterapkan hingga setengah mil jauhnya dan digunakan untuk

efek cahaya bulan dan penerangan luas di area yang luas. Unit Musco utama dilengkapi dengan generator 1.000 amp sendiri, yang merupakan tipikal dari unit jenis ini. Head 6K dapat dibidik secara individual dengan remote control genggam.

4. Titik Reflektor Elipsoidal

Elipsoidal reflector spot (ERS) adalah lampu teatrikal, tetapi digunakan sebagai efek cahaya kecil karena kontrol sinarnya yang presisi oleh bilahnya. Disebut lekos di teater, di set film penonton akan sering mendengar mereka disebut sebagai Sumber Fours. (Sumber Fours diproduksi oleh Electronic Theater Controls (ETC).) Karena bilah dan dudukan gobo terletak di titik fokus lensa, pancaran dapat difokuskan dengan tajam dan gobo berpola dapat dimasukkan untuk memberikan efek bayangan detail yang tajam. Lampu-lampu ini datang dalam ukuran yang ditentukan oleh sudut pancarannya. Semakin panjang panjang fokus, semakin sempit sinarnya. Mereka juga membuat unit yang memiliki zoom. Beberapa tempat ERS memiliki slot gobo yang akan menampung piringan logam yang akan memproyeksikan sebuah pola. Pola-pola ini datang dalam beragam desain.



**Gambar 111.** Sebuah Rig Derek Mandiri Di Wall Street.

5. Lampu Balon

Lampu balon menyediakan alat baru yang kuat dan fleksibel untuk eksterior malam (Gambar 8.1 dan 8.26). Mereka dapat berupa sumber HMI atau tungsten. Mereka menghasilkan cahaya pengisi umum yang lembut untuk area yang luas. Mungkin

keuntungan terbesar mereka adalah bahwa mereka jauh lebih mudah disembunyikan daripada derek atau perancah. Mereka juga lebih cepat untuk mengatur dan bergerak. Kerugiannya adalah mereka bisa sangat memakan waktu dan mahal untuk digelar. Angin adalah faktor saat menerbangkan balon lampu. Semakin kecil balon, semakin rendah kecepatan angin yang dapat diterima. Sebuah referensi yang baik adalah untuk mengamati bendera: jika mereka mengempakkan lurus, itu terlalu berangin. Ini memperkenalkan elemen ketidakpastian ke dalam penggunaannya. Lampu balon yang lebih besar biasanya datang dengan operator.

#### 6. Unit Genggam

Genggam portabel, unit yang dioperasikan dengan baterai umumnya disebut senjata matahari. Ada dua tipe dasar: tungsten dan HMI. Senapan matahari tungsten adalah 12 volt atau 30 volt dan ditenagai dari sabuk baterai. Beberapa dirancang sebagai sungun, tetapi ada juga yang mengubah lampu 120 volt dengan mengganti bohlam dan kabel listrik. Biasanya, tungsten sungun akan berjalan selama serlima belas menit. Sungun dengan lampu HMI adalah keseimbangan siang hari dan lebih efisien dalam output daripada unit tungsten.

#### 7. Eksterior Hari

Eksterior siang hari dapat didekati dengan tiga cara: mengisi dengan unit keseimbangan siang hari yang besar seperti Brute Arc atau HMI, memantulkan cahaya yang ada dengan reflektor, atau menutupi pemandangan dengan sutra besar untuk mengontrol kontras. Terkadang beberapa kombinasi dari beberapa teknik ini.



**Gambar 112.** Eksterior Hari Dengan Isian Negatif

## 8. Mengontrol Cahaya dengan Grip Equipment

Setelah penonton memiliki lampu yang bekerja, penonton harus mengendalikannya. Segera setelah penonton melampaui apa yang dapat dilakukan dengan pintu gudang, itu menjadi bagian dari departemen pegangan. Peralatan pegangan lebar dan beragam, tetapi dalam kaitannya dengan kontrol pencahayaan, peralatan ini terbagi dalam tiga kategori dasar: reduksi, pengecoran bayangan, dan difusi. Mengurangi jumlah cahaya tanpa mengubah kualitas dilakukan dengan jaring, yaitu bingkai yang dilapisi dengan bahan jaring; tujuannya sama seperti penyamaran logam pada lampu: mengurangi intensitas tanpa mengubah warna atau kualitas keras/lunak cahaya. Sama seperti dengan penyamaran logam, satu (kode warna hijau) mengurangi cahaya dengan setengah stop dan ganda (kode warna merah) mengurangi cahaya dengan satu titik. Bingkai yang sama yang digunakan untuk jaring dapat ditutupi dengan bahan seperti sutra putih yang merupakan difusi berat sedang. Ketika mereka ditutupi dengan duvetyne hitam, mereka adalah bendera atau pemotong, yang dapat mengontrol tumpahan, memberikan bayangan, atau menghalangi sinar dari lensa. Bahan seperti sutra yang sama atau duvetyne hitam pekat (kain tahan api) juga tersedia dalam ukuran yang lebih besar untuk kupu-kupu dan overhead. Ini datang dalam berbagai ukuran, dilambangkan dalam kaki: 4x4, 6x6, 8x8, 12x12, dan 20x20.

## X. Ringkasan

Pencahayaan adalah subjek yang luas; di sini memiliki ruang hanya untuk menutupi dasar-dasar. Untuk lebih lanjut tentang teknik pencahayaan, data fotometrik, peralatan dan metode pegangan, distribusi listrik, bola lampu, dan contoh pencahayaan pemandangan, lihat Gambar Bergerak dan Pencahayaan Video oleh penulis yang sama, juga diterbitkan oleh Focal Press. Kontinuitas pencahayaan dan kamera Seperti halnya kostum dan properti, kontinuitas pencahayaan memiliki dua tahap. Yang pertama adalah perincian skrip, sehingga pencahayaan dapat direncanakan dan peralatan yang sesuai dipilih. Perincian pencahayaan memungkinkan untuk menentukan lampu, filter kamera, gel pencahayaan, dan peralatan lain apa yang akan dibutuhkan untuk sebuah pemandangan dan juga untuk mengidentifikasi kebutuhan untuk muncul di pemandangan dalam hal praktik – pencahayaan yang dapat dilihat dalam bidikan.

Tingkat detail yang dibutuhkan oleh perencanaan pencahayaan tergantung pada kerumitan produksi, tetapi tujuannya selalu sama; Perincian skrip memungkinkan pencahayaan direncanakan dan dikendalikan sehingga hasilnya tidak menentu dan tidak merata. Jika, misalnya pemandangan lounge diterangi cahaya matahari dan pemandangan interior berikutnya di kamar tidur datar dan suram, hal ini tidak dapat diterima, tetapi keganjilan seperti itu dapat luput dari perhatian dan kesalahan terjadi ketika pemandangan dibidik tidak teratur dan tidak ada gangguan pencahayaan yang disiapkan.

Lebih mudah untuk menyalakan seluruh set atau lokasi dan kemudian memotret bagian yang lebih kecil karena dua alasan. Pertama, pencahayaan yang digunakan untuk bidikan lebar mungkin terbukti cukup untuk close up sehingga pemandangan hanya memerlukan pencahayaan sekali saja, sehingga menghemat banyak waktu. Kedua, menerangi bagian-bagian kecil dari rangkaian secara mendetail dan kemudian bergerak keluar untuk bidikan lebar berarti rentang eksposur dan kontras perlu dipertahankan untuk area kecil dengan pencahayaan dekat dan area luas dengan pencahayaan lebih luas dan menjaga rentang kontras tetap konsisten saat berpindah dari area kecil ke area yang luas bisa menjadi tugas yang sulit.

Praktik terbaiknya adalah mendapatkan kontinuitas pencahayaan dan kamera dengan benar, dan ini mencakup keseimbangan warna, suhu warna, rentang kontras, dan pencahayaan. Jika kesinambungan pencahayaan dan kamera tidak dipertahankan, hasilnya adalah seluruh pengaturan menjadi tidak memuaskan dan seringkali tidak dapat digunakan dan sangat disayangkan bila material yang berfungsi dengan baik rusak karena kontinuitas pencahayaan yang buruk.

Pencahayaan dirancang untuk membuat karakter sentral, bintang, semenarik dan semenarik mungkin dan sering menggunakan formula standar pencahayaan tiga titik. Menerangi pemandangan untuk suasana hati dan suasana itu adalah latar belakang yang dikendalikan dengan menambahkan bayangan atau sinar matahari yang tidak menyenangkan dari jendela. Namun para pemainnya tetap glamor dan tampan apa pun latar adegannya.

Pencahayaan kreatif untuk produksi drama Setiap adegan dalam film berlangsung di tempat dan waktu tertentu. Pencahayaan bidikan harus mencerminkan hal itu jika meyakinkan audiens. Jika waktu dan tempat menjadi tantangan pertama sinematografi dan videografi, tantangan kedua adalah menyusun tampilan film sehingga mendukung struktur cerita dan temanya. Realitas akan dimasukkan ke dalam gaya keseluruhan sebuah film dan sejarah film dan fotografi akan dimasukkan ke dalam gaya sebuah film, karena kebanyakan orang telah melihat begitu banyak gambar fotografi dan menonton begitu banyak program televisi.

#### **Y. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Bagaimana Pencahayaan tiga titik dikembangkan sebagai metode pencahayaan standar selama era studio klasik, di mana ruang dan daya berlimpah?
2. Mengapa iluminasi lembut yang sama dapat diberikan pencahayaan yang lebih sedikit dan efek lampu sebenarnya?
3. Bagaimana memberikan pencahayaan kontras rendah yang konstan ?
4. Apa keuntungan menggunakan jumlah pencahayaan minimum dan dengan menerangi suatu area ?
5. Mengapa Kontinuitas pencahayaan dari penyetelan ke penyetelan perlu dipertahankan?

# BAB XI

## SINEMATOGRAFI HD

### **Pokok Pembahasan :**

1. keseimbangan pencahayaan juga dapat memengaruhi suasana hati, nada, gaya, dan tampilan keseluruhan pemandangan.
2. Cahaya jendela bisa menjadi salah satu cahaya terindah.
3. bekerja dengan cahaya matahari
4. Berapa banyak lampu yang penonton gunakan didasarkan pada pembentukan cahaya

**S**tandard Def video (SD) adalah video yang sudah ada sejak ditemukannya televisi. Di Amerika Serikat, ini berarti video NTSC (Komite Standar Televisi Nasional) dan di Eropa, Asia, dan banyak daerah lainnya, PAL (Phase Alternating Line). Secam adalah format lain yang digunakan di Prancis dan bekas Uni Soviet. NTSC terdiri dari 525 scan lines dari atas ke bawah di setiap frame dan se r 30 frame per detik. PAL adalah 625 baris per frame dan 50 frame per detik. Secara resmi, KNKT kini digantikan sebagai standar siaran di Amerika Serikat, Meksiko, dan Kanada oleh ATSC (Advanced Television Standards Committee).

Video Standard Def akan segera menjadi bagian dari sejarah karena secara bertahap digantikan oleh video High-definition (HD atau High Def) yang bervariasi dari 720 baris dari atas ke bawah hingga 1080 baris yang diukur secara vertikal sebagai garis. Ini adalah standar tampilan untuk monitor televisi. Untuk pemotretan, beberapa kamera kini menawarkan resolusi yang bahkan lebih tinggi (kadang disebut Super High Def) dan meskipun harus diubah ke bawah untuk dilihat di TV rumah atau di teater, mereka tetap menghasilkan gambar yang lebih baik. Video High Def hadir dalam banyak format, termasuk HDCAM, HDCAM-SR, DVCPRO HD, D5, XDCAM HD, HDV, AVCHD, dan juga 2K dan 4K dan lainnya, yang akan dibahas lebih rinci nanti dalam bab ini.

### **A. Video Analog Dan Digital**

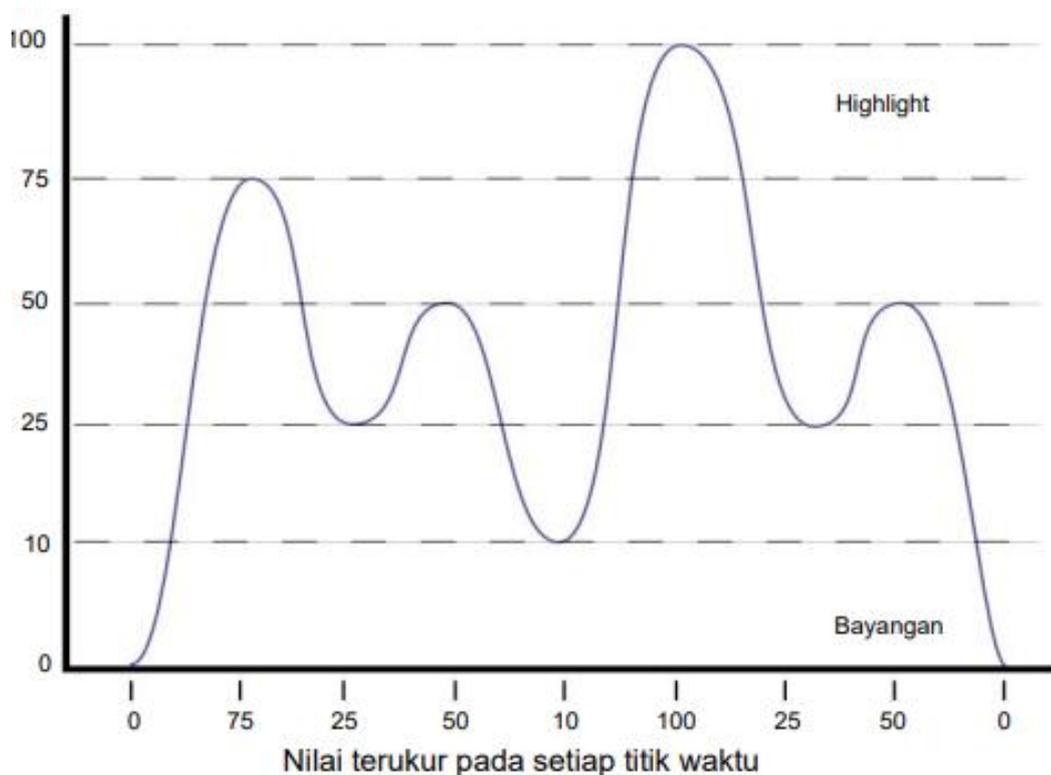
Sinematografi digital adalah bentuk video, tetapi tidak semua video itu digital; sebelum video digital ada video analog. Meskipun tidak membuat banyak dampak pada saat itu, bahkan ada video analog High Def hingga akhir 70-an. High Def tidak benar-benar lepas landas sebagai media perekaman untuk produksi profesional hingga menjadi digital. Definisi Tinggi Sebagian besar dari apa yang akan dibahas tentang video berlaku sama untuk Standard Def dan High Def dan format lainnya. Video SD bisa analog atau digital. Video Digital digunakan

dalam DV, DVCam, dan MiniDV DigiBeta adalah format video digital SD berkualitas sangat tinggi.

### 1. Analog

Meskipun video analog sedang dalam perjalanan keluar, sedikit sejarah akan membantu memahami cara kerja video di era digital. Untuk sebagian besar dari 50 tahun terakhir sejak penemuannya, video dalam bentuk analog. Sebelum komputer ditemukan, bahkan sebelum hal-hal seperti transistor dan sirkuit terpadu, video dilakukan dengan tabung vakum, yang di bawah tegangan berdiri — variasi potensial listrik. Kecuali pada awalnya ketika masih mekanis, semua televisi/video awal didasarkan pada prinsip ini.

Tegangan dari sensor video (chip atau tabung) naik dan turun sebagai respons terhadap variasi kecerahan pada gambar. Jika melihat representasi dari perubahan tegangan sinyal video, terlihat seperti ini: mengukurnya dari nol (tidak ada tegangan sama sekali) yang mewakili hitam murni, hingga 0,7 (700 milivolt — putih murni) . Analog berarti "sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain." Contoh: jarum jam bukanlah "waktu" — mereka adalah representasi analog dari waktu. Dalam video analog, kami merepresentasikan gambar sebagai variasi tegangan. Ini berhasil, tetapi ada masalah: setiap kali penonton membuat salinan video analog, itu menjadi lebih buruk. Sama seperti ketika penonton membuat fotokopi, itu tidak pernah sebagus aslinya. Ada masalah lain — komputer tidak dapat bekerja dengan analog, yang berarti semua hal hebat yang dapat dilakukan dengan komputer tidak akan berfungsi pada video analog.



**Gambar 113.** Sinyal Analog Adalah Variasi Tegangan Dari Waktu Ke Waktu.

## B. Video Digital

Sinyal video digital terdiri dari serangkaian nilai yang mewakili aliran informasi yang dapat direproduksi sebagai gambar. Konversi ke video digital memiliki implikasi yang luas, tidak hanya untuk akuisisi gambar tetapi untuk pengeditan, manipulasi gambar, penyimpanan, proyeksi teater, dan transmisi siaran juga. Apa itu digital? Ini berarti mengubah gambar menjadi bentuk yang dapat dibaca komputer: nol dan satu. Karena gambar diproyeksikan oleh lensa ke bidang gambar, itu pada dasarnya masih merupakan gambar analog. Jika bukan satu dan nol, komputer tidak bisa memahaminya.

Gambar diatas menunjukkan sinyal video tipikal dalam bentuk analog. Sepanjang sumbu bawah, kami mengukur sinyal secara berkala; setiap kali mengukurnya, mendapatkan nilai tertentu dari 0 hingga 100. Sebagai contoh pada Gambar, nilainya adalah:

0

75

25

50

10

100 dan seterusnya.

Sangat mudah untuk mengubahnya menjadi bentuk biner yang dapat dipahami komputer, yaitu:  $0 = 0$

$75 = 1001011$

$25 = 11001$

$50 = 110010$

$10 = 1010$

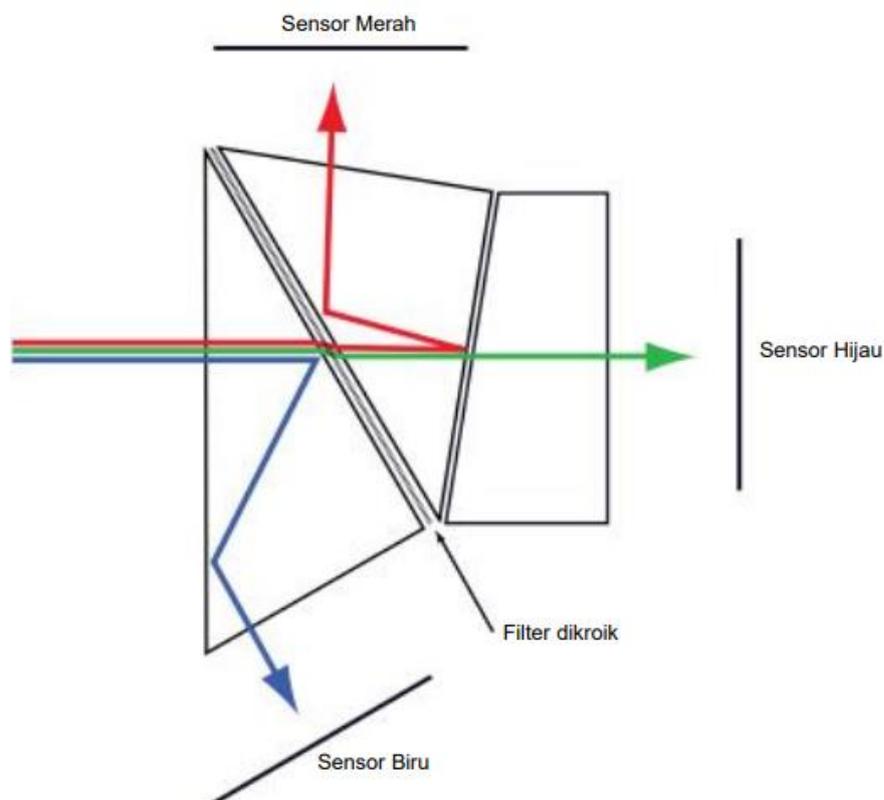
$100 = 1100100$

Untuk video digital, beberapa bentuk konverter analog-ke-digital (ADC) adalah bagian dari kamera dan mengeluarkan sinyal digital. Dalam bentuknya yang paling sederhana, ADC membaca variasi tegangan sinyal analog kontinu dan menerjemahkannya menjadi keluaran biner. Hal ini dilakukan dengan sampling sinyal analog pada interval waktu yang teratur, yang merupakan sampling rate. Sampling rate atau frekuensi sampling menentukan jumlah sampel per detik yang diambil dari sinyal kontinu. Biasanya diukur dalam hertz (Hz), yang merupakan frekuensi atau siklus per detik.

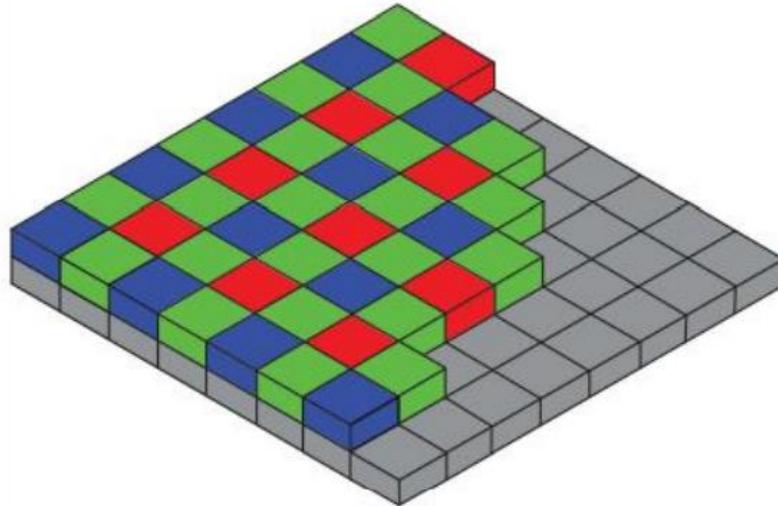
## C. Jenis Sensor Video

Video digital membutuhkan sesuatu yang memiliki fungsi yang sama dengan film, yaitu, bagaimanapun, hanya sebuah media yang merekam dan mereproduksi pola terang dan gelap yang difokuskan padanya oleh lensa. Dalam video digital, sensor elektronik melakukan fungsi

ini. Dua jenis sensor video yang banyak digunakan: CCD (Charge-Coupled Device) dan CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor). Kamera tiga chip biasanya menggunakan tiga 1/3-inci, 1/2-inci atau 2/3- inci sensor inci bersama dengan blok prisma yang memisahkan gambar yang masuk ke dalam warna primernya, dengan tutup sensor terpisah untuk setiap warna. Desain tiga chip memiliki keunggulan dalam hal reproduksi warna, tetapi memiliki masalah desain optik yang menyulitkan penggunaan lensa prime tradisional (walaupun beberapa lensa prime yang dirancang khusus telah dibuat untuk kamera ini) dan tidak mampu mencapai kedalaman 35mm. -bidang kecuali digunakan dengan adaptor optik yang mengizinkan penggunaan lensa yang dirancang untuk 35mm; namun, adaptor ini mengakibatkan hilangnya ketajaman gambar dan hilangnya cahaya secara substansial. Setiap jenis memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. CCD terdiri dari daerah fotovoltaiik yang mengandung kapasitor yang mengubah energi cahaya menjadi muatan listrik. Seperti butiran berbasis perak dalam emulsi film film, jumlah foton minimum diperlukan untuk menyebabkan perubahan. Lensa kecil memfokuskan cahaya ke masing-masing dari jutaan kapasitor pada lapisan penginderaan cahaya. CCD paling sering dirujuk ke saya berapa banyak elemen piksel (kapasitor) yang mereka miliki — diukur dalam megapixel, atau jutaan piksel. Ini telah menjadi singkatan untuk kualitas sensor gambar, tetapi ada faktor lain yang menentukan kualitas gambar juga. Sensor CMOS memiliki keunggulan ketebalan kebisingan yang tinggi dan konsumsi daya yang relatif rendah.



**Gambar 114.** (atas) Blok prisma dari kamera 3-chip.



**Gambar 115.** Sensor Filter Bayer, Yang Digunakan Dalam Desain Video Chip Tunggal. Perhatikan Bahwa Ada Dua Kali Lebih Banyak Piksel Hijau Daripada Piksel Biru Atau Merah.

#### **D. Sensor Filter Tiga Chip**

Ada dua metode yang digunakan untuk merekam gambar: tiga chip dan filter Bayer. Kamera HD pro digital kelas atas semakin sering menggunakan sensor tunggal (mirip dengan kamera foto diam digital), dengan dimensi yang kira-kira sama dengan bingkai film 35mm atau bahkan lebih besar. Sebuah gambar dapat diproyeksikan ke satu sensor besar dengan cara yang persis sama dengan memproyeksikannya ke bingkai film, jadi kamera dengan desain ini dapat dibuat dengan PL (pemasangan tipe Arriflex), PV (pemasangan tipe Panavision), dan sistem serupa memasang lensa. Ini berarti bahwa sejumlah besar lensa gambar bergerak berkualitas sangat tinggi sekarang dapat digunakan pada kamera HD ini. Dalam desain chip tunggal, jelas harus ada cara untuk merekam tiga saluran warna (merah, hijau, biru). Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan filter Bayer, yang merupakan larik, atau mosaik, filter warna yang berada di atas sensor video. Polanya adalah G, R, G, B, yang berarti setengah dari filter berwarna hijau, yang merupakan warna dominan dalam persepsi manusia. Menggunakan metode ini memerlukan proses deBayering dan demosaicing sebelum mulai terlihat seperti gambar yang bisa digunakan.

Karena depth-of-field sangat bergantung pada ukuran frame pada bidang gambar, sensor yang lebih besar juga memungkinkan kamera ini mencapai depth of field yang sama seperti kamera film film 35mm, yang penting karena banyak sinematografer mempertimbangkan untuk memilih. memfokuskan alat visual yang penting.

## **E. Desain Tiga Chip**

Kamera tiga chip biasanya menggunakan tiga 1/3-inci, 1/2-inci atau 2/3- inci sensor inci bersama dengan blok prisma yang memisahkan gambar yang masuk ke dalam warna primernya, dengan tutup sensor terpisah untuk setiap warna. Desain tiga chip memiliki keunggulan dalam hal reproduksi warna, tetapi memiliki masalah desain optik yang menyulitkan penggunaan lensa prime tradisional (walaupun beberapa lensa prime yang dirancang khusus telah dibuat untuk kamera ini) dan tidak mampu mencapai kedalaman 35mm.-bidang kecuali digunakan dengan adaptor optik yang mengizinkan penggunaan lensa yang dirancang untuk 35mm; namun, adaptor ini mengakibatkan hilangnya ketajaman gambar dan hilangnya cahaya secara substansial.

## **F. Video Digital**

Video digital ada dalam berbagai bentuk: DigiBeta, DV, DVCam, DVCPro, HDV dan MiniDV dan banyak jenis High Def. Ini berbeda dalam metode kompresi, format perekaman, kecepatan pita, dan ukuran kaset pita, tetapi semuanya serupa karena mereka mengambil sinyal analog dari sensor video mereka dan mengubahnya menjadi digital. Seperti semua hal digital, peralatan yang tersedia berubah hampir setiap hari; saat penonton memutuskan apa yang akan digunakan untuk proyek penonton, perbandingan berdampingan akan sangat membantu. Tentu saja produsen akan sangat memperhatikan rasio biaya/ manfaat dari berbagai format dan kamera HD yang berbeda, yang dapat sangat bervariasi dalam harga sewanya. Ini adalah masalah produser, tetapi tugas penonton sebagai sinematografer atau sutradara untuk memastikan bahwa masalah biaya seimbang dengan kualitas visual yang dapat dihasilkan sistem dan kemampuan lainnya. Karena teknologi HD berubah begitu cepat, kecuali penonton memotret dengan kamera yang penonton kenal baik, uji perbandingan kamera yang penonton pertimbangkan adalah ide yang bagus.

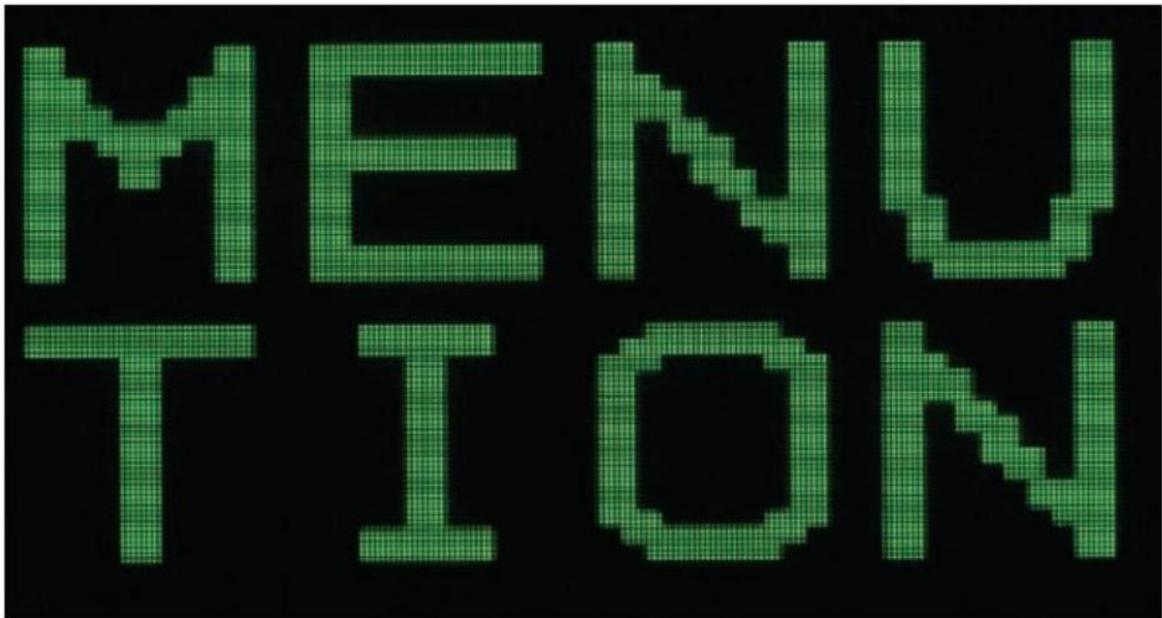
Sebagian besar fasilitas persewaan kamera akan dengan senang hati mengatur waktu pengujian untuk penonton. Kelemahan dari kemajuan pesat dalam kualitas dan rekayasa format kamera video adalah bahwa kamera dan peralatan lainnya cenderung menjadi usang dalam waktu dekat. Beberapa sinematografer memiliki kamera 16mm atau 35mm yang berumur puluhan tahun tetapi masih mengambil gambar sebagus hari pembuatannya: bahkan lebih baik, karena stok film terus meningkat. Banyak kamera menawarkan lensa yang dapat diganti, dan kualitas lensa video meningkat; banyak kamera juga memiliki dudukan yang akan mengakomodasi lensa bergaya film. Ukuran dan kualitas sensor video juga penting, tidak hanya untuk kualitas gambar tetapi juga untuk fokus — semakin kecil sensor semakin besar depth-of-field (lihat bab Optik). Sepintas ini mungkin tampak seperti hal yang baik, tetapi ingat bahwa depth-of-field adalah alat penceritaan yang penting; terlalu banyak depth-of-field membatasi kemungkinan menggunakan alat penting ini.

### G. Standar Def

Video Definisi Standar dapat direkam pada beberapa jenis era kamera: BetaCam, DigiBeta, DV, VHS, dan sebagainya (ada banyak). Beberapa di antaranya adalah analog dan beberapa digital. Tidak diragukan lagi bahwa hari-hari video def analog dan standar akan segera berakhir: HD digital menawarkan terlalu banyak keuntungan. Kamera DV (video digital), dan DigiBeta (format pro digital kelas atas) adalah video SD yang direkam secara digital. Standar Def adalah 525 baris (dalam sistem NTSC) atau 625 baris (dalam sistem PAL berbasis Eropa), meskipun tidak semua baris benar-benar ditampilkan pada monitor biasa; beberapa berada di luar area yang dapat dilihat.

### H. Def Tinggi

Jadi apa itu High Def? Pada dasarnya, HD adalah segala sesuatu yang lebih dari 525 baris/ 625 baris (NTSC atau PAL). Ada 720 HD, yaitu 720 baris di setiap frame. Ini bisa 720P (progresif) atau 720I (interlaced). Dalam video interlaced, garis-garis video dipindai pada monitor secara bergantian: pertama semua garis ganjil dan kemudian semua garis genap. Dalam video progresif, baris video ditulis dari atas ke bawah untuk setiap frame. Banyak kamera HD memotret 1080 garis, yang juga bisa progresif atau interlace. Sebagian besar kamera HD juga dapat memotret pada 24FPS atau 25FPS (Eropa dan tempat lain) untuk tampilan yang lebih mirip film atau 30FPS yang telah lama menjadi standar video.



**Gambar 116.** Piksel Di Layar. Mereka Diperbesar Di Sini Untuk Melihat Detail. Istilah Piksel Berasal Dari Elemen Gambar. Semua Pencitraan Digital Didasarkan Pada Piksel.

## **I. Format Shooting**

Format digital ditentukan oleh berapa banyak garis horizontal dan vertikal (atau garis piksel) yang terdiri darinya (seperti 1080x1920 atau 720x1280 — biasanya diklasifikasikan sebagai 1080 atau 720) atau oleh resolusinya seperti yang dinyatakan dalam berapa banyak garis horizontal piksel ada (seperti 2K atau 4K).

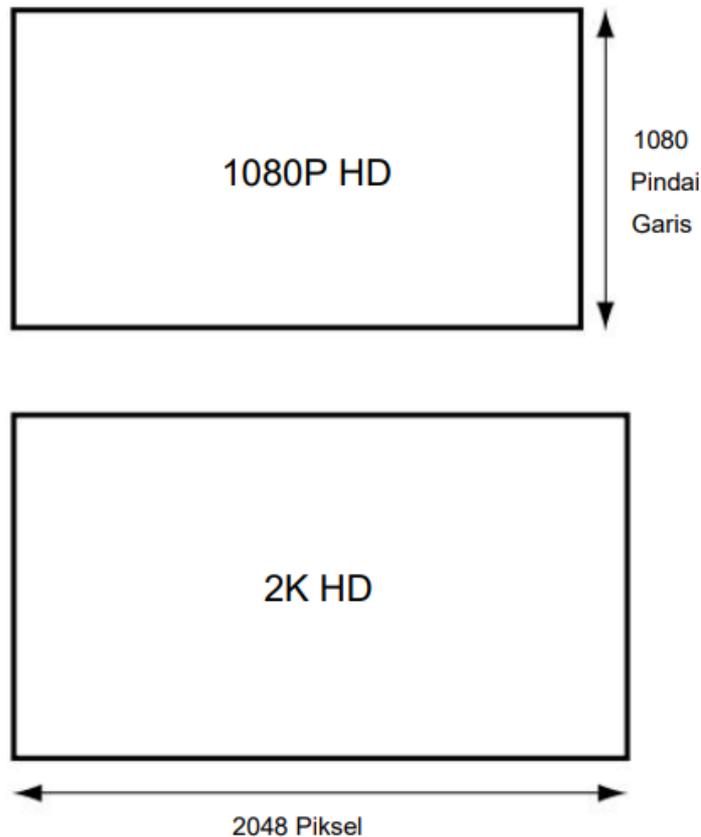
Apa yang ada di "K"? Pengambilan 2K dan 4K dengan cepat menjadi standar perolehan HD dalam pekerjaan profesional. Gambar 2K adalah gambar yang berukuran 2048 (2K atau 2x1024) piksel secara horizontal. Gambar 4K berukuran 4096 piksel atau 4x1024. Sebagai perbandingan, HDCam (format Sony) paling sering dibidik pada 1080. Resolusi 2K sedikit lebih banyak daripada 1080 dan resolusi 4K empat kali lipat. Ukuran vertikal piksel mungkin agak berbeda karena tidak semua bingkai atau sensor kamera memiliki rasio aspek yang sama. "K" mengacu pada kilo (seribu) dan 1024 berasal dari kode biner, sama dengan kilobyte. A "K" adalah peningkatan 1024 piksel yang diukur secara horizontal.

Format Resolusi 2K, 4K, dan Lebih Tinggi

Jenis video yang menawarkan resolusi lebih tinggi dari standar 1080 ini disebut sebagai 2K, 4K, 5K, 8K, dan seterusnya. Beberapa orang menyebut format resolusi tinggi ini Super High Def. Penting untuk diingat bahwa ini adalah cara yang berbeda untuk menggambarkan format video. 720 dan 1080 mengacu pada jumlah garis video yang diukur secara vertikal. (Hal ini akan dijelaskan lebih rinci nanti dalam bab ini setelah berbicara tentang format.) Untuk detail lebih lanjut tentang format dan rasio aspek, lihat bab Format Profesional. Istilah format dapat merujuk pada jenis kamera (HD, DV, film, dll.) atau bentuk bingkai, yaitu rasio aspek; banyak kamera video HD dapat merekam dalam beberapa rasio aspek yang berbeda.

## **J. Kompresi Digital**

Kamera sinema digital mampu menghasilkan data dalam jumlah yang sangat besar hingga ratusan megabita per detik. Untuk membantu mengelola aliran data yang sangat besar ini, hampir semua kamera dan perangkat keras perekaman yang dirancang untuk digunakan menggunakan beberapa bentuk kompresi. Kamera prosumer biasanya menggunakan kompresi tinggi untuk membuat file video lebih ringkas untuk perekaman dan penyimpanan. Meskipun ini memungkinkan rekaman untuk ditangani dengan nyaman bahkan pada komputer yang lebih kecil dan kurang bertenaga, kenyamanan ini mengorbankan kualitas gambar. Perangkat lunak ini juga terus meningkatkan kemampuannya untuk resolusi tinggi.



**Gambar 117.** Metode berbeda untuk menentukan resolusi format HD.

### K. Kompresi Lossy dan Lossless

Sistem kompresi lossless adalah sistem yang mampu mengurangi ukuran data digital dengan cara yang memungkinkan data asli dipulihkan sepenuhnya, byte demi byte. Ini dilakukan dengan menghapus informasi yang berlebihan. Misalnya, jika area gambar seluruhnya putih bersih, di mana biasanya kode digital berupa daftar panjang nol, kompresi mungkin menulis kode yang berarti "ada deretan 5000 nol," yang hanya akan menggunakan beberapa bit data, bukan ribuan.

Rasio kompresi yang jauh lebih tinggi (kecepatan data lebih rendah) dapat dicapai dengan kompresi lossy . Dengan kompresi lossy, informasi dibuang untuk membuat sinyal yang lebih sederhana. Metode-metode ini memperhitungkan batas-batas persepsi manusia: mereka mencoba untuk hanya kehilangan informasi yang tidak akan dilewatkan oleh mata — setidaknya begitulah teorinya. Kompresi lossy mungkin tidak terlihat oleh mata tetapi dapat memiliki efek negatif pada duplikasi pascaproduksi dan generasi selanjutnya.

#### Subsampling Kroma

Banyak kamera menggunakan subsampling kroma sebagai bentuk dasar kompresi. Dalam teknologi ini, luminance (kecerahan hitam-putih) disampel pada tingkat yang berbeda dari chrominance (warna). Ini didasarkan pada gagasan bahwa sinyal RGB nyata (seperti yang mungkin penonton dapatkan dari pengumpulan sinyal independen dari sensor merah, hijau,

dan biru dalam kamera tiga chip), berisi informasi yang berlebihan: pada intinya, masing-masing saluran berisi duplikat gambar hitam putih. Sinyal RGB berpotensi memiliki kedalaman warna terkaya dan resolusi tertinggi, tetapi membutuhkan bandwidth dan kekuatan pemrosesan yang sangat besar.

Dengan subsampling chroma, mungkin ada dua kali lebih banyak sampel luminans daripada chrominance. Ini akan dinyatakan sebagai 4:2:2, di mana digit pertama adalah saluran luminance dan dua digit berikutnya adalah saluran chroma — mereka diambil sampelnya dengan setengah laju saluran luminance. Video 4:4:4, memiliki pengambilan sampel kroma yang sama untuk saluran warna seperti untuk pencahayaan. Ada variasi lain — misalnya, sampel kamera HDCam Sony pada 3:1:1. Terkadang penonton mungkin melihat digit keempat, seperti 4:4:4:4; dalam hal ini angka keempat adalah alpha channel, yang berisi informasi transparansi.

Karena sistem visual manusia jauh lebih sensitif terhadap luminansi daripada warna, informasi warna dengan resolusi lebih rendah dapat ditumpuk dengan informasi luma (kecerahan) beresolusi lebih tinggi, untuk membuat gambar yang terlihat sangat mirip dengan yang di dalamnya baik warna maupun warna. informasi luma diambil sampelnya dengan resolusi penuh.

#### **L. MPEG dan JPEG**

Jenis kompresi lainnya adalah MPEG dan JPEG. MPEG adalah singkatan dari Motion Picture Experts Group, dan JPEG adalah singkatan dari Joint Photographic Experts Group. Berbagai bentuk MPEG digunakan untuk video dan audio. Baik MPEG maupun JPEG adalah jenis codec: yang berarti kompresor—dekompresor.

Beberapa sistem kompresi memampatkan rekaman satu bingkai pada satu waktu, menafsirkan video sebagai serangkaian bingkai diam; ini disebut kompresi intraframe. Sistem kompresi interframe selanjutnya dapat mengompresi data dengan menghilangkan redundansi antar frame. Ini mengarah ke rasio kompresi yang lebih tinggi, tetapi terkadang dapat menempatkan beban proses yang lebih besar pada sistem pengeditan. Seperti halnya kamera HD, codec serta perangkat lunak dan perangkat keras pengeditan terus meningkat. Biasanya dimungkinkan untuk mentranskode format lama ke codec apa pun yang penonton inginkan, tetapi hampir selalu ada penurunan kualitas dalam prosesnya.

#### **M. Mentah**

Dengan sebagian besar kamera HD dan sistem perekaman, informasi adegan dikompresi dan diproses oleh elektronik kamera sesuai dengan pilihan yang dibuat oleh sinematografer, dan pilihan ini dimasukkan – pilihan ini tidak dapat diubah nanti. Kamera yang merekam dalam format RAW melakukan pemrosesan minimal pada gambar: mereka merekam data mentah yang keluar dari sensor video. Gambar RAW juga dihasilkan oleh

banyak kamera foto digital dan dianggap lebih unggul karena tidak dikompresi, yang dapat menurunkan kualitas. Jenis pilihan yang dapat dibuat oleh sinematografer akan dijelaskan kemudian dalam bab ini.

## **N. Negatif Digital**

Pikirkan RAW sebagai negatif digital. Apa yang berubah ini? Ide dasar RAW adalah merekam semua data yang keluar dari sensor, pada dasarnya tidak berubah. Metadata dicatat pada waktu yang sama; ini adalah file "tentang" gambar, seperti pengaturan kamera apa pun, dan sebagainya. File gambar RAW pada dasarnya dapat mengisi peran yang sama dengan negatif film dalam fotografi berbasis film tradisional: yaitu, negatif tidak dapat digunakan secara langsung sebagai gambar, tetapi memiliki semua informasi yang diperlukan untuk membuat gambar akhir yang dapat dilihat. Proses mengonversi file gambar RAW menjadi format yang dapat dilihat kadang-kadang disebut mengembangkan gambar, dalam hal ini analog dengan proses film gambar bergerak yang mengubah film negatif yang terpapar menjadi cetakan yang dapat diproyeksikan.

Seperti negatif tradisional, gambar digital RAW mungkin memiliki rentang dinamis (lintang) yang lebih luas atau gamut warna yang lebih lebar daripada yang dapat ditampilkan oleh format gambar akhir. Gamut mendefinisikan batas reproduksi warna dalam ruang warna tertentu. Pemilihan pilihan akhir rendering gambar adalah bagian dari proses white balancing dan color grading, yang sama persis dengan membuat dua tampilan yang sangat berbeda dengan mencetak berbeda dari negatif yang sama. Gambar RAW memiliki kualitas gambar yang tinggi, kontrol parameter yang lebih baik, dan 12 atau 14 bit informasi yang direkam untuk setiap piksel.

Dengan film negatif, penonton selalu dapat kembali ke aslinya. Jika penonton menembakkan hak negatif untuk memulai, penonton dapat melakukan apa pun yang penonton inginkan dengannya, sekarang atau di masa depan. Jika lima tahun dari sekarang, penonton memutuskan ingin membuat tampilan film yang sama sekali berbeda, penonton bisa. penonton dapat melakukan hal yang sama dengan RAW; itu arsip dan non-destruktif, dan penonton dapat memanipulasi gambar nanti.

Ada banyak jenis file RAW — perusahaan kamera yang berbeda menggunakan variasi pada ide tersebut. File RAW harus ditafsirkan dan diproses sebelum dapat diedit atau dilihat. Perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan ini tergantung pada kamera mana mereka diambil. Selain itu, file RAW yang dipotret dengan kamera Bayer-filter harus di-demosaiced (pola mosaik yang dikenakan pada gambar oleh filter Bayer harus ditafsirkan), tetapi ini adalah bagian standar dari pemrosesan yang mengubah gambar RAW menjadi JPEG yang lebih universal. atau file TIFF.

## O. Kecepatan Bit

Sistem kompresi video sering dicirikan oleh bitrate-nya. Seperti negatif tradisional, gambar digital RAW mungkin memiliki rentang dinamis (lintang) yang lebih luas atau gamut warna yang lebih lebar daripada yang dapat ditampilkan oleh format gambar akhir. Gamut mendefinisikan batas reproduksi warna dalam ruang warna tertentu. Pemilihan pilihan akhir rendering gambar adalah bagian dari proses white balancing dan color grading, yang sama persis dengan membuat dua tampilan yang sangat berbeda. File gambar RAW pada dasarnya dapat mengisi peran yang sama dengan negatif film dalam fotografi berbasis film tradisional: yaitu, negatif tidak dapat digunakan secara langsung sebagai gambar, tetapi memiliki semua informasi yang diperlukan untuk membuat gambar akhir yang dapat dilihat. Proses mengonversi file gambar RAW menjadi format yang dapat dilihat kadang-kadang disebut mengembangkan gambar, dalam hal ini analog dengan proses film gambar bergerak yang mengubah film negatif yang terpapar menjadi cetakan yang dapat diproyeksikan. Ada banyak jenis file RAW — perusahaan kamera yang berbeda menggunakan variasi pada ide tersebut. File RAW harus ditafsirkan dan diproses sebelum dapat diedit atau dilihat. Perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan ini tergantung pada kamera mana mereka diambil. Selain itu, file RAW yang dipotret dengan kamera Bayer-filter harus di-demosaiced (pola mosaik yang dikenakan pada gambar oleh filter Bayer harus ditafsirkan), tetapi ini adalah bagian standar dari pemrosesan yang mengubah gambar RAW menjadi JPEG yang lebih universal. atau file TIFF. Dengan film negatif, penonton selalu dapat kembali ke aslinya. Jika penonton menembakkan hak negatif untuk memulai, penonton dapat melakukan apa pun yang penonton inginkan dengannya, sekarang atau di masa depan. Jika lima tahun dari sekarang, penonton memutuskan ingin membuat tampilan film yang sama sekali berbeda, penonton bisa. penonton dapat melakukan hal yang sama dengan RAW; itu arsip dan non-destruktif, dan penonton dapat memanipulasi gambar nanti. Pikirkan RAW sebagai negatif digital. Apa yang berubah ini? Ide dasar RAW adalah merekam semua data yang keluar dari sensor, pada dasarnya tidak berubah. Metadata dicatat pada waktu yang sama; ini adalah file "tentang" gambar, seperti pengaturan kamera apa pun, dan sebagainya. Bitrate menggambarkan berapa banyak data (bit komputer) yang diperlukan untuk mewakili satu detik media yang dikirim. Seseorang tidak dapat secara langsung menggunakan bitrate sebagai ukuran kualitas, karena algoritma kompresi yang berbeda bekerja secara berbeda. Algoritme kompresi yang lebih maju pada bitrate yang lebih rendah dapat memberikan kualitas yang sama dengan algoritme yang kurang maju pada bitrate yang lebih tinggi. Bitrate sangat penting ketika penonton mendapatkan output untuk DVD atau pengiriman Internet, yang mungkin memiliki batasan pada berapa banyak bitrate yang dapat mereka tangani.

## P. Pemantauan Pada Set

Saat memotret secara digital, adegan yang direkam dapat diputar ulang secara instan, baik dengan memutar kembali kaset atau, dalam sistem berbasis file (video direkam pada hard drive atau memori flash), memilih pengambilan individual — dalam sistem berbasis file, setiap take adalah file data individu dan dapat diakses secara acak. Ini berarti seorang sinematografer dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana gambar akhir akan terlihat. Ini mengasumsikan bahwa ada monitor berkualitas baik di lokasi syuting, bahwa kondisi tampilannya bagus (semua kelebihan cahaya disaring), dan idealnya, sinematografer memiliki akses ke monitor bentuk gelombang/vectorscope (dibahas di bagian selanjutnya). Dalam beberapa kasus, DIT (Teknisi Pencitraan Digital) terpisah memantau sinyal dengan bentuk gelombang/vektorscope dan monitor berkualitas tinggi. DIT bekerja dengan sinematografer untuk mengontrol gambar.

Dengan tampilan definisi tinggi yang dikalibrasi dengan benar, pada pemantauan yang ditetapkan, bersama dengan tampilan data seperti histogram, bentuk gelombang, parade RGB, dan berbagai jenis bantuan fokus, dapat memberikan gambaran yang jauh lebih akurat kepada sinematografer tentang apa yang sedang terjadi. topi tured. Namun, semua peralatan ini mungkin tidak dapat digunakan dalam situasi pemotretan. Sangat penting bahwa seorang sinematografer yang bekerja dapat bekerja tanpa monitor dan tampilan lainnya.



**Gambar 118.** Bilah Warna SMPTE 75% Seperti Yang Ditampilkan Pada Vectorscope.

Sebagai pemeriksaan pada keselarasan sistem, masing-masing warna primer dan sekunder ditempatkan dalam kotak. Jika mereka tidak berada di dalam kotaknya, maka ada sesuatu yang salah. Vectorscope sebenarnya hanyalah roda warna (lihat Gambar 12.1 dalam bab Warna) yang direpresentasikan secara elektronik: di sekeliling lingkaran adalah rona dan seberapa jauh dari pusat adalah saturasi kroma. Jika kamera memotret pemandangan hitam-putih (saturasi nol), maka vectorscope hanya akan menampilkan sebuah titik di tengah.

#### **Q. Monitor Gelombang Dan Lingkup Vektor**

Untuk melihat berbagai elemen sinyal video, digunakan dua osiloskop uji khusus: monitor bentuk gelombang dan vectorscope (Gambar 9.7 dan 9.8). Biasanya digabungkan menjadi satu unit, alat-alat ini sangat berharga; penting untuk memahami apa yang mereka katakan kepada penonton. Pada perekaman video, monitor bentuk gelombang adalah pengukur cahaya penonton dan cakupan vektor adalah pengukur warna penonton. Monitor berwarna, bahkan yang canggih sekalipun, bisa jadi tidak dapat diandalkan, tetapi informasi untuk bentuk gelombang dan vectorscope hampir selalu dapat dipercaya.

##### **1. Monitor Bentuk Gelombang**

Monitor bentuk gelombang menampilkan informasi sinyal video luminance. Ini memungkinkan penonton untuk menganalisis informasi dari seluruh bingkai atau hanya dari satu baris video. Monitor bentuk gelombang menampilkan sinyal pada skala yang terlihat pada Gambar 9.7. Skalanya dari nol sampai seratus atau dalam milivolt. Ini dapat diukur dalam unit IRE (Insinyur Radio Internasional) atau sebagai persentase, yang umumnya digunakan dalam video HD. Bentuk gelombang hanya mengukur tegangan setiap bagian dari gambar video: tegangan mewakili kecerahan gambar. Nol mewakili hitam murni, dan seratus mewakili putih murni. Nol mewakili hitam murni, dan seratus mewakili putih murni.

##### **2. Vectorscope**

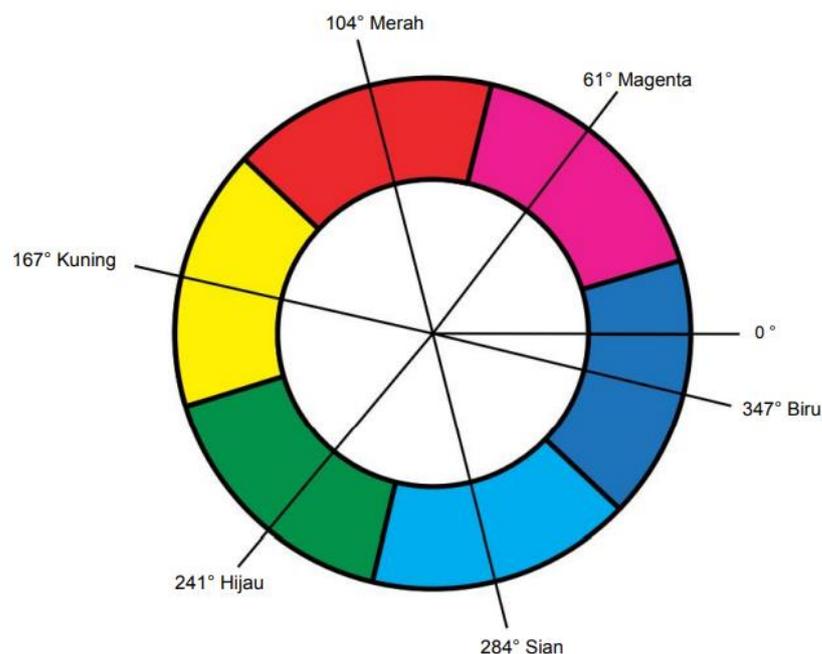
Digunakan bersama dengan monitor bentuk gelombang, vectorscope mengukur chrominance (warna) dari sinyal video (Gambar 9.8). Skala dari vectorscope adalah lingkaran yang dilapisi dengan amplitudo warna dan hubungan fase tiga warna primer (merah, hijau, dan biru). Vectorscope hanya menampilkan informasi warna; tidak ada informasi tentang eksposur meskipun penonton dapat melihat efek over atau under exposure dalam bagaimana mereka mempengaruhi saturasi warna.

Layar vectorscope untuk kalibrasi menunjukkan tampilan sinyal uji batang warna SMPTE dengan semua titik di kotaknya dan semburan warna ditempatkan dengan benar pada sumbu horizontal. Kesalahan fase kroma diterjemahkan sebagai "warna mati," seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9.9. Perhatikan bagaimana warna dikonseptualisasikan sebagai lingkaran dan kami memutar lingkaran di sekeliling pusatnya untuk menyesuaikan

rona (fase). Seberapa jauh dari pusat menunjukkan saturasi kroma. Pada saturasi nol (hitam-putih) tampilan hanya berupa titik di tengah.

Semua graticule vectorscope dirancang untuk bekerja dengan sinyal batang warna. Ingat, sinyal batang warna terdiri dari informasi kecerahan (luminance) dan informasi warna (chrominance atau chroma). Setiap batang dari sinyal batang warna membuat sebuah titik pada tampilan vectorscope (ini adalah sebuah titik karena mereka adalah warna murni). Posisi titiktitik ini relatif terhadap kotak, atau target, pada graticule dan fase adalah indikator utama dari sinyal warna.

Keseimbangan putih yang tepat dari kamera video ditunjukkan oleh titik yang berpusat pada tampilan vectorscope ketika target atau sinyal yang ditampilkan adalah objek abu-abu putih atau netral. Jika keseimbangan putih kamera mati, titik akan digeser ke luar pusat.



**Gambar 119.** Posisi Warna Primer Dan Sekunder Pada Vectorscope.

## R. Luas Video

Video, baik def standar atau def tinggi, secara historis memiliki masalah dengan garis lintang (rentang dinamis). Sensor di sebagian besar kamera video digital kelas atas memiliki lintang eksposur yang jauh lebih sedikit daripada stok film film modern. Mereka cenderung "meledakkan" sorotan, kehilangan detail di bagian gambar yang paling terang (Gambar 9.13). Jika detail sorotan hilang, tidak mungkin untuk menangkap kembali dalam pasca produksi. Sinematografer dapat mempelajari cara menyesuaikan jenis respons ini menggunakan teknik yang serupa dengan yang digunakan saat merekam pada film pembalikan (transparansi/positif), yang memiliki garis lintang terbatas terutama pada sorotan. Untuk alasan ini, sorotan sering kali menjadi masalah dalam HD, karena sensor digital pasti

memotongnya dengan sangat tajam (Gambar 9.13), sedangkan film menghasilkan efek roll-off yang lebih lembut di area gambar yang lebih terang. Perusahaan kamera telah membuat langkah besar dalam memberikan video lebih banyak, dan mereka terus meningkat.

Banyak kamera menggabungkan fungsi lutut dalam kontrolnya, dan penting bagi penonton untuk memahami apa yang dilakukannya dan bagaimana menggunakannya. Daerah lutut (disebut bahu dalam film, seperti yang dibahas dalam bab Eksposur) mewakili area yang disorot. Fungsi lutut memungkinkan penonton untuk mengontrol bagaimana area yang lebih terang ini ditangani dalam pemrosesan gambar.

Sangat penting bagi penonton untuk mempelajari cara mengoperasikan fungsi lutut pada kamera video apa pun yang penonton gunakan. Penggunaan kontrol lutut pada kamera HD dibahas nanti dalam bab ini. Salah satu keuntungan dari pencitraan digital adalah bahwa kamera ini cenderung memiliki respons cahaya rendah yang sangat baik dan benar-benar dapat melihat ke dalam bayangan.



**Gambar 120.** Eksposur Normal Pada Kamera HD

Dapat melihat ke dalam bayangan. Ini juga cenderung menonjolkan detail bayangan, yang dapat memberi kesan bahwa mereka jauh lebih sensitif terhadap cahaya (yaitu, mereka memiliki ISO lebih tinggi) daripada yang sebenarnya. Hal ini terkadang dapat membuat seorang sinematografer menjadi berani dan memotret adegan dalam tingkat pencahayaan yang sangat rendah. Terkadang berhasil dan terkadang tidak; hasilnya terkadang bisa sangat

bising, terutama jika gain digunakan. Gain meningkatkan kecerahan gambar dengan menambahkan voltase ke sinyal, yang juga menambahkan noise video. Hati-hati, kebisingan ini mungkin tidak selalu terlihat di monitor pratinjau, atau penonton mungkin melihatnya tetapi menganggapnya dapat diterima, hanya untuk kecewa ketika penonton melihatnya di monitor yang lebih besar.

Aspek penting dari garis lintang video adalah kliping, yang terjadi ketika kecerahan objek dalam pemandangan melebihi tingkat kecerahan maksimum yang dapat dicapai kamera. Sorotan terpotong ditampilkan sebagai garis datar pada monitor bentuk gelombang. Secara umum, kliping harus dihindari dengan segala cara; setelah sinyal garis datar di atas, tidak ada informasi sama sekali; itu hanya putih datar, tidak ada detail, tidak ada pemisahan. Tidak ada yang bisa dilakukan untuk memperbaikinya; kurangnya informasi membuat penyimpanan menjadi tidak mungkin; itu tidak akan pernah bisa menjadi apa pun selain putih datar atau abu-abu tanpa ciri. Ini adalah salah satu perbedaan utama antara bagaimana film dan video merespons sorotan. Film memiliki kemampuan untuk dengan lembut "menggulung" sorotan yang terlalu terang. Salah satu kegunaan yang paling penting dari monitor bentuk gelombang di set adalah untuk melihat contoh kliping karena overexposure.

Film gambar bergerak memiliki struktur butiran yang khas (walaupun stok film modern berkecepatan rendah memiliki butiran yang sangat rendah). Beberapa pembuat film menambahkan butiran buatan ke proyek HD mereka, untuk mencocokkan cuplikan film intercut atau agar terlihat tua atau hanya untuk menciptakan "tampilan". Rekaman yang direkam secara digital tidak memiliki struktur butiran yang khas tetapi dapat memiliki noise video (terutama jika gain dinaikkan) yang terlihat berbeda. Jika penonton ingin adegan penonton memiliki tampilan butiran film, lebih baik menambahkannya di pos daripada mencoba meyakinkan diri sendiri bahwa kebisingan video terlihat seperti butiran film.

Ada beberapa jenis bilah warna referensi. Khususnya di High Def, ada banyak tipe yang berbeda. Pada monitor bentuk gelombang, batang warna NTSC SMPTE muncul seperti pada Gambar 9.7. Ada banyak jenis batang warna, beberapa yang berbeda ditunjukkan di awal bab ini pada Gambar 9.1. Bilah warna digunakan untuk penyetelan monitor dan untuk pengujian dan penyetelan kamera. Untuk penyesuaian monitor, mereka dihasilkan secara elektronik oleh kamera dan direkam di awal setiap kaset; untuk penyesuaian kamera mereka adalah bagan uji fisik yang difoto oleh kamera. Bagan uji ini harus sangat tepat, dan yang terbaik dari mereka dapat berharga seribu dolar atau lebih. Grafik pengujian ini digunakan untuk pengujian penyesuaian kamera di lapangan. Pengaturan yang tepat dari bagan uji sangat penting. Itu harus diterangi secara merata tanpa silau. Metode standar adalah dengan menggunakan dua lampu pada 45°.

## **S. Digital Intermediate (DI)**

Digital Intermediate adalah cara untuk menggabungkan yang terbaik dari kedua dunia. Meskipun merupakan bagian dari pengambilan gambar pada film gambar bergerak, dibahas di sini karena melibatkan semua kontrol gambar yang tercakup dalam bab ini: DI adalah cara memanfaatkan teknik digital dan sihir komputer yang merupakan bagian yang melekat dari Digital High Def. Saat menggunakan DI, penonton merekam film, lalu melakukan pascaproduksi dan manipulasi gambar di dunia digital, dengan semua opsi luar biasa yang kami miliki di bidang itu, lalu penonton menghasilkan cetakan film yang dapat ditampilkan hampir di mana saja di dunia. Meskipun berubah dengan cepat, dunia telah lama distandarisasi dalam memproyeksikan film 35mm. Bioskop dengan proyektor 35mm ditemukan di setiap negara. Sebuah film yang dicetak pada film di London dapat diproyeksikan di Kyoto atau Kara chi tanpa adaptasi atau peralatan khusus.

Untuk film yang menggunakan proses DI, ada pilihan penting: apakah akan melakukan manipulasi gambar di kamera atau di pos. Namun, untuk keseluruhan warna dan mengubah kontras pemandangan, mungkin masuk akal untuk melakukannya di pos karena melakukannya di set bisa mahal dan memakan waktu. Film pertama yang menggunakan DI adalah *O Brother, Where Art Thou* yang direkam oleh Roger Deakins (lihat Gambar 1.14). Dia tahu dia menginginkan tampilan khusus untuk film itu: tampilan warna sepia yang desaturasi. Film ini diambil di Alabama pada musim panas, yang berarti bahwa vegetasinya berwarna hijau cerah. Deakins bereksperimen dengan berbagai metode untuk mendapatkan tampilan yang diinginkannya — tidak ada yang memberikan hasil yang diinginkannya. Dia menemukan bahwa perantara digital memungkinkan dia untuk menciptakan tampilan yang dia inginkan.

## **T. Sinyal Video**

Bahkan jika penonton kebanyakan merekam film, penting untuk mengetahui dasar-dasar video. Saat ini, hampir semua pengeditan dan sebagian besar pascaproduksi dilakukan dalam video, bahkan untuk proyek yang direkam dalam film, dan kami dapat membayangkan waktu dalam waktu dekat ketika hampir 100% dari itu akan terjadi.

Tidak peduli seberapa baik peralatan video dirancang dan anti-kelalaian, itu tetap bukan masalah point and shoot. Bahkan jika sistem tertentu diotomatisasi, otomatisasi ini mungkin memiliki konsekuensi yang tidak diinginkan di kemudian hari. Untuk memahami video, diperlukan gambaran umum tentang sejarah sinyal video dasar. Siaran televisi hitam putih dimulai pada tahun 1936 di Inggris dan pada tahun 1939 di Amerika Serikat televisi memiliki aspek rasio 4:3. Ini cocok dengan bingkai proyeksi film standar saat itu.

Di TV standar-def, berkas elektron ini memindai 525 baris (dalam sistem Amerika Utara). Video standar-def biasanya saling terkait (Gambar 9.14). Garis bernomor ganjil adalah bidang dan garis bernomor genap adalah bidang. Artinya setiap frame video interlace terdiri dari dua field.

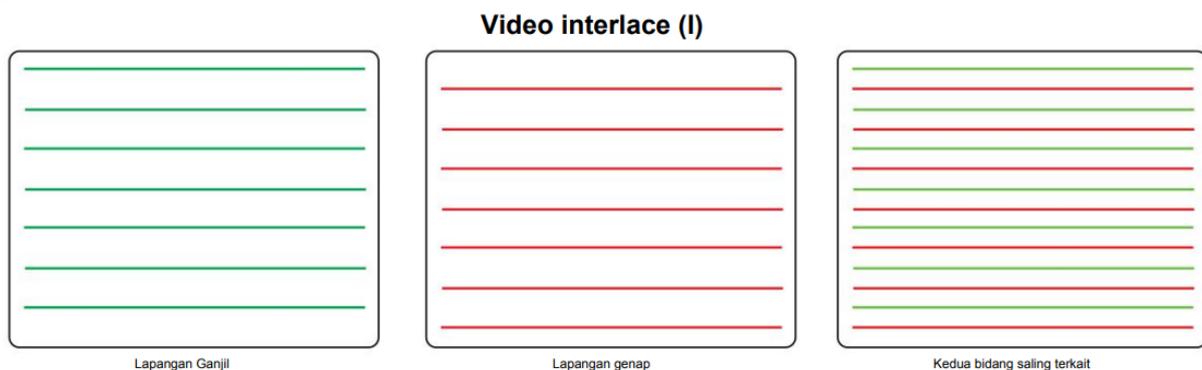
Video interlace hampir tidak biasa seperti dulu, karena sebagian besar peralatan modern bersifat progresif.

### Video Progresif

Sebagian besar waktu penonton akan menembak progresif. Dalam video progresif, pancaran dimulai dari atas dan memindai baris demi baris (1,2, 3, 4, dan seterusnya). Progressive memiliki resolusi vertikal yang lebih tinggi daripada interlace, tetapi alasan utama kami menggunakannya adalah karena tampilannya lebih mirip film. Produksi naratif dramatis (film dengan cerita dan aktor) biasanya direkam 24P, artinya ini adalah video progresif pada 24 frame per detik; 24 frame per detik menjadi frame rate kamera film.

### NTSC dan ATSC

NTSC adalah sistem televisi standar-def yang digunakan di Amerika Serikat dan beberapa negara lain hampir sejak awal televisi. Itu singkatan dari Komite Standar Televisi Nasional. Sekarang digantikan oleh televisi digital High Def. Di NTSC, setiap frame terdiri dari 481 garis horizontal yang terlihat, ditambah 44 garis lainnya yang dikosongkan. Garis-garis ini dikosongkan karena muncul saat sinar pemindai berjalan kembali ke titik awal di kiri atas layar. Ini membuat total 525 baris untuk setiap bingkai video. ATSC (Advanced Television Standards Committee) adalah standar untuk televisi digital High Def layar lebar gambar 16:9 hingga ukuran 1920x1080 piksel — enam kali resolusi tampilan NTSC Namun, rasio aspek selain 16x9 juga didukung.



**Gambar 121.** Video Interlaced Terdiri Dari Dua Set Garis Pindai Bergantian. Setiap Set Garis Pemindaian Disebut "Bidang" Video.

### Ruang Warna

Kamera dapat merender warna pemandangan secara berbeda. Salah satu faktor utama adalah ruang warna yang digunakan. Colorspace adalah standar video yang menentukan bagaimana warna akan ditangani — colorspace yang berbeda membuat warna pemandangan sedikit berbeda. Beberapa kamera mampu menggunakan salah satu dari sejumlah konfigurasi warna atau ruang yang berbeda; ini dapat dipilih dalam menu kamera. Tidak ada standar yang

disepakati, tetapi Rec 709 (ruang warna yang ditentukan oleh SMPTE) sering digunakan dalam HD.

### **Mengukur Ruang Warna pada Vectorscope**

Ada banyak sistem dan notasi ruang warna berbeda yang digunakan untuk menurunkan dan mendefinisikan video warna, seperti yang telah dibahas sebelumnya di bab ini. Gambar 9.22 dan 9.23 menunjukkan grafik uji yang sama dalam dua ruang warna yang berbeda. Penonton dapat melihat bagaimana ruang warna yang berbeda mengubah tampilan warna gambar.

### **Sinyal Perbedaan Warna: BY dan RY**

Memproses semua informasi sebagai R, G, B tidak efisien karena setiap saluran terpisah berisi informasi warna dan informasi skala abu-abu (luminance), yang berlebihan. Seperti yang ingat dari bab tentang warna, hitam-putih (skala abu-abu) sebenarnya menyampaikan sebagian besar informasi tentang sebuah gambar. Para insinyur menyadari bahwa tidak perlu mengulang informasi hitam-putih untuk setiap saluran. Untuk alasan ini, sebagian besar sistem video menyaring informasi kroma menjadi sinyal perbedaan warna. Luminance dinotasikan sebagai Y, karena B sudah berarti biru. Ada banyak sistem yang digunakan, tetapi pada dasarnya, perbedaan warna diperoleh dengan mengambil komponen biru dan mengurangi informasi luminansi (skala abu-abu): BY (blue minus luminance) dan untuk saluran merah, luminansi dikurangi dari merah: RY. Ini disebut video komponen. Ini disingkat dengan berbagai cara; pada kamera pada Gambar 9.15, itu adalah Y, PB, PR.

### **Warna yang Disandikan**

Salah satu karakteristik penglihatan manusia adalah tidak bisa melihat detail halus dengan baik untuk perubahan warna seperti yang bisa untuk perubahan luminance. Dengan kata lain, gambar tidak akan terlalu menderita jika mengurangi bandwidth komponen warna, asalkan dapat mempertahankan pada dasarnya bandwidth penuh dari sinyal luminansi (bandwidth adalah laju aliran informasi). Bahkan sinyal luminance bandwidth penuh tidak memiliki banyak energi di ujung atas spektrumnya; sinyal frekuensi yang lebih tinggi amplitudo sedikit lebih rendah hampir sepanjang waktu.



**Gambar 122.** Output komponen pada kamera: Y, Pr, Pb.



**Gambar 123.** Output HD SDI, Serta Komposit, Kode Waktu, Dan Koneksi Lainnya Pada Verter Downcon Miranda.

#### **U. Menyiapkan Monitor Warna**

Hal terpenting yang dapat penonton pelajari tentang video adalah cara mengatur monitor berwarna dengan benar. Bahkan dengan peralatan lain seperti monitor bentuk gelombang dan vectorscope di tangan, monitor masih merupakan bagian penting dari pratinjau dan penilaian gambar. Seperti yang akan dilihat di bab Warna, tidak ada korelasi pasti antara representasi matematika warna dan persepsi manusia tentangnya.

Bilah warna adalah pola elektronik buatan yang dihasilkan oleh generator sinyal, yang mungkin ada di kamera video (sebagian besar kamera video profesional memiliki pengaturan bilah ) atau peralatan terpisah di set atau sebagai peralatan standar di pos video mana pun. - fasilitas produksi, baik telecine, editing, maupun duplikasi. Bilah warna direkam di bagian atas setiap kaset video untuk memberikan referensi yang konsisten dalam pascaproduksi. Mereka juga digunakan untuk mencocokkan output dua kamera dalam pemotretan multikamera dan untuk mengatur monitor video.

Prosedur Pengaturan Monitor. Untuk menyiapkan monitor, mulailah dengan langkah-langkah berikut:

1. Biarkan monitor melakukan pemanasan.
2. Lindungi monitor dari cahaya asing. (Kondisi melihat selalu penting dengan monitor).
3. Matikan bilah warna pada kamera. •Setel kontras ke titik tengahnya.
4. Turunkan kroma (saturasi warna) ke bawah sampai bilah warna bernuansa hitamputih. Sekarang penonton siap untuk menyesuaikan kecerahan dengan PLUGE.

## **V. Menyesuaikan Warna**

Hal ini dimungkinkan untuk bola mata kuning dan magenta. Ini adalah metode bawah dan kotor dan hanya boleh digunakan jika metode lain tidak praktis. Kuning harus kuning lemon tanpa oranye atau hijau. Dan magenta tidak boleh merah atau ungu. Metode quickie ini tidak disarankan kecuali dalam keadaan darurat; jauh lebih baik untuk melakukannya dengan cara profesional. Jika penonton menggunakan monitor, jangan terlalu percaya pada referensi warna atau kecerahan. Monitor sangat bervariasi dalam reproduksi warna, terutama dalam kondisi tampilan yang kurang ideal di lokasi.

### **Penyesuaian Hanya Biru**

Monitor profesional memiliki sakelar berwarna biru saja. Ini mematikan warna merah dan hijau, hanya menyisakan warna biru (Gambar 9.17). Jika monitor penonton tidak memiliki sakelar biru saja, penonton dapat menggunakan sepotong gel biru (CTB penuh) atau Kodak Wratten #47. Lihat monitor melalui gel. Jika penonton melihat salah satu warna merah, hijau, atau kuning, gandakan gel biru untuk meningkatkan efek biru.

Dengan menggunakan sakelar biru saja atau sepotong gel biru, penonton telah menghilangkan elemen merah dan hijau pada gambar. Hanya tersisa biru. Jika ronanya benar, penonton akan melihat batang bergantian dengan intensitas yang sama.

1. Dengan sakelar biru (atau gel biru penonton di depan mata penonton) putar kroma atau warna hingga bilah abu-abu di paling kiri dan bilah biru di paling kanan memiliki kecerahan yang sama. penonton juga dapat mencocokkan bilah abu-abu atau biru dengan sub-barnya.
2. Sesuaikan kontrol rona hingga bilah sian dan magenta juga memiliki kecerahan yang sama. penonton juga dapat mencocokkan salah satu dari mereka dengan sub-bar

mereka. Sekarang empat batang — abu-abu, biru, cyan, dan magenta, harus memiliki intensitas yang sama. Kuning, hijau dan merah harus benarbenar hitam. Lihat Gambar 9.17 sampai 9.19 untuk tampilan monitor dari prosedur ini

Setelah penonton mengatur monitor penonton, biarkan saja sampai penonton pindah ke lokasi lain atau kondisi tampilan berubah. Kecuali penonton memiliki bentuk gelombang dan vectorscope, ini adalah satu-satunya instrumen yang penonton miliki untuk melihat seberapa akurat video penonton.

## **W. Keseimbangan Putih Kamera**

Sama seperti kami menggunakan stok film dengan keseimbangan warna dan filtrasi kamera yang berbeda untuk menyesuaikan pengambilan gambar film dengan kondisi warna yang berbeda (siang hari atau tungsten), dalam video, fungsi keseimbangan putih mengkompensasi variasi dalam rentang warna dari sumber pencahayaan. Keseimbangan putih dicapai dengan mengarahkan kamera ke permukaan netral warna dan memilih fungsi keseimbangan putih pada kamera. Elektronik internal mengkompensasi variasi warna. Secara alami, sangat penting bahwa cahaya yang menerangi kartu putih harus sama dengan yang ada di adegan, sama seperti cahaya di kartu referensi abu-abu di film harus sama dengan yang ada di tempat kejadian. Ini berarti hanya pencahayaan, tidak ada penggunaan gel warna untuk efek. Jika penonton menerangi pemandangan dengan lampu tungsten dan berencana menggunakan gel hijau pada lampu, penonton akan menggunakan lampu tungsten murni untuk keseimbangan warna. Jika penonton menyeimbangkan warna dengan gel hijau pada lampu, kamera akan menghapus warna hijau.

Beberapa orang menggunakan selembar kertas putih sebagai referensi netral, tetapi ini tidak dapat diandalkan. Kertas "putih" bisa sangat bervariasi warnanya. Lebih dapat diandalkan adalah kartu abu-abu foto standar atau kartu putih yang dibuat khusus untuk proses ini. Menggunakan dinding putih atau selembar kertas untuk keseimbangan putih seharusnya hanya untuk keadaan darurat — ini adalah perkiraan terbaik.

Jika penonton menggunakan filter pada kamera untuk mengubah warna, filter ini harus dihilangkan untuk white balance atau efeknya akan dihapus oleh white balance. White balance juga bisa digunakan untuk mengelabui kamera. Misalnya, jika penonton ingin keseimbangan warna keseluruhan menjadi nada hangat, penonton dapat menempatkan filter pendingin (biru) di atas lensa saat melakukan keseimbangan warna. Sirkuit akan mengimbangi dan saat penonton melepas filter di atas lensa, gambar akan menjadi hangat. Alat khusus dibuat untuk tujuan ini; yang paling umum tersedia disebut kartu hangat. Ini adalah kartu yang sedikit biru dalam berbagai derajat dan dengan demikian menyebabkan kamera mengoreksi gambar menjadi sedikit hangat. Contoh keseimbangan warna yang salah ditunjukkan pada Gambar 9.43.

## X. Konversi Analog/Digital

Konversi sinyal video dari analog ke digital terjadi dalam tiga bagian; persiapan sinyal, pengambilan sampel, dan kuantisasi (digitalisasi). Ada dua jenis sinyal komponen; Merah, Hijau, dan Biru (RGB), dan Y, RY, BY, tetapi yang terakhir inilah yang paling banyak digunakan dalam video digital. RY dan BY, sinyal perbedaan warna, membawa informasi warna, sedangkan Y mewakili pencahayaan. Kamera, telecine, dan sebagainya, umumnya menghasilkan sinyal RGB pada sensor, tetapi hampir selalu dikonversi ke format lain sebelum dikeluarkan karena sinyal RGB terlalu banyak informasi untuk direkam.

### 1. ENCODING VIDEO DIGITAL

Video digital pada dasarnya berbeda dari video NTSC dan PAL dalam hal pengkodean dan pemrosesannya. Berbagai jenis peralatan pemrosesan mengelola video digital dengan cara yang berbeda. Ini diklasifikasikan berdasarkan cara mereka mengkodekan informasi.

10 Hal yang Perlu Diingat Saat Memotret HD. Berikut adalah beberapa tip khusus untuk pencahayaan untuk HD dan memotret dengan kamera Definisi Tinggi:

- a. Jangan pernah mengekspos highdef.
- b. Sorotan kontrol: HD memiliki masalah dengannya.
- c. Hindari penggunaan perolehan jika memungkinkan.
- d. Paparan kuku ketika penonton bisa, tetapi jika tidak, salah di bawah paparan, bukan paparan berlebih.
- e. pilihan paling sering untuk mendongeng naratif. 29,97fps biasanya lebih disukai untuk olahraga.
- f. Masalah yang berpotensi adalah kedalaman bidang yang terlalu dalam. Ini bukan masalah dengan kamera full frame HD karena DOFnya kira-kira sama dengan kamera film 35mm.
- g. Masalah lain adalah salah melihat terlalu banyak detail dalam hal-hal seperti makeup, set, dan lemari pakaian.
- h. Shoot at 23.98 atau 29.97, bukan 24 atau 30. Ini penting untuk sinkronisasi audio. Ada kalanya penonton perlu memotret 24 atau 30 fps yang sebenarnya; berkonsultasi dengan editor penonton.

### 2. KODE WAKTU DAN KODE EDGE

Dalam mengedit, penting untuk dapat mengidentifikasi setiap klip dan bingkai individu. Perhimpunan Insinyur Film dan Televisi (SMPTE) memformalkan kode waktu sebagai metode untuk memberikan setiap frame alamat yang unik. Kode ini adalah angka delapan digit, berdasarkan jam 24 jam dan kecepatan bingkai video. Kode waktu mengukur waktu dalam Jam:Menit:Detik:Bingkai. Karena sebagian besar kaset adalah satu jam atau kurang, segmen pertama (Jam) sering digunakan untuk menunjukkan

nomor gulungan kaset. Ini penting dalam pascaproduksi karena mencegah duplikasi kode waktu saat menggunakan lebih dari satu pita, yang penting, karena semua kecuali produksi terpendek melibatkan banyak pita — melacak rekaman penonton adalah pekerjaan penting.

Nilainya berkisar dari 00:00:00:00, hingga angka terbesar yang didukung oleh format ini; 23:59:59:29, atau, tidak lebih dari 23 jam, tidak ada menit atau detik yang lebih besar dari 59, dan tidak ada bingkai di atas yang tertinggi yang diizinkan oleh kecepatan yang digunakan (29 dalam hal ini untuk 30 bingkai/dtk). Format ini mewakili waktu jam aktual — durasi adegan atau materi program, dan membuat penghitungan waktu menjadi mudah dan langsung. Ada dua cara untuk melakukan timecode selama pemotretan. Dalam metode pertama, setiap pita diberi tanda ke awal dan kode waktu diatur untuk memulai semua nol, kecuali jam, yang menunjukkan nomor pita. Pada metode kedua, kode waktu dibiarkan berjalan bebas, berdasarkan waktu jam. Ini memberikan setiap kaset nomor unik, kecuali jika penonton merekam lebih dari 24 jam, tetapi ini umumnya tidak menjadi masalah.

### 3. JENIS FILE DIGITAL

File Kontainer: Quicktime dan MXF

Quicktime adalah format pembungkus atau kerangka kerja. Ini berfungsi sebagai wadah untuk berbagai jenis video dan audio dalam berbagai codec. Jenis video ini disebut sebagai file esensi. MXF juga merupakan format wadah; itu adalah akronim untuk Format Pertukaran Material. Ini adalah format file pembungkus yang dirancang untuk pertukaran materi antar sistem dan lintas platform. Ini merekam video, audio, atau data aktual sebagai "esensi" disertai dengan metadata. File pembungkus datang dalam berbagai bentuk, jadi hanya dengan mengatakan bahwa "ini adalah file Quicktime" tidak memberi tahu penonton keseluruhan cerita.

### 4. File Cineon dan DPX

Awalnya dibuat untuk gambar yang dipindai, data piksel dalam file Cineon (.cin) berkorelasi langsung dengan gambar seperti yang akan muncul pada film cetak proyeksi. Awalnya dirancang untuk berfungsi sebagai bagian dari alur kerja pascaproduksi.

DPX (Digital Picture Exchange) adalah jenis file yang digunakan untuk perantara digital (DI) dan awalnya berasal dari format Cineon. Seperti file Cineon, file ini dirancang untuk mereproduksi kepadatan setiap saluran dari negatif asli yang dipindai. DPX dirancang untuk mengangkut gambar berdasarkan file per frame. Ini mencakup banyak bidang informasi bawaan, diatur ke dalam header yang dipisahkan secara fungsional. Struktur ini memungkinkan berbagai jenis gambar yang berbeda untuk dibawa sambil memberikan dukungan untuk pembacaan dan pemrosesan file yang diterima dengan cepat dan efisien.

### 5. Kompresi Dan Codec

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, istilah codec adalah singkatan dari compressor-decompressor atau coder-decoder. Seperti halnya kamera HD, sistem pengeditan, dan perangkat keras lainnya, mereka selalu berubah seiring teknologi, perangkat keras, dan perangkat lunak baru meningkatkan kinerjanya. Secara umum dimungkinkan untuk mengubah codec tertentu menjadi codec lain (transcoding) tetapi hampir selalu ada penurunan kualitas dalam prosesnya.

#### 6. Kompresi Intra-frame versus Interframe

Istilah intra-frame coding mengacu pada fakta bahwa berbagai teknik kompresi lossless dan lossy dilakukan hanya dalam frame saat ini, dan tidak relatif terhadap frame lain dalam urutan video. Dengan kata lain, tidak ada pemrosesan temporal yang dilakukan di luar gambar atau bingkai saat ini. Kompresi antar-bingkai bekerja dengan blok bingkai, yang dikenal sebagai GOP atau Grup Gambar. Ia bekerja dengan membandingkan persamaan dan perbedaan antara gambar dalam GOP. Di dalam grup ada frame I, B, dan P. Saya membingkai pada dasarnya adalah referensi dan tidak memerlukan informasi tambahan untuk diterjemahkan. P frame diprediksi berdasarkan informasi dari frame lain. Frame B diprediksi secara dua arah dari frame lain.

#### 7. Kompresi Gelombang

Kompresi wavelet dapat berupa lossy atau lossless. Ini adalah kompresi berbasis matematika yang sangat cocok untuk mengurangi file video besar ke ukuran yang sangat kompak. Ini digunakan dalam JPEG 2000 dan Redcode antara lain implementasi.

#### 8. Kedalaman Bit

Video digital mendefinisikan kecerahan dan warna setiap piksel sebagai computer kata terdiri dari bit (nol dan satu). Dalam contoh paling sederhana, gambar hitamputih murni (tanpa abu-abu sama sekali) hanya membutuhkan nol (hitam) atau satu (putih) untuk mewakili setiap piksel dalam gambar. Dalam citra berwarna, setiap piksel dibentuk melalui kombinasi tiga warna primer: merah, hijau, dan biru. Setiap warna primer sering disebut sebagai saluran warna. Kedalaman bit untuk setiap warna primer disebut bit per channel.

Semakin besar jumlah bit per saluran, semakin halus rentang warna. Misalnya, sistem yang merekam 8 bit per saluran dapat menggunakan total delapan 0 dan 1 untuk setiap piksel. Ini memungkinkan 28 atau 256 kombinasi berbeda — 256 nilai intensitas berbeda untuk setiap warna primer. Ketika ketiga warna primer digabungkan pada setiap piksel, ini memungkinkan sebanyak  $28 \times 3$  atau 16.777.216 warna berbeda. Semakin besar jumlah bit per saluran, semakin halus rentang warna. Misalnya, sistem yang merekam 8 bit per saluran dapat menggunakan total delapan 0 dan 1 untuk setiap piksel. Ini memungkinkan 28 atau 256 kombinasi berbeda — 256 nilai intensitas berbeda untuk setiap warna primer. Ketika ketiga warna primer digabungkan pada setiap piksel, ini memungkinkan sebanyak  $28 \times 3$  atau 16.777.216 warna berbeda.

Skala abu-abu 8-bit pada dasarnya cukup untuk mewakili semua warna abu-abu yang dapat dilihat mata dengan lancar, tetapi warna 8-bit menunjukkan garis melintang — pembagian yang jelas antara berbagai warna. Untuk menghindari pita, warna harus disimpan dalam file 10-bit. Ini memberikan perbedaan yang lebih kecil antara nilai warna, yang mencegah pita, tetapi menghasilkan file yang jauh lebih besar; namun, perlu diingat bahwa video 10-bit memiliki informasi warna empat kali lebih banyak daripada 8-bit. Beberapa sistem menggunakan pencitraan 12-bit, 14-bit, dan bahkan 16-bit.

#### 9. MPEG

Singkatan dari Motion Picture Experts Group, yang mengembangkan standar, MPEG sejauh ini merupakan codec yang paling banyak digunakan dalam berbagai jenis video. Ada beberapa variasi standar MPEG yang saat ini digunakan.

- a. MPEG-1 digunakan terutama untuk compact disc. Kualitasnya tidak cukup tinggi untuk DVD.
- b. MPEG-2 dipilih sebagai metode kompresi untuk TV digital dan video DVD.
- c. MPEG-4 AVC adalah metode pengkodean video yang lebih efisien. H.264 juga dikenal sebagai MPEG-4 Part 10. Ini juga banyak digunakan untuk DSLR (kamera refleks lensa tunggal digital) — kamera foto diam, banyak di antaranya memiliki kemampuan untuk merekam video HD 1080P yang bagus. Karena memberikan kualitas video yang baik pada bit rate yang sangat rendah, juga banyak digunakan sebagai codec untuk video di Internet.

#### 10. AVC-Intra/MPEG-4/H.264

AVC-Intra dikembangkan oleh Panasonic dan sesuai dengan standar MPEG-4/ H.264 . Sekarang digunakan di beberapa kamera yang dibuat oleh perusahaan lain. Ini adalah kompresi intra-frame 10-bit. Ini adalah codec intra-frame , yang berarti bahwa kompresi terjadi dalam setiap frame yang bertentangan dengan skema kompresi interframe di mana kompresi setiap frame mungkin bergantung pada frame lain dengan GOP (grup gambar).

MPEG-4 juga merupakan skema kompresi yang dipilih untuk disk video definisi tinggi Blu-Ray. Untuk merekam video kamera, H.264 digunakan di beberapa kamera karena kemampuannya untuk mengompres sejumlah besar data cukup baik; namun pasti ada harga yang harus dibayar dalam kualitas gambar, seperti halnya semua skema kompresi berat. Masalah lainnya adalah sulitnya sistem pengeditan untuk menangani H.264. Untuk alasan ini, rekaman biasanya ditranskode ke codec lain sebelum diserap ke dalam aplikasi pengeditan non-linear. Plug-in untuk berbagai aplikasi pengeditan biasanya tersedia dari produsen kamera, seperti halnya perangkat lunak konversi yang berdiri sendiri untuk sebagian besar codec.

#### 11. Codec lainnya

TIFF adalah Format File Gambar Tagged. Ini bisa menjadi wadah untuk data gambar lossy atau lossless. Beberapa proses posting menangani file video sebagai rangkaian gambar TIFF yang bisa sangat besar tetapi juga berkualitas sangat tinggi. JPEG (Joint Photography Experts Group) adalah jenis file lain yang biasanya dikaitkan dengan kamera diam dan grafik komputer tetapi juga digunakan dalam video. JPEG adalah format lossy tetapi konon dapat mencapai rasio kompresi setinggi 10:1 tanpa kehilangan kualitas visual yang nyata tetapi jika digunakan secara berlebihan dapat menghasilkan kualitas gambar yang sangat buruk. Motion JPEG merender video sebagai serangkaian gambar JPEG yang hilang.

TIFF adalah Format File Gambar Tagged. Ini bisa menjadi wadah untuk data gambar lossy atau lossless. Beberapa proses posting menangani file video sebagai rangkaian gambar TIFF yang bisa sangat besar tetapi juga berkualitas sangat tinggi. JPEG (Joint Photography Experts Group) adalah jenis file lain yang biasanya dikaitkan dengan kamera diam dan grafik komputer tetapi juga digunakan dalam video. JPEG adalah format lossy tetapi konon dapat mencapai rasio kompresi setinggi 10:1 tanpa kehilangan kualitas visual yang nyata tetapi jika digunakan secara berlebihan dapat menghasilkan kualitas gambar yang sangat buruk. Motion JPEG merender video sebagai serangkaian gambar JPEG yang hilang.

## Y. Ringkasan

Mari ambil adegan tipikal, rata-rata. Ini akan memiliki sesuatu dalam bingkai yang sangat gelap, hampir sepenuhnya hitam. Ini juga akan memiliki sesuatu yang hampir seluruhnya putih, mungkin taplak meja renda putih dengan sinar matahari jatuh di atasnya. Di antara, itu akan memiliki seluruh rentang nilai gelap ke terang — abu-abu tengah, beberapa abu-abu sangat gelap, beberapa abu-abu sangat terang dan, beberapa tepat di tengah — setengah jalan antara hitam dan putih.

Ada hal lain yang mengontrol seberapa banyak cahaya mencapai bidang gambar (permukaan film atau sensor video). Salah satunya adalah kecepatan rana, yang merupakan ukuran berapa lama cahaya mencapai film selama setiap bingkai. Sebagian besar waktu saat memotret pada 24 frame per detik (FPS), maka kecepatan rana adalah 1/48 detik. Di setiap frame, cahaya jatuh pada film atau sensor selama 1/48 detik. Jika memiliki terlalu banyak cahaya untuk membantu iris, maka jika mengekspos setiap frame untuk waktu yang jauh lebih singkat, maka akan ada lebih sedikit eksposur di setiap frame — masalah terpecahkan.

Ada cara lain yang lebih mendasar untuk mengubah eksposur: gunakan ember yang berbeda. Setiap jenis film memiliki kepekaan tertentu terhadap cahaya; hal yang sama berlaku untuk setiap sensor video. Ini berarti ada yang lebih sensitif terhadap cahaya dan ada yang kurang sensitif. Ini dinilai dalam ASA atau ISO, yang umumnya berkisar dari se r ISO 50 (sensitivitas rendah) hingga ISO 500 (sensitivitas tinggi).

Satu hal yang kadang-kadang akan penonton dengar, terutama di lokasi syuting adalah “jangan khawatir, kami akan memperbaikinya di pos.” Tidak ada yang salah dengan membuat gambar lebih baik dalam pascaproduksi: ada banyak alat luar biasa yang dapat penonton gunakan untuk meningkatkan tampilan rekaman penonton. Apa yang tidak ingin penonton lakukan adalah mengambil sikap bahwa penonton bisa ceroboh dan ceroboh di lokasi syuting karena “semuanya bisa diperbaiki di pos.” Itu tidak benar. Dalam hal eksposur, memperbaikinya di pos umumnya berarti mengacak-acak untuk menghasilkan gambar yang hanya dapat diterima.

Memperbaiki atau menyempurnakan gambar di pos adalah bagian dari proses. Selalu begitu, tetapi sekarang dengan semua alat digital hebat yang kami miliki (termasuk hal-hal yang dapat kami lakukan dalam pasca-produksi pada proyek film), kami memiliki ruang yang lebih luas untuk menyesuaikan gambar. Namun, ini tidak menjadi bingung dengan "memperbaiki" kesalahan, yang hampir tidak pernah menghasilkan gambar yang lebih baik.

## **Z. Pertanyaan dan Diskusi**

## BAB XII

### FILM CERITA

#### **Pokok Pembahasan :**

1. Garis Cakrawala Dan Titik Hilang
2. Segitiga Komposisi Di Citizen Kane.
3. Semua Bagian Dari Ruang Film Dari Keseluruhan Komposisi Dan Penting Untuk Membuat Pengalaman Visual Lebih Tiga Dimensi.
4. Desain Grafis Bingkai Juga Menyampaikan Informasi Cerita Tentang Situasi.
5. Aturan Komposisi

Film pendek akhir-akhir ini menjadi populer di kalangan sineas Indonesia. Mengapa? Selain menyediakan alat pembuat film yang kompeten dengan anggaran yang terjangkau, film pendek juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan gagasan kepada khalayak yang lebih luas. Dengan film pendek, pembuat film dapat menyampaikan pemikirannya secara singkat, padat dan jelas. Film pendek digunakan sebagai buku harian seperti catatan cepat bagi pembuat film karena pembuatannya relatif mudah dan murah dibandingkan dengan film panjang yang membutuhkan pemikiran dan pertimbangan yang matang sebelum membuatnya. Selain implementasi ide, rumah produksi juga memproduksi film pendek sebagai alternatif promosi merek, presentasi profil dan branding perusahaan atau company profile.

Film pendek merupakan salah satu bentuk media yang unik dalam bidang audiovisual. Perkembangan film pendek juga berkembang pesat berkat perkembangan media sosial dan platform penyajiannya, seperti YouTube, Instagram, Vine, dan Vimeo. Apresiasi terhadap film pendek juga semakin meningkat. Sekarang ada banyak penghargaan untuk film pendek. Para penggiat film pendek yang sebagian besar merupakan pembuat film independen semakin berlomba-lomba menampilkan kreativitasnya.

Film pendek sangat sanggup dieksplorasi baik menurut segi konsep atau tema juga teknik. Film pendek cenderung lebih memberi kebebasan aktualisasi diri bagi penciptanya. Suatu konsep, pandangan baru atau informasi, secara bebas bisa diinterpretasikan pada sebuah film pendek. Konsep atau pandangan baru tadi dibentuk sedemikian rupa sebagai akibatnya pribadi bisa diterima & diserap sang audience, atau, dibentuk nir secara pribadi mendeskripsikan pandangan baru atau konsep pada dalamnya sebagai akibatnya audience dibebaskan pada menginterpretasikan pandangan baru atau konsep tadi. Tantangan pada penciptaan film pendek merupakan durasi saat. Bagaimana menyajikan pandangan baru atau konsep pada durasi saat yg pendek tetapi permanen mempertahankan value film itu sendiri.

Biasanya sebuah film terdiri dari opening atau pembukaan tengah dan akhir atau akhir. Setiap orang memiliki peran fungsinya dalam cerita film. Babak terakhir adalah bagian penting dan diharapkan oleh masyarakat. Babak ini menyajikan kesimpulan bahkan twist dalam cerita yang disajikan di tahap awal dan tengah. Ramah Biasanya kualitas sebuah film dinilai di akhir film. Seperti film, ada beberapa genre film pendek, salah satunya adalah adalah drama cinta. Drama romantis adalah genre yang mudah diterima Penonton, karena ide/konsep yang disajikan bersifat manusiawi dan nyata bahkan dapat dialami oleh penonton. audiens lebih mudah menangkap esensi dan nilai genre film. Suatu ide atau konsep yang diusung cenderung lebih "terlihat" sehingga audiens tidak perlu menafsirkannya.

#### **A. Tahapan Pembuatan Film Cerita**

##### **1. Riset dan Pengembangan Ide**

Hal pertama yang perlu Anda lakukan saat membuat film pendek adalah memunculkan ide cerita atau ide yang ingin Anda sampaikan. Ide ini kemudian dikembangkan menjadi kerangka cerita dengan menggunakan penelitian untuk mengkonfirmasi ide atau ide dan brainstorming sebagai sebuah tim. Ide-ide yang ditemukan diolah dan dikemas semenarik mungkin untuk mencapai tujuan produksi film ini. Dalam proses pembangkitan ide ini, tim produksi membantu memahami visi pembuat film.

##### **2. Pra Produksi**

Beralih ke fase terpenting dari proses produksi video, yaitu. H. Kumpulkan kreativitas dan rencanakan aspek logistik. Pada tahap praproduksi, naskah ditulis, naskah dibongkar untuk membantu mengatur elemen-elemen proses produksi, dan kemudian pemeran karakter. Perencanaan penyiapan kamera yang memadai juga dilakukan pada tahap pra produksi ini, mengukur kebutuhan lampu yang akan digunakan, penyiapan artistik yang mendukung nuansa setiap adegan. Semua hasil dari tahap pra produksi ini nantinya tersedia dalam bentuk storyboard yang sangat berguna dalam proses produksi.

##### **3. Produksi**

Proses produksi ini merupakan implementasi dari ide-ide yang dikomunikasikan. Pada tahap ini, sebagian besar kru film terlibat dan sutradara memeriksa dan memastikan bahwa tangkapan visual dan audio sesuai dengan skrip dan storyboard. Kamera dan suara memainkan peran penting dalam proses ini. Juga perawatan lighting tidak luput dari perhatian, karena lighting ini menciptakan suasana yang nantinya akan dihadirkan ke publik.

##### **4. Pasca Produksi**

Transformasi materi dari proses pra produksi menjadi produksi menjadi satu kesatuan yang utuh merupakan tahapan yang terjadi pada pasca produksi ini. Penyusunan dan pengeditan materi gambar dan suara yang dihasilkan memakan waktu lebih lama daripada proses produksi. Pada tahap ini, menambahkan efek visual, soundtrack,

gradasi warna, subtitle dan persyaratan lainnya dicampur dan dicocokkan menjadi karya lengkap yang siap didistribusikan.

## **B. Klasifikasi Film**

### **1. Film Cerita**

Ada berbagai jenis atau genre film naratif. Dalam hal ini genre mengacu pada jenis film yang dicirikan oleh gaya, bentuk, atau konten tertentu. Film Cerita dapat diartikan dengan bantuan menceritakan cerita atau ide gambar, gerak dan suara

### **2. Film Non-cerita**

Pada awalnya hanya ada dua jenis film non-naratif: dokumen dan sesuai Fakta menunjukkan fakta dan hanya menunjukkan peristiwa, misalnya: berita Dokumentasi tidak hanya berisi fakta, tetapi juga fakta Subjektivitas pembuat, subjektivitas disini diartikan sebagai sikap atau pendapat ke acara.

### **3. Film Eksperimental dan Film Animasi**

Film eksperimental adalah film yang dibuat tidak sesuai aturan film biasa Tujuannya adalah untuk melakukan percobaan dan Temukan pengucapan baru dengan film. Film animasi digunakan Gambar (lukisan) dan benda mati lainnya seperti boneka, meja dll Kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi.

Menurut durasinya, film dapat dibagi menjadi :

#### **1. Film panjang**

Film feature adalah film panjang yang berdurasi lebih dari 60 menit. Panjang film fitur biasanya bervariasi antara 90 dan 120 menit. film bekerja Bioskop biasanya termasuk dalam kelompok itu. Beberapa film bahkan memilikinya Durasi lebih dari 120 menit. Film yang dibuat di India cenderung berdurasi sedang 180 menit.

#### **2. Film Pendek**

Film pendek adalah film panjang yang berdurasi kurang dari 60 menit. Film Pendek biasanya digunakan sebagai percobaan dan batu loncatan Pembuat film untuk produksi film layar lebar (oleh javandala, 2011: 2-3).

Mengenali ide bagus untuk film pendek:

#### **1. Apakah film berputar di sekitar satu peristiwa?**

(Tidak setiap film pendek harus berputar di sekitar satu peristiwa tetapi yang cenderung berhasil baik dalam batasan bentuk.)

#### **2. Apakah dapat diwujudkan dalam durasi 10 – 12 menit yaitu dapatkah Anda menunjukkan bagian awal, tengah dan akhir cerita di layar?**

#### **3. Apakah film tersebut memiliki tokoh yang menarik (protagonis) sebagai pusatnya?**

#### **4. Apakah film memiliki akhir dan/atau twist yang kuat?**

#### **5. Apakah film itu tentang sesuatu?**

#### **6. Apakah dapat dicapai dengan sumber daya yang Anda miliki?**

7. Ingatlah bahwa Anda akan merekam film Anda di Kerry yang indah, jadi jelajahi lokasi yang menarik (bukan tentu secara konvensional indah) di daerah yang mungkin memberikan citra yang menawan dan menyaranakan cerita.

Menurut Javandasta (2011), film adalah rangkaian gambar yang bergerak untuk membentuk sebuah cerita atau bisa juga disebut movie atau video. Ada beberapa fitur yang sebuah film menawarkan:

1. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat.
2. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
3. Film dapat berkomunikasi dengan penonton tanpa mencapai batas.
4. Film dapat memotivasi penonton untuk melakukan perubahan.

Javandasta (2011) mengatakan, ada beberapa jenis film yang biasanya diproduksi untuk berbagai keperluan antara lain:

1. Film Dokumenter  
Singkatnya, film dokumenter tidak pernah lepas dari tujuan sosialisasi, pendidikan, dakwah bagi orang atau kelompok tertentu.
2. Film pendek  
Film pendek yang dimaksud disini adalah Javandasta (2011) yaitu karya film cerita fiksi kurang dari 60 menit.
3. Film panjang  
Menurut Javandasta (2011), Film Panjang adalah film fiksi yang berlangsung lama lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film diputar di teater umumnya termasuk dalam kelompok ini.

### **C. Film pendek**

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek antara 1 menit - 30 menit, kalau menurut standar festival internasional ada beberapa jenis short film, antara lain:

1. Film pendek eksperimental  
Film pendek digunakan sebagai bahan eksperimen atau percobaan, di Indonesia film jenis ini sering dikategorikan sebagai film indie.
2. Film pendek komersial  
Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersial atau misalnya: periklanan, profil perusahaan (profil perusahaan)
3. Film pendek layanan publik (*public service*)  
Film pendek yang ditujukan untuk pengabdian masyarakat, biasanya ditayangkan di media massa (televisi)
4. Hiburan film pendek / Entertainment  
Film pendek untuk tujuan komersial. Film ini banyak kita jumpai televisi dengan jangkauan yang luas.

Karya-karya film dilindungi secara hukum:

1. Keaslian (orisinalitas).

Kata "asli" atau pemeriksaan keaslian tidak berarti karya tersebut harus "benar-benar baru" atau "unik". Bahkan sebuah karya yang sudah masuk ke ranah publik pun masih bisa "otentik".

2. Kreativitas

Kreativitas, sebagai tolak ukur kemampuan sebuah karya cipta, secara sederhana merujuk pada tingkat orisinalitas yang tinggi. Sekalipun suatu karya merupakan tiruan biasa dari karya sebelumnya, dapat dikatakan tidak orisinal jika peniruan itu memerlukan penilaian kreatif yang mandiri dari pengarang dalam karyanya, yang kreativitasnya menunjukkan karya yang asli.

3. Penggabungan.

Karya itu diwujudkan dalam sarana ekspresi internal direproduksi atau direkam oleh atau di bawah penulis selama jangka waktu yang cukup untuk memungkinkan inspeksi permanen, penyalinan atau transmisi lainnya. Suatu karya yang ditransmisikan melalui suara, gambar, atau keduanya, dikatakan terwujud jika perwujudan karya itu muncul bersamaan dengan transmisinya.

Hak cipta tidak ada syarat pendaftaran, pada saat pencipta mendaftarkannya maka diperoleh sertifikat hak cipta, tetapi kekuatan hukum pencipta hanya sebagai pencipta, dalam hal ini disebut sistem pendaftaran deklaratif, artinya hak itu lahir dari penciptaan. terhadap waktu ide dilontarkan dan diekspresikan dalam bentuk tertentu yang unik dan orisinal sehingga berbentuk ciptaan dan mendapat perlindungan hukum. Mengenai pendaftaran, Rahmi Jened (2001, hlm. 17) menyatakan bahwa meskipun pendaftaran bukan suatu keharusan, lebih baik mendaftarkan karya seseorang agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Menurut Saidin (2004, hlm. 89), hak cipta diakui secara de jure dan de facto ketika sebuah film dari sebuah film didaftarkan dalam sistem konstitutif, sementara dalam sistem deklaratif lebih ditekankan praduga kepenulisan film tersebut. hak terdaftar sampai orang lain dapat membuktikan sebaliknya. Sistem deklaratif, sekalipun hak cipta didaftarkan secara sah, hanya mengakui seolah-olah subjeknya adalah pemiliknya, demi hukum harus dibuktikan lagi jika ada orang lain yang menolak hak tersebut.

Penemuan dilindungi oleh undang-undang, jadi hak cipta adalah milik pencipta. Menurut Pasal 1(1) UUHC, hak cipta adalah "hak eksklusif pencipta yang menurut asas pemberitahuan, timbul dengan sendirinya setelah ciptaan itu diciptakan dalam bentuk fisik dengan tidak terbatas tidak terbatas menurut ketentuan undang-undang". kepada Muhamad Djumhana ( 1993, hlm. 6) hak cipta dimiliki oleh: "Hak eksklusif pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, yang dapat meliputi, tetapi tidak

terbatas pada, buku, program komputer, ceramah, ceramah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis serta hak terkait”.

#### D. Tabel 1. Skenario Film Pendek

Judul	Kisah Asmara
Kategori	Film drama fiksi
Isi	Kehidupan asmara dua tokoh utama yang dipisahkan oleh sebuah keadaan
Sasaran Penonton	Dewasa
Format Video	Mp4
Durasi	5' 56'
Jenis Produk	Film Indie

#### 1. Tabel 2. Opening

No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			<i>Establish suasana taman.</i>	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>
2			<i>Establish suasana taman.</i>	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>
3			Mawar dari perspektif kaktus.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>
4			Kaktus dari perspektif Mawar.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>

		<p>Menampilkan Mawar yang hidup berdampingan. Di sini <i>audience</i> dikecoh dengan informasi bahwa Mawar dan Kaktus hanyalah penghias dan termasuk dalam <i>establish</i>, Namun sebenarnya memberikan petunjuk mengenai keseluruhan cerita.</p>	<p><i>Slow motion</i></p>	<p>Paramore- <i>the only exception</i></p>
--	---	--	---------------------------	--

2. Tabel 3. Sequence 1

No.	<i>Shot</i>	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			<p>Mawar mencubit tangan Kaktus. Shot ini merupakan bentuk personifikasi dari duri Mawar yang mengenai Kaktus.</p>	<p><i>Slow motion</i></p>	<p>Paramore- <i>the only exception</i></p>
2			<p>Kaktus yang terkejut dan menoleh ke arah Mawar.</p>	<p><i>Slow motion</i></p>	<p>Paramore- <i>the only exception</i></p>

3			Mawar tersenyum ke arah Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
4			Kaktus membalas senyuman Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Keduanya tersenyum. Selain sebagai pembuka interaksi antara kedua tokoh, <i>medium shot</i> ini juga memperlihatkan lingkungan sekitar tempat adegan berlangsung.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
6			<i>Establish</i> suasana taman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
7			<i>Establish</i> suasana taman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
8			<i>Establish</i> suasana taman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

9			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
10			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
11			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
12			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
13			Variasi <i>shot</i> Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
14			Variasi <i>shot</i> Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
15			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception

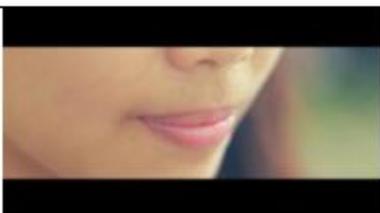
16			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
17			Mawar tertawa mendengar dialog Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
18			Mawar dan Kaktus tertawa.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
19			Setelah tertawa, keduanya menghela nafas.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
20			Mawar menyodorkan jari kelingkingnya.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
21			Kaktus melihat jari kelingking Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
22			Mawar tersenyum sambil menatap dalam ke arah Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception

23			Kaktus tersenyum sambil menatap dalam ke arah Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
24			Mawar dan Kaktus melakukan janji kelingking. Janji kelingking di sini menggambarkan mereka memiliki hubungan spesial.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
25			Keduanya tersenyum bahagia.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

3. Tabel 4. Sequence 2

No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Muncul seorang fotografer. Tangan Mawar dan Kaktus diletakkan sebagai <i>foreground</i> untuk menunjukkan <i>continuity</i> dari <i>sequence</i> sebelumnya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
2			Fotografer Melihat mawar. <i>Shot</i> ini memperlihatkan posisi ( <i>blocking</i> ) dari masing masing karakter.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
3			Fotografer berjongkok di depan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
4			Fotografer mulai mengambil foto Mawar dengan menggunakan kameranya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Mawar menatap fotografer	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

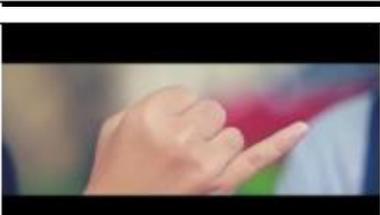
6			Mawar melepas janji kelingkingnya dengan Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
7			Kaktus terkejut.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
8			Mawar mulai berpose di depan kamera.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
9			Kaktus terkejut dan tidak percaya hal yang baru saja terjadi.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
10			Fotografer mengambil foto Mawar dengan menggunakan kameranya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
11			Mawar berpose di depan kamera.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
12			Fotografer mengambil foto Mawar dengan menggunakan kameranya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

13			<i>Close up</i> untuk menunjukkan detail fotografer memainkan kameranya.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
14			<i>Extreme close up</i> untuk menunjukkan detail kecantikan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
15			<i>Extreme close up</i> untuk menunjukkan detail kecantikan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
16			<i>Extreme close up</i> untuk menunjukkan detail kecantikan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
17			Fotografer nampak puas dengan objek di depannya.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
18			Fotografer mengusap rambut Mawar. Kaktus nampak tidak menyukainya.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception
19			Kaktus menatap mawar dengan tatapan tidak suka.	<i>Slow motion</i>	Paramore-the only exception

20			Fotografer berdiri.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
21			Fotografer berjalan meninggalkan Mawar dan Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

4. Tabel 5. Sequence 3

No.	<i>Shot</i>	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Setelah melihat kepergian fotografer, Mawar kembali melihat ke arah Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
2			Kaktus terlihat cuek dan tidak menanggapi.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
3			Mawar sedikit heran.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

4		Mawar mencoba berinteraksi kembali dengan Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5		Kaktus masih memberikan reaksi yang dingin.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
6		Mawar menghela nafas.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
7		Kaktus menengok ke arah bawah.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
8		Mawar kembali mengajak kaktus melakukan janji kelingking.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
9		Mawar kembali mengajak kaktus melakukan janji kelingking untuk memberikan kesan ia tidak melupakan Kaktus dan bahwa mereka memiliki sesuatu yang spesial.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

10			Kaktus dengan ragu melihat ke arah Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
11			Mawar mencoba meyakinkan Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
12			Kaktus mengalami dilema, di satu sisi ia merasa dikhianati namun di sisi lain ia masih merasa memiliki suatu perasaan spesial terhadap Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

5. Tabel 6 Sequence 4

No.	<i>Shot</i>	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Tiba-tiba sesosok tangan menarik tangan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

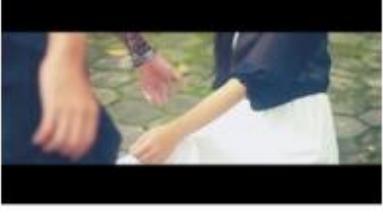
2			Mawar dan Kaktus terkejut.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
3			Sosok laki-laki tersebut membawa Mawar pergi.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
4			Kaktus hanya bisa memandang orang tersebut membawa Mawar pergi. Adegan ini adalah personifikasi si Cowok mencabut mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
5			Mawar panik, mengharapkan kaktus bisa melakukan sesuatu.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
6			Kaktus hanya bisa memandang orang tersebut membawa Mawar pergi.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
7			Kaktus merasa menyesal harus kehilangan Mawar dengan perpisahan ketika ia belum menerima janji kelingking Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception

6. Tabel 7. Sequence 5

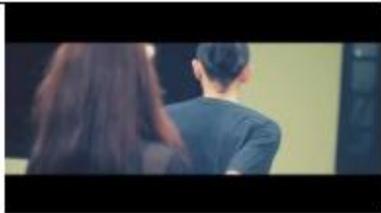
No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Si cowok menggandeng tangan Mawar. Shot ini menggunakan long shot untuk menunjukkan perbedaan suasana dan tempat dengan sequence sebelumnya.	Slow motion	Paramore-the only exception
2			Si cowok terlihat terburu-buru.	Slow motion	Paramore-the only exception
3			Si cowok menggandeng tangan Mawar.	Slow motion	Paramore-the only exception

4			Si cowok menggandeng tangan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Mawar bingung dan ragu-ragu apa yang harus dia lakukan.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
6			Mawar mencubit tangan si cowok. Adegan ini merupakan personifikasi duri Mawar menusuk tangan si cowok.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

7			Si cowok terkejut dan melemparkan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
8			Mawar terjatuh.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
9			Mawar terjatuh.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
10			Mawar terjatuh.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

11		Mawar terjatuh. si cowok melihat tangannya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
12		Tangan si cowok mengeluarkan darah.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
13		Si cowok menatap tajam ke arah Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
14		Si cowok menghampiri mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
13		Si cowok menatap tajam ke arah Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
14		Si cowok menghampiri mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
15		Si cowok meraih tangan Mawar dan kembali menggandengnya pergi.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception

7. Tabel 8 Sequence 6

No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Si cowok tiba di sebuah tempat. <i>Shot</i> ini menggunakan <i>medium long shot</i> untuk menunjukkan perbedaan lokasi adengan <i>sequence</i> sebelumnya	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
2			Si cowok membuka pintu pagar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
3			Si cowok menuju pintu rumah.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
4			Si cowok mengetok pintu.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Setelah diketok, pintu terbuka.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

6			Pintu dibuka oleh seseorang.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
7			Sesosok cewek muncul dari balik pintu.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
8			Si cowok menyambut dengan senyuman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
9			Si cewek nampak tidak suka dengan kehadiran si cowok.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
10			Si cowok menghela nafas. Mengambarkan ia melakukan kesalahan yang membuat si cewek menjadi <i>bad mood</i> . Hal ini juga menggambarkan adanya hubungan khusus antara si cowok dan si cewek.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception
11			Si cowok menarik Mawar ke depan.	<i>Slow motion</i>	Paramore- the only exception

12			Si cowok menyodorkan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
13			Si cowok menyodorkan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
14			Si cewek nampak terkejut.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
15			Si cowok tersenyum.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
16			Si cewek luluh dan tertawa.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
17			Si cewek memeluk si cowok.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
18			Si cewek memeluk si cowok.	<i>Slow motion , fade in black</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

8. Tabel 9 Sequence 7

No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Si cewek meletakkan Mawar dalam botol dan meletakkannya di dekat jendela.	<i>Slow motion</i> , <i>fade from black</i>	Paramore- <i>the only exception</i> ( <i>acoustic version</i> )
2			Si cewek mencium bunga Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i> ( <i>acoustic version</i> )
3			Mawar diletakkan di jendela.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i> ( <i>acoustic version</i> )
4			Kelopak mawar mulai gugur.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i> ( <i>acoustic version</i> )
5			Kelopak mawar gugur diantara hujan. Hujan juga menggambarkan dan memberi nuansa sedih.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i> ( <i>acoustic version</i> )
6			Kaktus tidak lagi bersandingan dengan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i> ( <i>acoustic version</i> )
7			<i>Shot</i> terakhir sebagai pengiring munculnya <i>credit title</i> .	<i>Slow motion</i> , <i>fade from black</i>	Paramore- <i>the only exception</i> ( <i>acoustic version</i> )

## **E. Ringkasan**

Penulis skenario adalah orang yang membuat cerita dan skenario dengan dialog dan deskripsi visual. Pembuatan sebuah film tidak hanya membutuhkan peran penulis naskah untuk menyelesaikan film tersebut, tetapi kualitas isi cerita juga sangat berpengaruh terhadap kesuksesan film tersebut. Naskah adalah cetak biru produksi film, artinya semua departemen yang mengerjakan film menggunakan naskah yang sudah jadi. Film adalah karya sinematografi, kata cinematography sendiri berasal dari bahasa Inggris "Cinema" yang berasal dari kata latin "cinema" yang berarti gambar. Arti umum dari film adalah: "Semua tentang sinema (film), estetika, bentuk, aksi, makna, produksi, proses, dan penontonnya." komunikasi yang sempurna dan kreasi bersama melalui teknologi dan seni."

## **F. Pertanyaan dan Diskusi**

1. Buatlah film cerita dengan durasi maksimal 15 menit tentang misteri daun.
2. Film Misteri Daun tidak yang bercerita tentang murni mistik atau khayalan, akan tetapi adegan – adegan dalam cerita secara kebetulan ternyata nyata karena ketidaksengajaan.
3. Buat Sinopsis, Skenario dan Produksi film bertema Misteri Daun dengan cerita bebas.

## DAFTAR PUSTAKA

Studio Aktor	Observasi,
Adler, Stella,	Observasi,
Asisten Direktur	Panning
Audisi	Kontinuitas
Screen Actors Guild	Strasberg
Stereotip	Zoom
Penata	Pengembangan
Steadicam	Pembelajaran
Casablanca	Format Skenario
Kontinuitas	Pengawas
Genta	Pemanjaan Diri
Konsentrasi	Pengetahuan Diri
Observasi	Pilihan Akting
Terinspirasi	Music
Kreativitas	Pergantian Pemain
Gesture	Rasio Pengambilan
Ellipsis	Skrip Pengambilan Gambar
Monolog	Lembar Panggilan
Privasi Publik	Kostum
Kilas Balik	Kru Film
Sudut Pandang	Tata Rias
Anggaran	Persiapan
Relaksasi	Kulit
Memori	Slating

## DAFTAR PUSTAKA

- Bazin , Andre. (1967–71). *Apa itu bioskop? Vol. 1 & 2* (Hugh Gray , Trans., Ed.). Berkeley: Pers Universitas California
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. *Seni Film: Sebuah Pengantar* . Edisi ke-7. New York: McGraw-Hill, Inc. 2004
- Buckland, Warren. *Ajarkan Studi Film Sendiri*. London: Hodder & Stoughton. 1998
- Denito , Dennis. *Film: Bentuk dan Perasaan* . New York: Harper & Row Publishers.1985.
- Ettegui, Peter. *Cinematography*. Focal Press. 2000
- Fauer, John. *The Arri 35*. Arriflex Corp. 1989
- Feldman, Edmund Burke. *Thinking Art*. Prentice Hall. 1996
- Fielding, Raymond. *Effects Cinematography*. 4th Edition. Focal Press. 1990
- G.E. *Lighting. Stage and Studio Lamp*. General Electric. 1989
- Grob, Bernard. *Basic Television and Video*. McGraw-Hill. 1984
- Happe, L. Bernard. *Film and the Lab*. Focal Press. 1989
- Harrison, H.K. *The Mystery of Filters*. Harrison and Harrison. 1981
- Harwig, Robert. *TV Technology*. Focal Press. 1990
- Hershey, Fritz Lynn. *Optics and Focus For Camera*. Focal Press. 1996
- Higham, Charles . *Cameramen: Sources of Light*. Garland Publishing. 1986
- Hirschfeld, Gerald. *Image*. Focal Press. 1993
- Hyypia, Jorma. *The Complete Tiffen Filter*. Amphoto. 1981
- Jacobs, Lewis. *The Emergence of Film Art*. Hopkinson and Blake. 1969
- Janson, H.W. *The History of Art*. Harry Abrams. 2001
- Jones, *Film Into Video*. Focal Press. 2000
- Kawin, Bruce. *Mindscreen: Bergman, Godard and First Person Film*. Princeton University Press. 1978
- Maltin, Leonard. *The Art of The Cinematographer*. Dover Publications. 1978
- Mascelli, Joseph. *Cinematography*. Cine/Grafic Publications. 1956

- McClain, Jerry. *Stage Lighting on Early Cinema*. International Photographer. 1986
- Millerson, Gerald. *Lighting For Television and Motion Pictures*. Focal Press. 1983
- Nelson, Thomas. *Kubrick: Inside A Film Artist's Maze*. Indiana University Press . 1982
- Perisic, Zoran. *Visual Effects Cinematography*. Focal Press. 2000
- Lacey, Nick. *Pengantar Film* . Britania Raya: Palgrave Macmillan. 2005.
- Monako, James. *Cara Membaca Film* . New York: Oxford University Press. 2000.
- Nelmes , Jill. ed. *Pengantar Studi Film* . London: Rute. 2002
- Vacche , Angela Della. ed. *Warna: Pembaca Film* . London: Rute. 2006

# VIDEOGRAFI

# 2

## BIODATA PENULIS



Sarwo, sang kandidat doktor ISI Yogyakarta serta pemerhati budaya visual. Aktifitas sehari - hari sebagai dosen pada program studi Desain Grafis di Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM). Menulis dengan komprehensif dengan wawasan yang lengkap, serta mengemasnya secara sederhana sehingga penting untuk dibaca oleh mereka yang ingin terus memperdalam Videografi. Secara umum buku ini mampu memuaskan dahaga kurangnya buku-buku kurator berbahasa Indonesia. Buku lain yang sudah di tulis antara lain : Manajemen dan Kurasi Pameran Desain Desain Grafis, Teknik Videografi, Manajemen Warna dan Desain, Perancangan Media Publikasi, Desain Kemasan Kreatif, dan Semiotika Desain. Sudah selayaknya bila program studi desain grafis atau desain komunikasi visual dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia mengundang Sarwo. Peluang untuk membedah buku karya Sarwo ini, serta membahas masalah Kurasi dan perannya dalam dunia desain. Semoga setelah meraih gelar doktornya, dunia desain grafis akan disuguhi Sarwo Nugroho dengan buku-bukunya yang lain – demi terbentuknya profesi dan bidang keilmuan desain grafis yang lebih kuat.

Karena itulah, buku dengan judul Videografi - 2 dihadirkan oleh Sarwo Nugroho, S.Kom., M.Kom, CNPHRP., CNEP., CGL., CH., CHt., CPRW. Selainitu juga buku ini dapat menjadi referensi atau rujukan dalam menulis dan meneliti dibidang perancangan dan pengkajian desain komunikasi visual di jenjang S1 dan S2.



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

**YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK**  
Jl. Majapahit No. 605 Semarang  
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144  
Email : penerbit\_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-8120-05-5 (PDF)



9 786238 120055