

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, primarily on the left and right sides, framing a central white area. The shapes include triangles and polygons, some with thin white outlines, creating a modern, layered effect.

SINEMATOGRAFI DAN VIDEOGRAFI

Sinematografi

- ▶ **Sinematografi** sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita).

- ▶ **Sinematografi** memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannyapun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap **gambar tunggal**, sedangkan **sinematografi** menangkap **rangkaian gambar**.

Videografi

- Istilah videografi mengacu pada menangkap gambar bergerak pada media elektronik seperti, videotape, harddisk, atau streaming media)
- Videografi hampir sama dengan sinematografi, hanya dalam sinematografi gambar bergerak direkam dengan menggunakan media film.

Videografi



Videografi

- Kata videography berasal dari kata video yang dalam bahasa latin berarti “saya melihat” dan graphy yang berarti menulis. Videography, What Does It All Mean?" (*American Cinematographer*, October 1972).

Videografi

- Videografer bisa berarti seseorang yang benar-benar mengoperasikan kamera atau seseorang yang bertanggung jawab dalam design visual sebuah produksi.
- Dalam terminologi mutakhir, videografer adalah orang yang bekerja dalam medium video yang merekam gambar bergerak dalam tape, disk atau broadcasting.

Videografi



Videografi

- Perkembangan dunia internet menciptakan lingkungan global dimana videografi tidak hanya sekedar tentang shooting dengan kamera.
- Videografi sekarang mencakup digital animation (seperti Flash), gaming, web streaming, video blogging, still slideshows, remote sensing, spatial imaging, medical imaging, dan secara umum berupa produksi berbasis bitmap dan vector.

Videografi



BAHASA FILM

Sarana-sarana film yang dipakai untuk “mengucapkan”
sesuatu pada publiknya, antara lain :

1. GAMBAR
2. SOUND
3. DURASI
4. FINANCIAL

JENIS FILM

1. **FILM DOKUMENTER**
2. **FILM CERITA**
3. **FILM LAINNYA**
 - ▶ **COMPANY PROFILE**
 - ▶ **IKLAN**
 - ▶ **PROGRAM TV**
 - ▶ **ANIMASI**

Kamera Video

Fungsi
KAMERA VIDEO

MENGABADIKAN

MENCIPTAKAN



Menciptakan

- Dengan kamera video, kita juga bisa menciptakan beragam karya videografi untuk mengekspresikan kreatifitas, perasaan dan beragam gagasan, serta menciptakan beragam media komunikasi yang akan membantu beragam tujuan kita pada berinteraksi dengan orang lain.
- Dari sebuah karya dan program videografi yang kreatif dan komunikatif, kita bisa bercerita, berbagi informasi, menghibur, menularkan pengetahuan, bahkan

Mengabadikan

Dengan kamera video, kita bisa merekam dan mengabadikan beragam peristiwa dan adegan dalam kehidupan sehari-hari yang terjadi dan berlangsung di sekitar kita. Tidak harus peristiwa yang sangat penting atau menarik.

Mengabadikan berarti menyimpan sesuatu pada saat ini, untuk dipergunakan atau dinikmati pada suatu saat nanti. Entah esok hari, lusa, atau puluhan tahun lagi. Peristiwa dan adegan biasa-biasa saja yang terjadi pada hari ini, mungkin akan menjadi sangat penting dan menarik pada suatu saat nanti.

Canon XL-1s dan sony DSR-PD 170

	Canon XL 1S	Sony DSR-PD 170
Chip configuration	3 CCD	3 CCD
CCD size	1/3 inch	1/3 <u>inchi</u>
Effective pixel count	300.000	400.000
Horizontal resolution	600 line	530 line
Progressive scan	Yes	Yes
Minimum <u>ilmuniations</u>	2 <u>lux</u>	1 <u>lux</u>
Interchangeable lenses	Yes	No



Standard Gambar

- ▶ NTSC (National Television System Committee)
 - ▶ 525 baris, 60 Hz refresh rate.
 - ▶ Digunakan di Amerika, Korea, Jepang, dan Canada.
 - ▶ Frame rate 30 fps
 - ▶ Menggunakan format YIQ
- ▶ PAL (Phase Alternating Line)
 - ▶ 625 baris, 50 Hz refresh rate
 - ▶ Digunakan di sebagian besar Eropa Barat.
 - ▶ Frame rate 25 fps
 - ▶ Menggunakan format YUV

Teknologi Pertelevisian

- ▶ SECAM (*Séquentiel couleur avec mémoire*)
 - ▶ Digunakan di Perancis, Rusia, dan Eropa timur
 - ▶ Berdasarkan frequency modulation dengan 25 Hz refresh rate dan 625 baris.
- ▶ HDTV (High Definition TV)
 - ▶ Standar televisi baru dengan gambar layar lebar, lebih jernih dan suara kualitas CD Audio.
 - ▶ Aspek ratio 16:9 dibandingkan dengan sistem lain 4:3.
 - ▶ Resolusi terdiri dari 1125 (1080 baris aktif) baris

PENCAHAYAAN

Pencahayaan atau tata cahaya adalah proses menyinari film dengan cahaya yang datang dari luar kamera.

Dalam penggunaan pencahayaan dengan pengaturan diafragma serta shutter speed sangat penting diperhatikan.

Dimana dalam menentukan kombinasi yang tepat antara diafragma dan Shutter Speed akan menghasilkan gambar dengan tata pencahayaan yang terbaik

Ada 2 jenis Tata Cahaya yang utama yang sering dipakai, yaitu :

High Key sendiri adalah sebuah scene yang penampilannya lebih condong ke cerah. Efek dari tata cahaya high key relative sedikit berbayang. Namun ini menjadi penting dimana bisa memberikan pilihan gambar yang lain.

Low Key adalah sebaliknya, dimana bagian-bagian yang pokok diberikan cahaya cukup namun ada bagian lainnya terdapat bayangan gelap.

Angle Camera-1

High Angle, sebuah sudut pengambilan gambar oleh kamera dari atas objek, dan menghasilkan gambar yang terlihat objek berada dibawah atau terkesan pendek.

Low angle, sudut pengambilan gambar dari bawah objek, dan menghasilkan gambar yang terlihat diatas atau terkesan tinggi.

Eye level, sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan pandangan mata, menjadi titik standar normal suatu komposisi.

Angle Camera-2

Selain itu ada juga beberapa sudut pengambilan gambar yang dipakai, antara lain,

Bird eye, sudut pengambilan gambar top high, dengan menghasilkan gambar dengan pandangan mata se-ekor burung.

Frog eye, sudut pengambilan gambar top low, menghasilkan gambar dengan pandangan mata se-ekor katak.

Over shoulder, pengambilan gambar dari belakang bahu.

Komposisi dan Framing Gambar

Framing gambar (pembikaian gambar) adalah cara
dimana sebuah adegan, orang, atau obyek ditempatkan
disatu gambar dalam lensa kamera. Para penonton
biasanya akrab dengan konvensi tertentu, maka
sangatlah penting menyadari dampak berbeda yang
dihasilkan oleh gambar yang berbeda. Jika kita
merekam secara close up wajah seseorang, kita akan
mengajak penonton untuk mengikuti alur pikiran, emosi,
dan perkataan orang itu. Jika kita memfilmkan orang
yang sama tetapi dengan jarak yang relatif lebih jauh,
para penonton akan mengetahui konteks orang itu

► Close Up Shot

Shot yang menampilkan objek pada gambar lebih dekat. Misalnya dari batas bahu sampai atas kepala.



► *MCU (Medium Close Up Shot)*

Shot yang menampilkan sebatas dada sampai atas kepala.



► *BCU (Big Close Up)*

Shot yang menampilkan bagian tubuh atau benda tertentu sehingga tampak besar. Misal : wajah manusia sebatas dagu sampai dahi.



- ▶ *MS (Medium Shot)*
Shot yang menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.



► *Long Shot (LS)*

Gambar ini menunjukkan orang dari kepala hingga kaki. Kita juga harus berhati-hati dengan head room (ruang disekitar kepala). Terlalu banyak ruang diatas kepala akan membuat gambar tampak aneh, begitu pun terlalu banyak ruang di kaki. Prinsipnya harus proposional.



- ▶ *ECU (Extrime Close Up)*
Shot yang menampilkan detail obyek. Misalnya mata, hidung, atau telinga.



► *KNEE SHOT*

Shot yang menampilkan sebatas lutut sampai dengan atas kepala



- ▶ *TS (Total Shot)*
Shot yang menampilkan keseluruhan obyek.



► *ES (Establish Shot)*

Shot yang menampilkan keseluruhan objek ditambah dengan ruang di sekitarnya sebagai pemandangan atau suatu tempat untuk memberi orientasi di mana peristiwa atau bagaimana kondisi adegan itu terjadi



► Extrem Long Shots (ELS / Wide Shots)

Pengambilan gambar dengan cara ini biasa digunakan untuk "establishing shot" (shot untuk membangun situasi). Jenis gambar ini memberi orientasi pada penonton tidak hanya pada satu lokasi, tetapi juga atmosfer, konteks, dan situasi secara keseluruhan. Kapan pun kita ingin mengganti adegan di video kita, kita harus memberi orientasi ulang para penonton dengan establishing shot yang baru.

- ▶ *Two Shot*
Shot yang menampilkan dua orang/objek terlepas dari jauh atau dekatnya pengambilan gambar.



► *Two Shot*

Shot yang menampilkan dua orang/objek terlepas dari jauh atau dekatnya pengambilan gambar.



► *OSS (Over Shoulder Shot)*

Pengambilan gambar di mana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku atau dibelakang objek yang membelakangi, dan tampak di dalam frame. Sementara obyek utama tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main



- ▶ *POV (Point Of View)*
Kamera sebagai sudut pandang pelaku atau subjek gambar (sudut pandang orang pertama).



SUDUT PENGAMBILAN KAMERA

1. High Angle
Posisi kamera lebih tinggi dari obyek yang diambil.



2. Normal Angle (Eye level)
Posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata (titik pusat perhatian) obyek yang diambil.



3. Low Angle
Posisi kamera lebih rendah dari obyek yang diambil.



4. Bird Eye View

Ini merupakan sudut pengambilan gambar yang dilakukan di atas, seperti burung terbang yang melihat ke bawah. biasanya untuk mengambil gambar dengan sudut ini dilakukan di atas gedung ataupun dengan helikopter



5. Frog Level

Ini merupakan Sudut pengambilan gambar yang diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar



6. Obyektive Kamera

Tehnik pengambilan di mana kamera menyajikan sesuai dengan kenyataannya



7. Subyektive Kamera

Tehnik pengambilan di mana kamera berusaha melibatkan penonton dalam peristiwa. Seolah-olah lensa kamera sebagai mata si penonton atau salah satu pelaku dalam adegan



GERAKAN KAMERA

- ▶ Panning
Panning adalah gerakan kamera secara horizontal (posisi kamera tetap di tempat) dari kiri ke kanan atau sebaliknya.
Pan right : gerak kamera mendatar dari kiri ke kanan.
Pan left : gerak kamera mendatar dari kanan ke kiri.



► **Tilting**

Tilting adalah gerakan kamera secara vertikal (posisi kamera tetap di tempat) dari atas ke bawah atau sebaliknya.

Tilt up : gerak kamera secara vertikal dari bawah ke atas.

Tilt down : gerak kamera secara vertikal dari atas ke bawah.

► ***Dolly, Track*** adalah gerakan di atas tripod atau dolly mendekati atau menjauhi subyek

Dolly in : mendekati subyek

Dolly out : menjauhi subyek

- ▶ Tracking
Track adalah gerakan kamera mendekati atau menjauhi obyek.
Track in : gerak kamera mendekati obyek
Track out : gerak kamera menjauhi obyek
- ▶ Follow
Kamera mengikuti obyek bergerak searah
- ▶ Pedestal adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaik turunkan.
Sekarang ini banyak digunakan Porta-Jip Traveller.
Pedestal up : kamera dinaikan
Pedestal down : kamera diturunkan

- ▶ Crab adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan.

Crab left (bergerak ke kiri)

Crab right (bergerak ke kanan)

- ▶ Arc adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya

- ▶ Zoom adalah gerakan lensa zoom mendekati atau menjauhi obyek secara optic, dengan mengubah panjang focal lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya

Zoom in : mendekatkan obyek dari long shot ke close up

Zoom out : menjauhkan obyek dari close up ke long shot

Kaidah rekaman video yg baik:

- ▶ **Balance, Framing, Compositions** : Horizontal Lines, Vertical Lines, Thirds Ratio, Diagonal Lines, Triangle, Perspective, Looking Room, Walking Room, Head Room, Golden Mean, Background, Foreground
- ▶ **Frame Cutting Points** : Extreme Close Up, Big Close Up, Close Up, Medium Close Up, Medium Shot, Medium Long Shot, Long Shot, Extreme Long Shot.

Kaidah rekaman video yg baik:

- ▶ **Balance, Framing, Compositions** : Horizontal Lines, Vertical Lines, Thirds Ratio, Diagonal Lines, Triangle, Perspective, Looking Room, Walking Room, Head Room, Golden Mean, Background, Foreground
- ▶ **Frame Cutting Points** : Extreme Close Up, Big Close Up, Close Up, Medium Close Up, Medium Shot, Medium Long Shot, Long Shot, Extreme Long Shot.

- ▶ **Shot By Camera Positions : Face Shot, $\frac{3}{4}$ Shot, Profile Shot, Over Shoulder Shot**
- ▶ **•Shooting Rules : Jump Cut, Crossing The Line, Continuity**

Tips Merekam Video yang baik

1. Atur white balance pada setiap perpindahan lokasi atau pergantian sumber pencahayaan.
2. Jika melakukan pengambilan gambar di luar ruangan (*outdoor shooting*), posisikan matahari di belakang anda. Begitu juga sumber pencahayaan lainnya.
3. Gunakan tripod atau alat bantu lainnya.
4. Dalam kondisi rekaman tanpa alat bantu (*handhelds*), pegang dan kendalikan kamera video Anda sedemikian rupa agar hasil rekaman tetap stabil (andaikan sebagai secangkir kopi panas).

5. Gunakan zooming hanya untuk menata komposisi ambilan gambar. Hindari penggunaannya pada saat merekam (*rolling*), kecuali jika ada maksud untuk tujuan tertentu atau memang disengaja karena hasil rekaman akan diproses lebih lanjut (*editing*).
6. *Shoot to edit*. Pastikan untuk memproses lebih lanjut setiap hasil rekaman Anda (*editing*). Untuk itu, rekaman video harus diciptakan dan dipersiapkan sedemikian rupa agar siap untuk diproses lebih lanjut (variasi dan kelengkapan gambar, durasi setiap *shot*, menghindari fasilitas kamera yang tidak diperlukan, dsb.)

7. Jaga durasi setiap shot. Jangan terlalu panjang dan monoton (tanpa variasi), namun juga jangan terlalu pendek. Minimal antara 8 hingga 10 detik. Tidak ada batas maksimal karena tergantung action yang direkam. Namun sebaik sudah mulai merekam 3 hingga 5 detik sebelum action berlangsung. Berikan durasi yang sama setelah action berlangsung.
8. Jaga setiap shot dalam kondisi steady tanpa pergerakan kamera, setidaknya selama 10 detik. Jika suatu shot akan berisi pergerakan kamera, berikan awalan dan akhiran dalam kondisi steady dengan durasi setidaknya 3 hingga 5 detik.

GARIS IMAGINER

- ▶ Garis imager digunakan untuk memberi batas posisi kamera dalam mengambil gambar agar tidak jumpy dan menjaga kontinuitas gambar. Gampangnya kita bayangkan garis lurus yang memisahkan kiri dan kanan. Apabila kita meletakkan kamera posisi di sebelah kanan, maka untuk pengambilan berikutnya (apalagi jika kamera tidak hanya satu) juga harus mengambil dari posisi sebelah kanan. Begitu juga sebaliknya.

Aturan Sepertiga

- ▶ Panduan yang baik untuk komposisi gambar adalah menggunakan aturan sepertiga, artinya kita harus membayangkan frame kita (gambar yang diambil kamera kita) terbagi menjadi tiga bagian.
- ▶ Aksi / perbuatan dan obyek ditempatkan tepat ditengah irisan garis maya vertikal dan horizontal, penempatan ini akan membuat gambar jauh lebih menarik. Jangan menempatkan orang yang kita rekam di tengah frame hanya karena kita merasa dia cukup penting.
- ▶ Akan jauh lebih baik kita menempatkannya di horizon atau 2/3 bagian dari atas frame atau 2/3 bagian dari bawah frame.
- ▶ Jika kita merekam orang yang sedang berdiri disebuah adegan yang cukup lama berlangsung, akan sangat baik jika kita menempatkan orang tersebut sedikit lebih ke kiri atau ke kanan dalam frame.
- ▶ Pengaturan ini akan memungkinkan orang tersebut berbicara menghadap bagian / ruang kosong di dalam frame.
- ▶ Ruang itu disebut ruang untuk hidung (nose room).

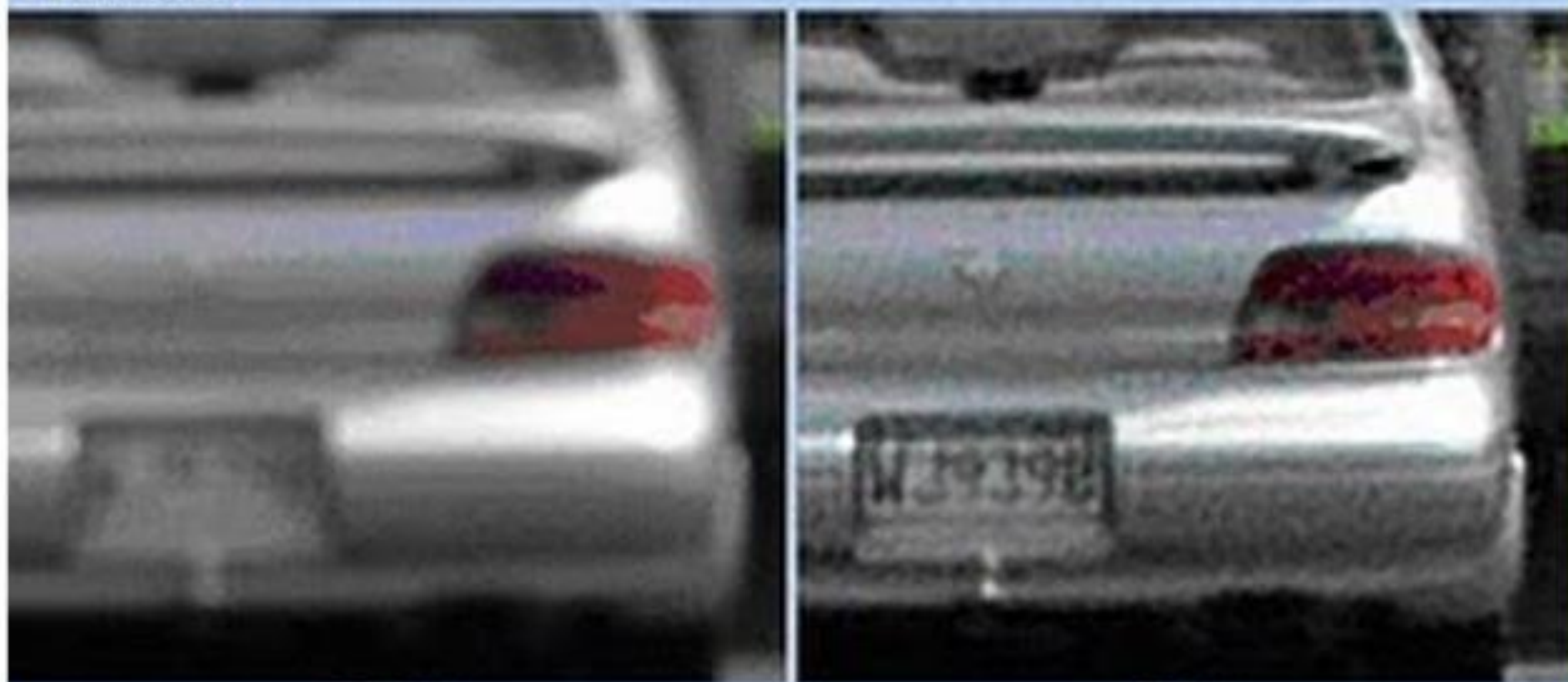
Mendapatkan Gambar Berkualitas Baik

► Fokus

Membuat gambar setajam mungkin adalah hal yang sangat penting. Hampir di semua kamera dilengkapi fasilitas fokus otomatis (auto focus). Di banyak situasi, fasilitas ini akan menjamin apa yang kita rekam memiliki ketajaman yang fokus

Contoh

Forensics



Before

After

Kapan Menggunakan Fokus Manual

- ▶ Jika kita merekam gambar obyek yang banyak atau bergerak, atau jika obyek terletak baik dilatar depan maupun belakang, kamera bisa jadi akan bingung dan sulit menentukan fokusnya dan akan terus-menerus berusaha macari fokus pada satu gambar.
- ▶ Dalam situasi seperti ini beralihlah ke fokus manual, secara manual tentukan fokus pada obyek pokok.
- ▶ Di kondisi yang rendah cahaya, fasilitas fokus otomatis akan terus-terus "berburu" untuk mengalokasikan suatu obyek yang bisa menjadi fokus.
- ▶ Hal ini terjadi karena kamera membutuhkan intensitas cahaya yang mencukupi untuk bisa menemukan garis tepian obyek yang akan digunakan untuk menentukan titik utamanya.
- ▶ Dalam situasi seperti ini, fokus manual hanyalah satu-satunya pilih

Memperbesar (zoom) dan memfokuskan

- ▶ Semakin kita mendekatkan obyek (zoom in) semakin sempit ruang lingkup obyek yang bisa terekam di fokus.
- ▶ Fenomena ini disebut kedalaman ruang (depth of field).
- ▶ Contohnya, jika kita merekam dengan wide shot sekumpulan orang, maka kita akan menemukan bahwa hampir semua orang masuk ke fokus, tetapi jika kita zoom in atau close up salah satu orang yang ada di gerombolan tersebut, fokus pada orang yang dilatar depan dan belakang akan terlihat lebih lembut atau tidak fokus.
- ▶ Untuk menghindari ini, mulailah proses perekaman dengan zoom in dulu ke salah satu orang yang ingin di tampilkan.
- ▶ Berfokuslah pada orang itu, set kamera kita di fokus manual, kemudian tarik keluar gambar kita untuk mendapatkan wide shot.
- ▶ Ketika kita menggunakan zoom in untuk mendapatkan gambar, fokus akan tetap seperti yang kita inginkan.

ALAT PENDUKUNG KAMERA

1. Tripod, penyangga kamera yang terdiri dari tiga kaki.



2. Monopod, penyangga kamera yang hanya mempunyai satu kaki.



3. Dolly, penopang kamera diatas roda yang bisa digerakkan
keberbagai arah, biasanya berjalan diatas rel dan mempunyai 4
roda.



4. Cam Crane, alat penopang kamera berbentuk pipa panjang yang disalah satu ujungnya diletakkan kamera dan ujung lainnya diberi pemberat.



5. Jimmy Jib, semacam Cam Crane yang diberi remote head yang dikontrol oleh operator kamera.



Lampu



6. Filter, plastic atau kaca yang diletakkan diatas lensa kamera untuk memberikan suasana tertentu.



Referensi :

- ▶ Sutandi, Pengantar Videografi, 2017
- ▶ Iwan Sanjaya, Videografi dan Sinematografi

TERIMA KASIH

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green. These shapes are primarily located on the right side of the frame, creating a modern, layered effect against the white background.