



Aspek Kamera

Rasio, Teknik dan Sudut Pengambilan Gambar

5. ASPEK KAMERA

ADD TEXT



Rasio Film

Common Aspect Ratio

4:3

TV + 16mm Motion Picture + SD

16:9

Also known as HDTV, Full HD
or Analog widescreen television

Widescreen Aspect Ratio

2.39:1

Known as 2.40: (technically 2.39:1) + Anamorphic

1.85:1

Standard Widescreen

- Hal paling mendasar yang bisa dilakukan adalah memastikan film akan ditayangkan melalui media apa. Keberagaman media yang ada sekarang ini juga sangat mempengaruhi aspek rasio film. Tentukan media apa yang akan digunakan, mungkin bioskop, televisi, internet, gawai, atau yang lainnya.
- Rasio aspek TV dikenal sebagai 4:3.
- HDTV adalah 16:9.
- Layar lebar standar adalah 1.85:1.
- Bonusnya adalah 2.39:1, juga dikenal sebagai "dua-empat-o".
- Perhatikan bahwa dimensi panel Anda harus sama dengan rasio aspek pada akhirnya.

Teknik Pengambilan Gambar

- Established Shot (ES)
- Extreme long shot (ELS)
- Very long shot (VLS)
- Long shoot (LS)
- Full shot (FS)
- Medium long shot (MLS)
- Big close up (BCU)
- Extreme close up (ECU)
- Medium close up (MCU)

Tipe Sudut Pengambilan

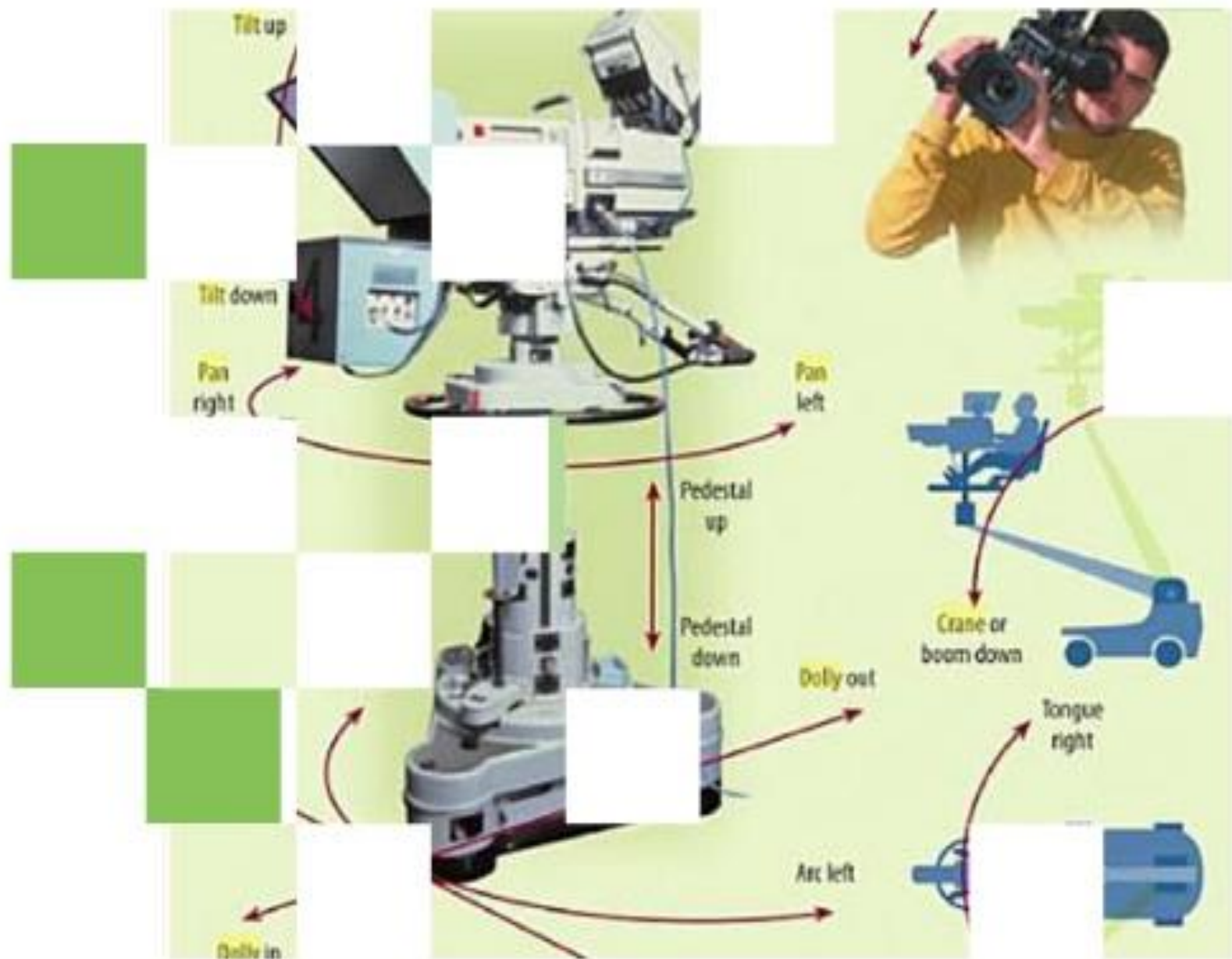
- Cut In
- Cut Away
- Two Shoot
- Over shoulder shot (OSS) Noddy shot
/ Reverse shot
- Point of view shot (POV)
- Weather shot

TEKNIK DAN SUDUT PENGAMBILAN GAMBAR DENGAN KAMERA

Pergerakan Kamera

(Camera Movement)

- Dolly atau track
- Zoom
- Crab atau crabbing
- Pan
- Tilt
- Pedestal
- Crane
- Arc



SENI MEMBUAT STORYBOARD



THUMBNAIL



DESERT TRIP (Script 1)



Sebelum mulai menggambar storyboard, akan sangat penting untuk memecah script, memeriksa adegan dan menerjemahkannya ke dalam storyboard panel yaitu dengan menerapkan *Thumbnail scene*



Thumbnail ini adalah sketsa kasar dari panel storyboard, ilustrasi yang dimasukkan dalam kotak kecil, dimana terdapat catatan dan tata letak urutan peristiwa secara singkat. Hal ini dilakukan sebagai panduan dalam melakukan shot pada setiap sudut/gerakan yang akan diambil

MEMECAH SCRIPT



Setelah memiliki thumbnail skrip dan mengumpulkan semua materi, saatnya untuk mulai menggambar frame. Menganalisis aspek rasio yang akan digunakan, serta lay out pada tiap pan



Memutuskan apa unsur-unsur (karakter, objek, latar belakang) dalam setiap frame, dan memilih yang terbaik.

LAYOUT DAN STRUKTUR STORYBOARD



Scene #	Scene #	Scene #
PANEL	PANEL	PANEL
Description: _____	Description: _____	Description: _____
Notes: _____	Notes: _____	Notes: _____
Scene #	Scene #	Scene #
PANEL	PANEL	PANEL
Description: _____	Description: _____	Description: _____
Notes: _____	Notes: _____	Notes: _____

Setiap seniman memiliki metode yang disukai dalam menggambar dan menata panel pada storyboard atau dapat juga bekerja dengan beberapa template yang tersedia secara online



Tidak ada cara yang tepat untuk menyusun storyboard. Anda dapat menggunakan pena / pensil an kertas bekas, atau menggambar dengan Adobe Photoshop, atau aplikasi sketsa dan perangkat lunak storyboard apa pun yang tersedia saat ini!

LABEL STORYBOARD



Memberi label pada gambar dengan benar dan teratur akan memberikan kejelasan dalam menangkap maksud dari storyboard



Singkatnya, prosesnya seperti memiliki ID untuk setiap panel.

Sebagai contoh dalam mengikuti urutan ini:

Project Name_Script # _Scene_Frame_01.jpg

BOARD PRODUCTION



Papan presentasi biasanya pendek dan disajikan secara internal atau digunakan di lapangan. Mereka hanya mewakili shot kunci yang dibutuhkan saja, dan tidak setiap shot.

Jadi, dalam penomoran presentasi, mudah untuk menambahkan huruf, angka, atau desimal di akhir setiap nomor panel. Misalnya, jika ingin menambahkan pengambilan gambar tambahan antara 23 dan 24, maka 23-1 dan jika ingin menyampaikan satu pengambilan, di beberapa panel, bisa menuliskan 23i, 23ii, 23iii, dll.