

CAMERA SET-UP

ASPECT RATIO

Merupakan perbandingan tinggi dan lebar layar. Semakin lebar layarnya, konsekuensi dalam mengisi miseenscene-nya semakin luas, juga aspek camerasetup-nya

1,33 : 1

1,66 : 1

1,85 : 1

2,35 : 1



TYPE OF SHOT / FRAME SIZE

Secara umum seorang pembuat film pasti akan menentukan type of shot untuk mengkomunikasikan gagasannya kepada penonton. Karena kebanyakan film yang dibuat berhubungan dengan manusia, maka acuan type of shot adalah wajah manusia dan secara besar dibagi menjadi 3 ukuran yaitu :

Wide Shot (WS) / Long Shot (LS), Medium Shot (MS) dan Close Up (CU)

Namun ketiga ukuran tersebut memiliki variasinya masing-masing

Wide Shot / Long Shot

secara mendasar memiliki fungsi untuk menginformasikan lingkungan (ruang kejadian) tokoh. Ada beberapa variasinya yaitu :

Ekstrem Long Shot (ELS / XLS)

Biasanya dalam ukuran ini tokoh jarang terlihat sebab yang ingin diperlihatkan adalah tempat kejadian secara luas. Sehingga banyak pembuat film yang membuat shot dengan elemen visual tempat-tempat yang dikenal oleh masyarakat seperti Monas yang menunjukkan Jakarta, Patung Liberty yang menunjukkan New York dan lain sebagainya



Long Shot (LS)

Biasanya dibuat untuk menunjukkan suasana lingkungan dari tokoh film tersebut, seperti gambar yang terlihat dimana terdapat suasana ruang kantor dan suasana panggung terbuka.



Full Shot (FS)

Biasanya seluruh tubuh tokoh diperlihatkan dari kepala hingga ujung kaki, hal ini dimaksudkan agar penonton dapat melihat seluruh gestur (gerak tubuh) tokoh dan sedikit aktivitas lingkungannya



Medium Long Shot (MLS) / Knee Shot (KS)

atau sering dikenal dengan Ukuran ini sebenarnya digunakan pada film-film western (koboi) dan fungsinya adalah agar pistol yang ada di bawah pinggang sang koboi dapat terlihat jelas oleh penonton, sebab kalau menggunakan Full Shot maka pistol tersebut dianggap terlalu jauh.



Medium Shot (MS)

Tidak memiliki variasi sebab hampir seluruh type of shot yang menggunakan medium diambil ke Long Shot atau ke Close Up. Oleh karena itu type of shot ini memiliki keunikan sendiri yaitu bahwa gestur tokoh terlihat lebih jelas namun lingkungannya hampir tidak terlihat, jadi pusat perhatian penonton diarahkan pada gerak tubuh tokohnya saja.



Close Up

Secara mendasar memiliki fungsi untuk menginformasikan ekspresi wajah tokoh. Ada beberapa variasinya yaitu :

Medium Close Up (MCU)

Ukuran ini sering dianggap cocok untuk memperlihatkan shot yang sifatnya intim (menggambarkan kedekatan) sehingga banyak sekali adegan dialog dalam film menggunakan type of shot ini terutama dialog-dialog yang normal artinya tidak ada penekanan dramatik



Close Up (CU)

Banyak pembuat film yang memanfaatkan ukuran ini untuk memperlihatkan ekspresi wajah si tokoh dengan lebih jelas, baik marah, sedih, gembira dan lain-lain.



Dua type of shot terakhir biasanya difungsikan untuk memberi penekanan dramatik kepada ekspresi wajah tokoh

Big Close Up (BCU)



Extreme Close Up (ECU / XCU)



Ada pertanyaan lain yaitu bagaimana kalau yang dibuat shot bukan wajah tokoh atau mungkin benda lain ?

Juga bagaimana kalau yang di-shoot lebih dari satu orang.

Memang ada type ofshot lain diluar yang telah dibahas di atas, ada beberapa macam yang juga sering digunakan oleh para pembuat film antara lain :

CLOSE SHOT (CS)

Ukuran ini banyak digunakan untuk menyebut type ofshot dalam bentuk padat namun bukan wajah tokoh atau mungkin malah benda lain seperti arloji, buku, botol dan lain-lain.



Namun ukuran dan istilah ini tidaklah mengikat, artinya ada juga pembuat film yang lebih senang atau terbiasa menggunakan istilah Close Up (CU) untuk mengkomunikasikan ukuran ini.

Selain Close Shot, ada Two Shot & Three Shot, di mana ukuran ini digunakan untuk menyebut type ofshot yang tokohnya lebih dari satu orang. Type ofshot yang di dalamnya ada dua orang disebut two shot, sedangkan

yang tiga orang disebut three shot. Namun bila tokohnya lebih dari tiga orang maka ukuran shot tersebut lebih banyak digolongkan pada ukuran Long Shot (LS).

Two Shot



Three Shot



Over Shoulder Shot

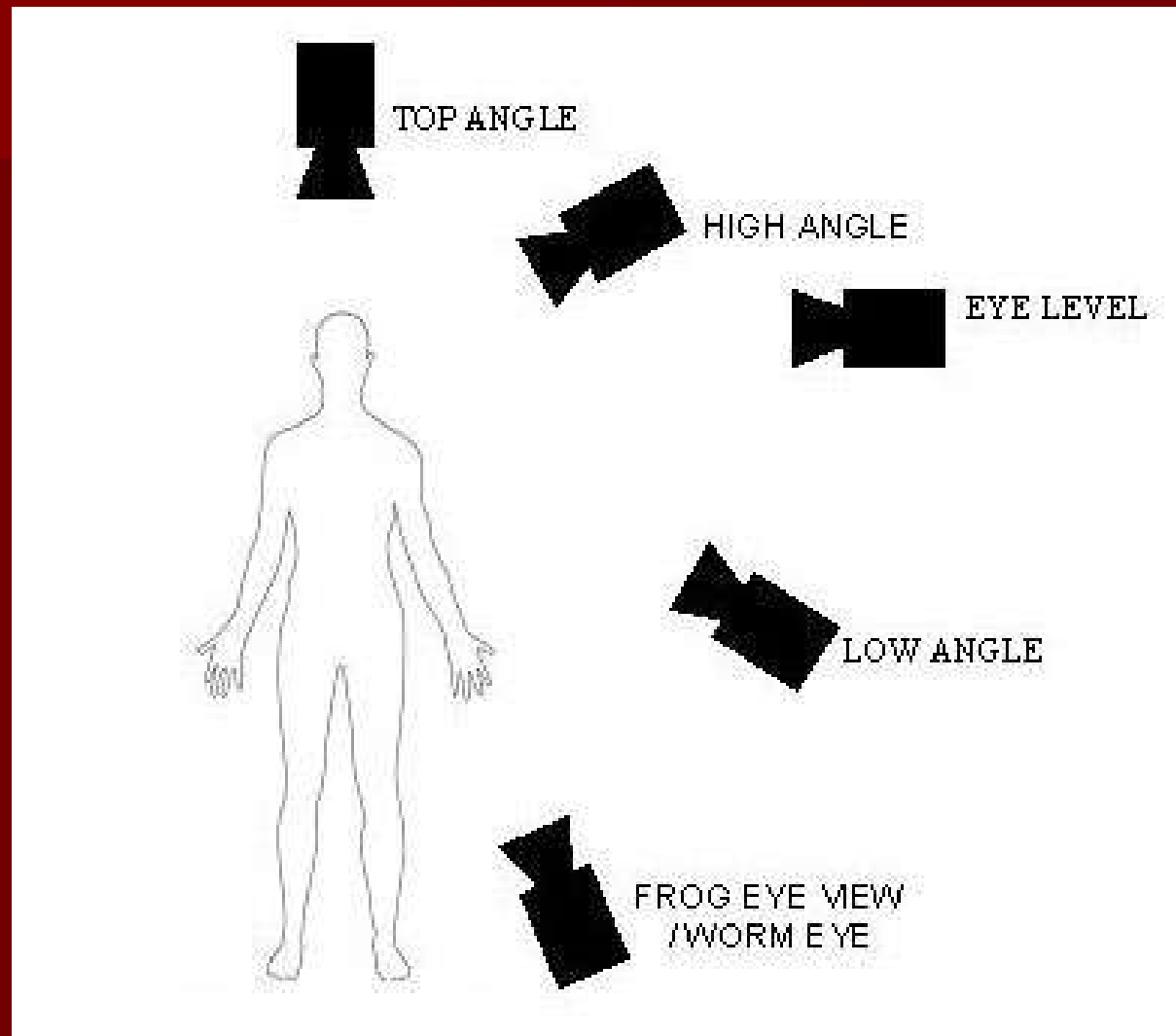
Ada penyebutan yang lain untuk shot-shot dialog walaupun secara mendasar menggunakan ukuran Medium Shot ataupun Close Up namun banyak pembuat film lebih nyaman menyebutnya dengan Over Shoulder Shot. Biasanya digunakan untuk memberi penekanan pada sudut pandang tokoh dan penonton tetap merasakan kehadiran tokoh lain di dalam bingkai tersebut.



CAMERA ANGLE

Setelah kita mengenal ukuran bingkai dalam membuat film, maka selanjutnya kita juga wajib mengenal dimana seorang pembuat film meletakkan kameranya atau dikenal dengan CameraAngle (sudut pengambilan kamera).

POSISI CAMERA ANGLE



Eye Level

Angle disebut eye level apabila tinggi mata tokoh / suatu benda dianggap sejajar dengan lensa kamera. Secara psikologis angle ini menganggap sejajar para tokoh



High Angle

Apabila tinggi mata tokoh / suatu benda lebih rendah dari lensa kamera dan pada variasi paling ekstrem disebut Bird Eye View atau Top Angle. Secara psikologis angle ini menganggap rendah tokoh.



Top Angle / Bird Eye View



Low Angle

Apabila tinggi mata tokoh / suatu benda lebih tinggi dari lensa kamera dan pada variasi paling ekstrem disebut Frog Eye View / Worm Eye View.



Frog Eye View / Worm Eye View



Canted Angle / Crazy Angle / Dutch Angle

Namun selain ketiga angle di atas, ada satu macam angle lagi yang biasa digunakan untuk menggambarkan keadaan yang tidak stabil. Posisi kamera sebenarnya bisa menggunakan ketiga angle yang ada, namun dibuat miring ke kiri atau ke kanan (tidak seimbang / tidak tegak lurus dengan subjek). Umumnya pembuat film menggunakan angle ini untuk menunjukkan perasaan yang sedang tidak stabil, misalnya gundah, galau dan lain sebagainya.



LENSA

Sebenarnya lensa berfungsi untuk meneruskan cahaya dengan kekuatan penuh agar pembingkaian dapat berjalan baik. Maka pembuat film harus memahami benar akan adanya lensa ini. Bila coba digambarkan dilihat dari sudut penangkapannya maka ada beberapa macam-macam lensa :

Lensa Normal

Lensa ini disebut lensa normal karena daya tangkapnya mendekati mata manusia normal dalam melihat benda atau subyek tertentu. Dalam kamera film 35 mm lensa normalnya adalah 35 - 50 mm sedangkan untuk kamera film 16 mm lensa normalnya adalah 25 mm.

Lensa Wide

Disebut lensa wide karena daya tangkapnya lebih luas dari daya tangkap mata manusia dalam melihat benda atau subyek tertentu. Dalam kamera film 35 mm lensa wide adalah lensa yang ukurannya kurang dari 35 mm sedangkan untuk kamera film 16 mm lensa wide ukuruannya kurang 25 mm. Lensa ini biasanya memiliki jarak tangkapan, semakin jauh posisi kamera dari subyeknya maka daya tangkapnya akan semakin terlihat luas. Namun bila jaraknya kurang dari jarak yang seharusnya maka gambar akan terlihat tidak wajar atau sering disebut distorsi.

Lensa Tele

Lensa telephoto atau sering disebut dengan lensa tele saja adalah sebuah lensa yang dapat memperlihatkan subyek menjadi dekat walaupun jarak pengambilannya jauh.

Sudut Penangkapan Lensa

