

VIDEOGRAFI: KAMERA DAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR

D. Nunnun Bonafix

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Multimedia, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Kemanggisan, Palmerah, Jakarta Barat 11480

ABSTRACT

Technology advances have greatly influenced in film and television development in the last decades. The purpose of this article is that videographers are able to increase their competence and skills in both mastering video camera and producing innovative and artistic work. A camera is one of the vital devices to take video pictures. In order to produce the best pictures, the camera mastery, the mastery of both the parts of the camera and the picture taking techniques, becomes an absolute point. Therefore, the abilities of the videographers can be improved significantly and they are able to produce the best and acknowledged work.

Keywords: *camera, techniques*

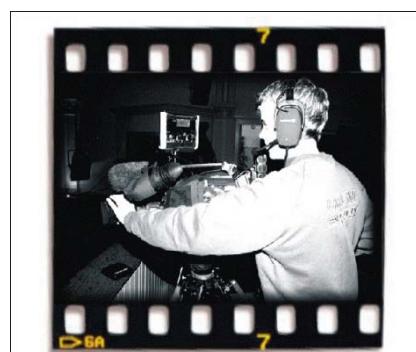
ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah banyak mempengaruhi perkembangan film dan TV dalam decade terakhir. Artikel ini bertujuan agar para videographer mampu meningkatkan kemampuan dan keahliannya dalam menguasai alat kamera video serta menghasilkan karya yang inovatif dan artistik. Kamera, merupakan salah satu alat vital yang mengambil gambar video. Untuk menghasilkan gambar terbaik yang didapat, maka penguasaan kamera adalah menjadi hal yang mutlak. Mulai dari bagian-bagian kamera serta teknik pengambilan gambar. Dengan demikian, nantinya kemampuan semua videografer dapat meningkat dengan signifikan serta menghasilkan karya terbaik yang diakui.

Kata kunci: *kamera, teknik*

PENDAHULUAN

Menjadi juru kamera sebetulnya bukan hal sulit asal memenuhi kriteria yaitu tidak buta warna, mampu memegang kamera dengan baik dan benar, dan mempunyai fisik yang sehat. Pria maupun wanita tidak ada masalah. Sejalan dengan kemajuan teknologi, kamera professional pun sekarang ukuran serta beratnya makin kecil dan ringan. Juga sekarang banyak alat bantu untuk kamera seperti jimmy jib, portal jib, *dolly track*, dan lainnya. Menjadi juru kamera disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing seperti juru kamera berita (reportase), juru kamera film, juru kamera video klip, juru kamera dokumentasi, dan lain-lain. Gambar dari hasil kamera tentunya sangat mempengaruhi hasil akhir (paska produksi) sehingga teknik dan artistik pengambilan gambar oleh seorang juru kamera merupakan kunci sukses seorang juru kamera.



Gambar 1 Juru Kamera (*cameramen*)

PEMBAHASAN

Ada 3 jenis kamera yang kita kenal yaitu : kamera foto, kamera film/movie, dan kamera video. Ketiga jenis kamera tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda. Perbedaannya terutama pada aspek bahan penyimpan gambar (imej) dan proses terjadinya gambar. Untuk kamera foto dan kamera film bahan bakunya menggunakan pita *selluloid* untuk yang analog, sedangkan digital, menggunakan *media memory* atau *hard disk*. Sedangkan untuk kamera video menggunakan bahan baku kaset video untuk analog, untuk digital, menggunakan memory atau *hard disk*.



Gambar 2 Kamera Analog, Kamera Digital, dan Kamera Film

Selanjutnya jika dilihat dari gambar yang dihasilkan dari ketiga kamera di atas, perbedaannya adalah, jika kamera foto menghasilkan gambar tunggal tak bergerak (*still picture*), sementara kamera film dan video memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menghasilkan gambar-gambar hidup atau citra bergerak (*motion picture*). Penggolongan penggunaan kamera dibagi menjadi tiga yaitu kamera studio, kamera portable (ENG Camera) dan kamera EFP (Electronics Fields Production).



Gambar 3 Kamera EPP



Gambar 4 Kamera ENG

Kamera Studio adalah kamera yang digunakan di studio, untuk memproduksi sebuah program acara televisi.

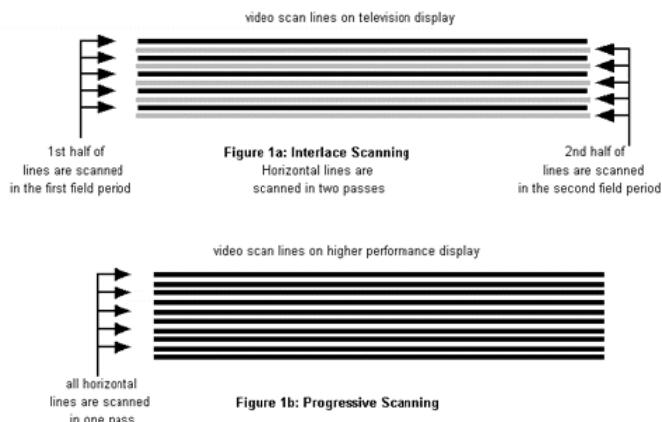
Kamera ENG (*Electronics News Gathering*) atau Portable Camera, pada awalnya kamera ini untuk hunting berita. Kamera EFP (*Electronics Field Production*), banyak dipakai di dalam ruangan. Saat ini lahirnya kamera digital banyak mengubah dunia perfilman dan pertelevisian dunia. Dengan kamera digital ada beberapa keuntungan yang diperoleh, diantaranya soal biaya produksi yang relative murah dibanding jenis kamera analog.

Salah satu perubahan yang cukup signifikan dalam dunia video yaitu hadirnya DV Camcorder (*Digital Video*). Dengan menggunakan media kaset DV dan mini DV, hasil sangat prima karena didukung sistem kompresi DV yang cukup canggih. Kompreksi DV yang paling umum memiliki data rate 25 Mega Bits/Second. Kompreksi ini biasa disebut dengan DV25. Kelebihan kamera digital dibandingkan kamera analog adalah: pertama, gambar dan suara lebih prima, karena DV memiliki resolusi vertical lebih dari 500 line (dibandingkan dengan VHS yang resolusi yang hanya 250 line). Juga kualitas suara yang melebihi kualitas CD yaitu 48 KHz (disbanding kualitas CD Audio yaitu 44 KHz). Kedua, no generation loss, selama koneksinya digital, tidak terjadi penurunan kualitas. Ketiga, tidak memerlukan video capture card, karena kamera sudah digital, maka tinggal transfer dengan interface firewire (IEEE 1394).

Memilih Kamera Digital Video (DV)

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih kamera DV yaitu, resolusi, *color space*, *CCD design*, *aspect ratio* serta harga.

Banyak kamera sekarang memiliki dua macam *scanning mode* yaitu *interlaced* dan *progressive mode*. *Interlace scanning mode* banyak digunakan pada ATV standar, sedangkan *progressive scanning* dapat menghilangkan artifact dan menambah sedikit motion blur saat pergerakan yang cepat sehingga terlihat seperti film (*film look*).

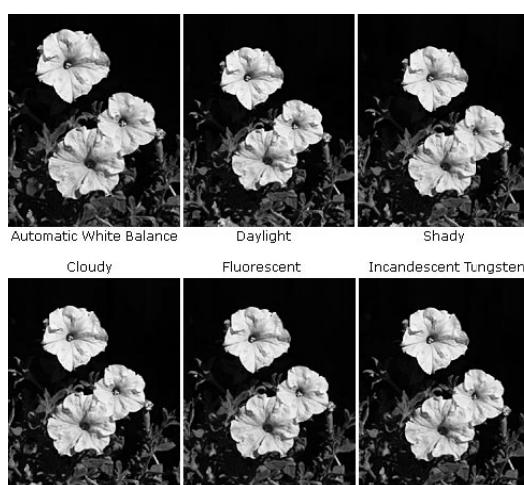


Gambar 4 Scanning Interlaced VS Progressive

Standar yang digunakan kamera video ada beberapa macam yaitu SECAM, PAL, dan NTSC. PAL , banyak digunakan di wilayah Asia, Indonesia, Australia, dan Uni Eropa, SECAM, di Perancis, Timur Tengah, dan Afrika, dan NTSC, di Amerika, Jepang, Kanada, Meksiko, serta Korea. Yang membedakan ketiga system tersebut adalah juga aspek frame rate dan scan line. Standar PAL memiliki frame rate 25 frame/sec atau 50 fields/sec. Frame rate digunakan berdasarkan frekuensi listrik AC yang digunakan yaitu 50 Hz. Sementara itu dalam analog television, jumlah horizontal scanline pada layar televisi atau monitor adalah salah satu ukuran berapa tinggi resolusi gambar, PAL memiliki 625 horizontal scanline. Saat ini teknologi DV sudah diperbarui yaitu dengan diperkenalkan teknologi HDV (*High Definition Video*).

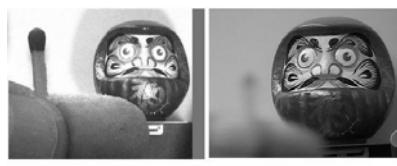
Persiapan Kamera

Sangat mutlak melakukan persiapan sebelum pengambilan gambar. Karena akan mempengaruhi *shooting style* dan hasil akhir sebuah film atau video. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh juru kamera sebelum memulai pengambilan gambar yaitu *white balance*, yaitu proses sosialisasi lensa kamera dengan keadaan sekitar obyek perekaman. Hal ini terjadi karena suatu lokasi memiliki cuaca, kepekaan cahaya serta tekstur yang berbeda. Perlu diperhatikan pula aspek pencahayaan dan filter dalam mengatur *white balance*. Contohnya bila menggunakan lampu kuning (tungsten), maka dinetralkan dahulu dengan CTB (*Color Temperature Blue*) sampai warna menjadi putih, setelah itu baru atur White Balance.

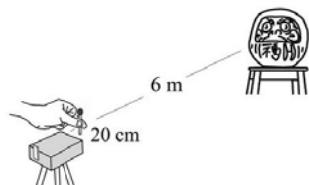


Gambar 5 White Balanced pada Kamera

Focusing adalah usaha untuk mencari obyek yang paling jauh dari semua obyek dengan ukuran gambar (*frame size*) paling dekat (*extreme close up*) dan memposisikan gambar sejelas mungkin dengan memutar *ring focus*.



(a) By Omni-focus Video Camera (b) By Sony Handycam DCR-PC55



Gambar 6 Fokus pada Kamera



Gambar 7 Camera Handling

Posisi memegang kamera merupakan salah satu kunci dalam persiapan sebelum pengambilan gambar. Apakah juru kamera akan melakukan handheld atau menggunakan tripod. Jika posisi handheld maka dibiasakan mengambil dengan tangan kiri. Tapi jika kamera nanti akan dipasang tripod maka untuk mengambilnya menggunakan tangan kanan.

Mengatur kamera adalah poin yang sangat diperhatikan dalam persiapan. Karena *setting* kamera juga *setting* suara akan dilakukan oleh juru kamera untuk mendapatkan *setting* yang paling maksimal yang diinginkan yang sesuai dengan kebutuhan yang hendak dicapai. *Setting speed record* ada 2 macam yaitu SP (*Standard Play*) dan LP (*Long Play*), sedangkan untuk audio, gunakanlah selalu 16 bit untuk hasil yang optimal.

Pengambilan Gambar (*Shot*)

Shot adalah unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, yang dapat dilihat pesan dari shot itu sendiri. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar yaitu: faktor manusia, faktor ruang, faktor waktu, faktor peristiwa dramatik dan faktor suara. Faktor manusia ditampilkan untuk melambangkan perwatakan atau masalah dalam sebuah film. Faktor manusia menjadi bagian integral dengan peristiwa yang ingin disajikan dalam film.



Gambar 8 Faktor Manusia

Faktor ruang ada dua macam, yaitu ruang alami dan non alami. Ruang alami adalah ruang yang sesungguhnya untuk sebuah peristiwa yang terjadi. Ruang non alami adalah ruang pengganti yang dipakai untuk menggambarkan suatu peristiwa atau biasa disebut studio. Biasanya untuk non alami seperti studio *bluescreen* atau *green screen*, sehingga dalam pengeditan latar belakang hijau atau biru dapat diganti latar belakang ruang alami atau kreasi dari 3 dimensi.



Gambar 9 Studio Alami dan Non Alami

Faktor waktu memiliki dua pengertian yaitu pengertian waktu secara fisik seperti pagi, siang, dan malam serta waktu kejadian ketika sebuah peristiwa berlangsung. Jadi waktu di film sangat berbeda dengan waktu sesungguhnya (*real time*). Faktor peristiwa dramatik adalah peristiwa dalam film yang diharapkan mampu menimbulkan reaksi emosional penonton yang lebih besar.



Gambar 10 Dramatik



Gambar 11 Faktor Suara

Faktor suara berfungsi sebagai informasi ruang, waktu dan peristiwa. Pada awalnya faktor ini hanya sebagai pelengkap dan penunjang visual saja.

Camera Angle

Posisi kamera yang mengarah pada obyek tertentu berpengaruh terhadap makna dan pesan yang akan disampaikan. Banyak juru kamera tidak terlalu memperhatikan sudut pandang kamera, karena dianggap sepele. Sudut pengambilan high angle berbeda maknanya dengan low angle. Dengan low angle, menjadikan obyek yang ditangkap menjadi lebih besar dan megah, sedangkan high angle, menjadikan obyek terasa kecil. Pada prinsipnya teknik pengambilan gambar meliputi sudut pengambilan, ukuran shot, gerakan obyek dan gerakan kamera.

Sudut pengambilan gambar ada lima macam yaitu *bird eye view*, *high angle*, *eye level*, *low angle*, dan *frog eye*. Masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda sehingga karakter dan pesan

yang dikandung tiap shot akan berbeda pula. *Bird view* adalah suatu teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di atas ketinggian obyek yang direkam. Tujuannya adalah memperlihatkan obyek-obyek yang ditangkap terkesan lemah, sehingga penonton merasa iba dan tergerak hatinya.



Gambar 12 Bird View



Gambar 13 High Angle

High angle adalah teknik pengambilan gambar dari atas obyek, tetapi lebih rendah dari bird view. Tujuannya adalah obyek yang ditangkap terkesan dilemahkan dan tak berdaya. *Low angle* adalah pengambilan gambar dari bawah obyek. Kesan yang timbulkan obyek menjadi terkesan dominan dan besar.



Gambar 14 Low angle



Gambar 15 Eye level

Eye level adalah pengambilan gambar yang sejajar dengan posisi obyek. Sudut pengambilan ini yang paling sering dilakukan oleh juru kamera. Sudut pengambilan ini kurang mengandung kesan tertentu. Namun harus diperhatikan komposisi pada frame agar enak dilihat. *Frog eye* adalah teknik pengambilan gambar yang di mana posisi kamera sejajar dengan posisi dasar dari sebuah obyek. Kesan yang ditimbulkan adalah dramatis karena memperlihatkan suatu visual yang menarik tapi diambil dengan variasi tidak seperti biasanya.



Gambar 16 Frog eye

Frame Size (Ukuran Gambar)

Ukuran gambar (*frame size*) dalam setiap *shot* memiliki maksud dan maknanya sendiri-sendiri. Untuk itu juru kamera dituntut untuk memahami ukuran gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan skenario sebuah adegan. *Extreme Close Up* (ECU) yaitu ukuran sangat dekat sekali dengan obyek, memiliki makna menampilkan detail dari sebuah obyek.



Gambar 17 *Extreme close up*



Gambar 18 *Big close up*



Gambar 19 *Close up*

Big Close Up (BCU) yaitu dari batas kepala hingga dagu obyek, memiliki kesan menampilkan obyek untuk menimbulkan eksperensi tertentu. *Close Up* (CU) yaitu dari batas kepala hingga leher bagian bawah, memiliki kesan memberikan gambaran obyek secara jelas. *Medium Close Up* (MCU) yaitu dari batas kepala hingga dada ke atas, memiliki kesan menegaskan profil seseorang.



Gambar 20 *Medium close up*



Gambar 21 *Medium shot*



Gambar 22 *Full shot*

Medium Shot (MS) yaitu dari batas kepala sampai pinggang (perut bagian bawah), memiliki kesan memperlihatkan seseorang dengan tampangnya. *Full Shot* (FS) yaitu dari batas kepala hingga kaki, memiliki makna memperlihatkan obyek dengan lingkungan sekitar. *Long Shot* (LS) yaitu obyek penuh dengan latar belakangnya, memiliki makna menonjolkan obyek dengan latar belakangnya.



Gambar 23 *Long shot*

Obyek Bergerak

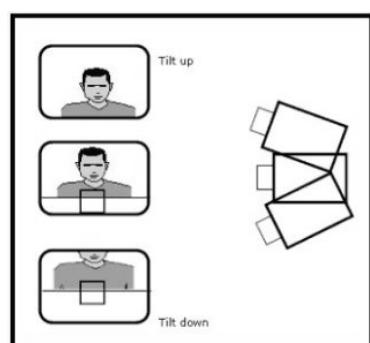
Umumnya jika juru kamera membidik obyek yang tidak bergerak tentu sangat mudah karena tinggal mengatur komposisi saja. Namun jika obyeknya bergerak, contohnya orang, maka dia akan bergerak dinamis. Untuk dapat mengikuti obyek terus menerus, dapat juga digunakan alat bantu seperti *crane*, rel, dan lain-lain. Obyek yang menjauhi kamera disebut *walk out*, dan obyek yang mendekati kamera disebut *walk in*. Untuk obyek yang masuk ke *frame* kamera disebut *in frame*, sebaliknya, obyek keluar dari frame kamera disebut *out frame*.

Gerakan Kamera (*Camera Movement*)

Zoom in dan *zoom out*, secara fisik kamera tidak bergerak, yang tekan hanyalah tombol zooming. Jika ditekan ke belakang maka menimbulkan efek obyek menjauh, sebaliknya ditekan ke depan, maka menimbulkan efek obyek mendekat.



Gambar 24 *Zoom out & in*

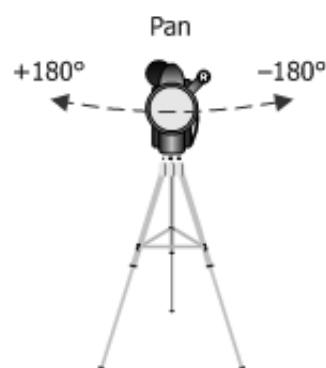


Gambar 25 *Camera Tilt*

Tilting, gerakan kamera ke atas dan gerakan kamera ke bawah, biasanya untuk menampilkan sosok tertentu dan menimbulkan rasa penasaran penonton, ada dua macam *tilting* yaitu *tilt up* dan *tilt down*. *Dolly shot*, pengambilan gambar dengan menggunakan *dolly* yang bisa digerakkan maju dan mundur.



Gambar 26 *Dolly shot*



Gambar 27 *Camera pan*

Panning, pengambilan gambar yang mengerakkan posisi kamera dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Menampilkan kesan urutan obyek secara rapi. Untuk *panning*, juru kamera tidak boleh terlalu cepat karena berdasarkan psikologi penglihatan, bahwa seseorang penonton akan mampu mengidentifikasi obyek dalam waktu minimal 3 detik. Kurang dari itu, maka penonton akan sulit mengenali obyek yang dilihatnya.

Crane shot, atau biasa disebut *jimmy jib*, dengan panjang sekitar 9 meter, alat ini dilengkapi tombol *zoom*, dan dilengkapi monitor kecil. Kelebihannya adalah dapat menggunakan berbagai macam *angle*, dibanding dengan *handheld*.



Gambar 28 *Crane shot*



Gambar 29 *Follow shot*

Follow, kamera bergerak mengikuti obyek, dan alat bantunya dapat menggunakan rel, kendaraan dan lainnya.

PENUTUP

Dengan teknik serta pengetahuan tentang kamera yang baik, tentunya juru kamera dituntut menghasilkan karya yang optimal dan maksimal. Juru kamera dapat menerapkan teknik dan pengetahuan yang baik tentang kamera yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Peningkatan keahlian juru kamera di lapangan memberikan dampak yang luar biasa terhadap video atau film yang dibuat sehingga video atau film yang berkualitas tinggi akan banyak bermunculan.

DAFTAR PUSTAKA

Askunrifai. (2009). *Videografi: Operasi kamera & teknik pengambilan gambar*. Bandung: Widya Padjajaran.

Compesi, R. J. (2003). *Video field production & editing* (6th ed.). San Francisco: Pearson Education.

Zettl. (2009). *Television production handbook* (10th ed.). California: Wadsworth Cengage Learning.