

A wide-angle photograph of a film or television production set. In the foreground, a camera operator is seen from behind, operating a professional movie camera mounted on a tripod. The camera has a large lens and various controls. To the right, another person's head and shoulders are visible, looking towards a large monitor on a stand. The monitor displays a scene of a train moving through a dark, industrial-looking environment. The background is filled with smoke or dust, and a building with a prominent dome is visible through the haze.

# BASIC **AUDIO VISUAL**

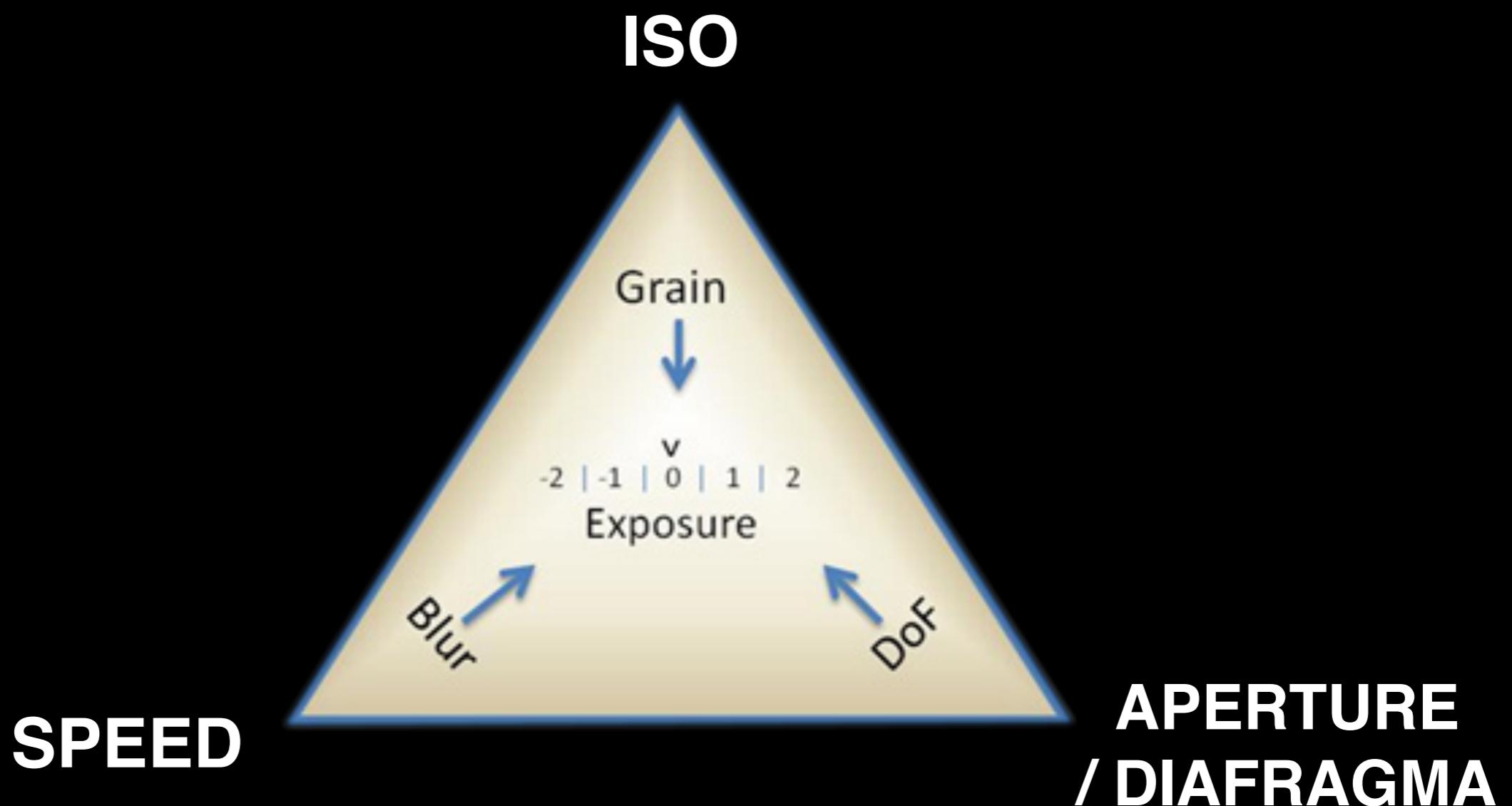
# **APA ITU FRAME PER SECOND ( FPS )**

- Frame rate adalah Jumlah bingkai gambar atau frame yang ditunjukkan setiap detik dalam membuat gambar bergerak, diwujudkan dalam satuan fps (frames per second), makin tinggi angka fps-nya, semakin mulus gambar bergeraknya

**standar FPS adalah 24 / 25 / 30 FPS for Cinema / Film Look**

**untuk kebutuhan slowmotion 60/ 100 / 120 FPS**

# EXPOSURE



SETTING DALAM VIDEO SAMA DENGAN DI FOTOGRAFI  
TETAPI ADA ATURAN SPEED YANG MENJADI GUIDE DALAM MOTION PICTURE

# GUIDE SPEED SETTING DALAM 24 / 25 FPS

**SHUTTER SPEED 1/50**

**SHUTTER ANGLE 180 DEGREE**

**JIKA INGIN MENGGUNAKAN FPS TINGGI  
RUMUSNYA AGAR SESUAI DENGAN MOTION BLUR MATA KITA  
ADALAH 2 X DARI FPS**

CONVERT FROM SHUTTER SPEED TO SHUTTER ANGLE

**FPS x SHUTTER ANGLE ( 360 )**

---

**TIME FRACTION / SPEED**

CONVERT FROM SHUTTER ANGLE TO SHUTTER SPEED

**FPS x SHUTTER ANGLE ( 360 )**

---

**SHUTTER ANGLE SETTING**

4:3 ( Square 1.33 : 1 )

320 x 240  
400 x 300  
512 x 384  
640 x 480  
800 x 600  
1024 x 768

16:9 ( Wide Screen / 1.77:1 )

360  
540  
HD  
FULL HD  
2K  
4K  
640 x 360  
960 x 540  
1280 x 720  
1920 x 1080  
1152 x 2048  
2304 x 4096

16:9 ( Anamorphic / 2.35:1 )

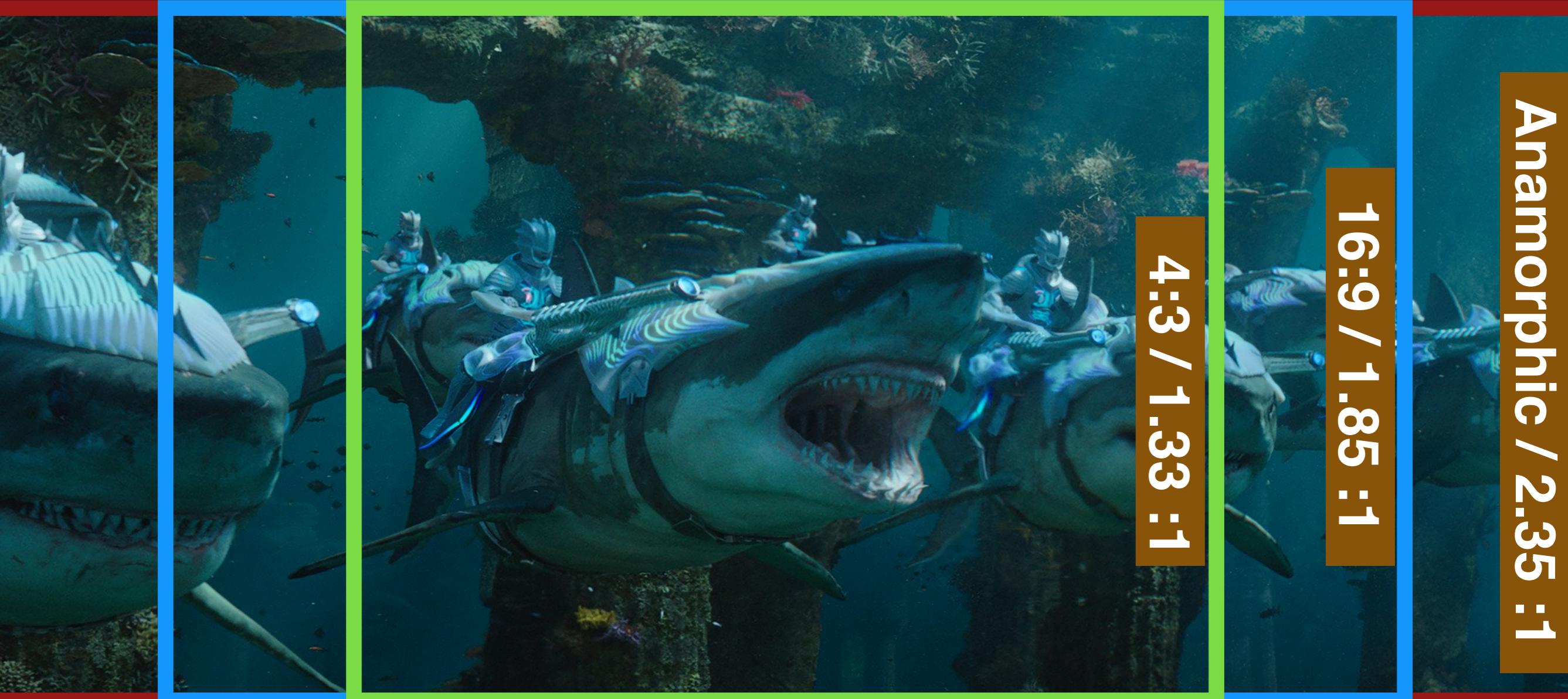
HD  
FULL HD  
2K  
4K  
1280 x 544  
1920 x 817  
2048 x 871  
4096 x 1743

VIDEO  
RATIO  
RESOLUTION

# Anamorphic / 2.35 :1

16:9 / 1.85 :1

4:3 / 1.33 :1



Extreme Close Up

Close Up

Loose Close Up

Tight Medium Shot

Medium Shot

Medium Full Shot

Full Shot

# TYPE OF SHOT





## **EXTREME LONG SHOT ( ELS ) / ESTABLISHED SHOT**

**MENUNJUKAN LOKASI KEJADIAN TANPA  
HARUS MEMPERLIHATKAN SUBJECT DENGAN JELAS**

## **LONG SHOT ( LS )**

**MENUNJUKAN HUBUNGAN ANTARA SUBJECT  
DENGAN LINGKUNGANNYA**





## FULL SHOT

UNTUK LEBIH MEMPERKENALKAN SUBJECT DAN YANG SEDANG DILAKUKAN

## KNEE SHOT ( KS )

MEMPERLIHATKAN AKTIVITAS SUBJECT DARI LUTUT KE ATAS





## MEDIUM CLOSE UP ( MCU )

MENUNJUKAN AKTIVITAS SUBJECT DARI  
DADA KE ATAS, LEBIH TERLIHAT EMOSINYA

## MEDIUM SHOT /WAIST SHOT ( MS )

MELIHATKAN AKTIVITAS SUBJECT DARI  
PINGGANG KE ATAS DAN EKSPRESI  
BIASANYA DI GUNAKAN UNTUK SHOT  
PERCAKAPAN ATAU INTERVIEW





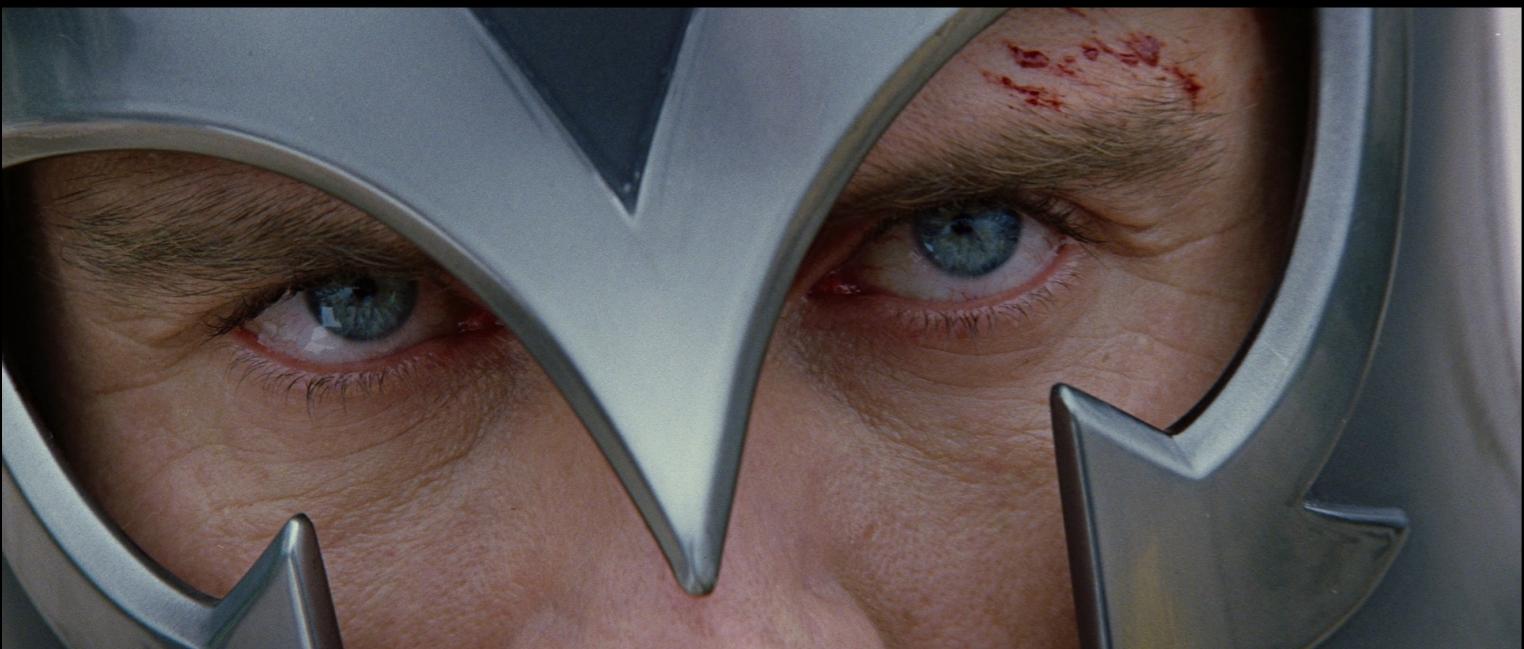
## CLOSE UP ( CU )

MENUNJUKAN DETAIL EKSPRESI SUBJECT  
SHOT BIASANYA DARI BAWAH DAGU  
KEATAS TANPA MEMOTONG HEADROOM

## BIG CLOSE UP ( MCU )

MENUNJUKAN DETAIL EKSPRESI SUBJECT  
SHOT BIASANYA DARI BAWAH DAGU  
KEATAS DENGAN HEADROOM TERPOTONG





## EXTREME CLOSE UP ( XCU )

DETAIL EKSPRESI SUBJECT DAN LEBIH SPESIFIK PAD BAGIAN TERTENTU ( MATA / MULUT DLL )

## GROUP SHOT

UNTUK MEMPERLIATKAN SECARA JELAS SETIAP OBJEK DALAM SAAT BERSAMAAN DALAM SUATU ADEGAN.





**POINT OF VIEW ( POV )**

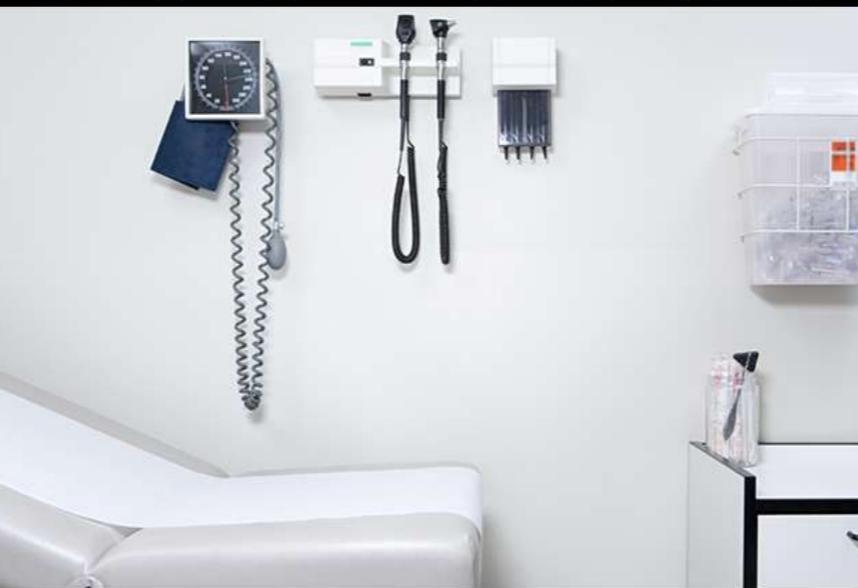
**SHOT DENGAN SUDUT PANDANG ORANG PERTAMA**

**OVER THE SHOULDER ( OTS )**

**MENGGUNAKAN BAHU SUBJECT LAIN UNTUK FOREGROUND**



# CUT AWAY



# CUT IN



# CAMERA ANGLE

## BIRD EYE VIEW



SUDUT PANDANG KAMERA TINGGI MERUNDUK  
SEPERTI SUDUT PANDANG BURUNG, BIASANYA  
UNTUK MENUNJUKAN POSISI ATAU GERAKAN  
SUBJECT  
ATAU SI OBJECT TIDAK DAPAT MELIHAT

## HIGH ANGLE



BIASANYA KAMERA LEBIH TINGGI DAN  
MENUNDUK KE ARAH SUBJECT UNTUK  
MENGESAKAN SUBJECT YANG KECIL ATAU  
TERTEKAN , LESS POWERFULL

**EYE LEVEL**



KAMERA SEJAJAR DENGAN MATA SUBJECT  
SEBAGAI SUDUT PANDANG NETRAL

**LOW ANGLE**



KAMERA LEBIH RENDAH ATAU MENDONGAK KE  
SUBJECT, MENUNJUKAN SUBJECT YANG  
MENGINTIMIDASI

## FROG EYE



## DUCTH TILT / CANTED ANGLE

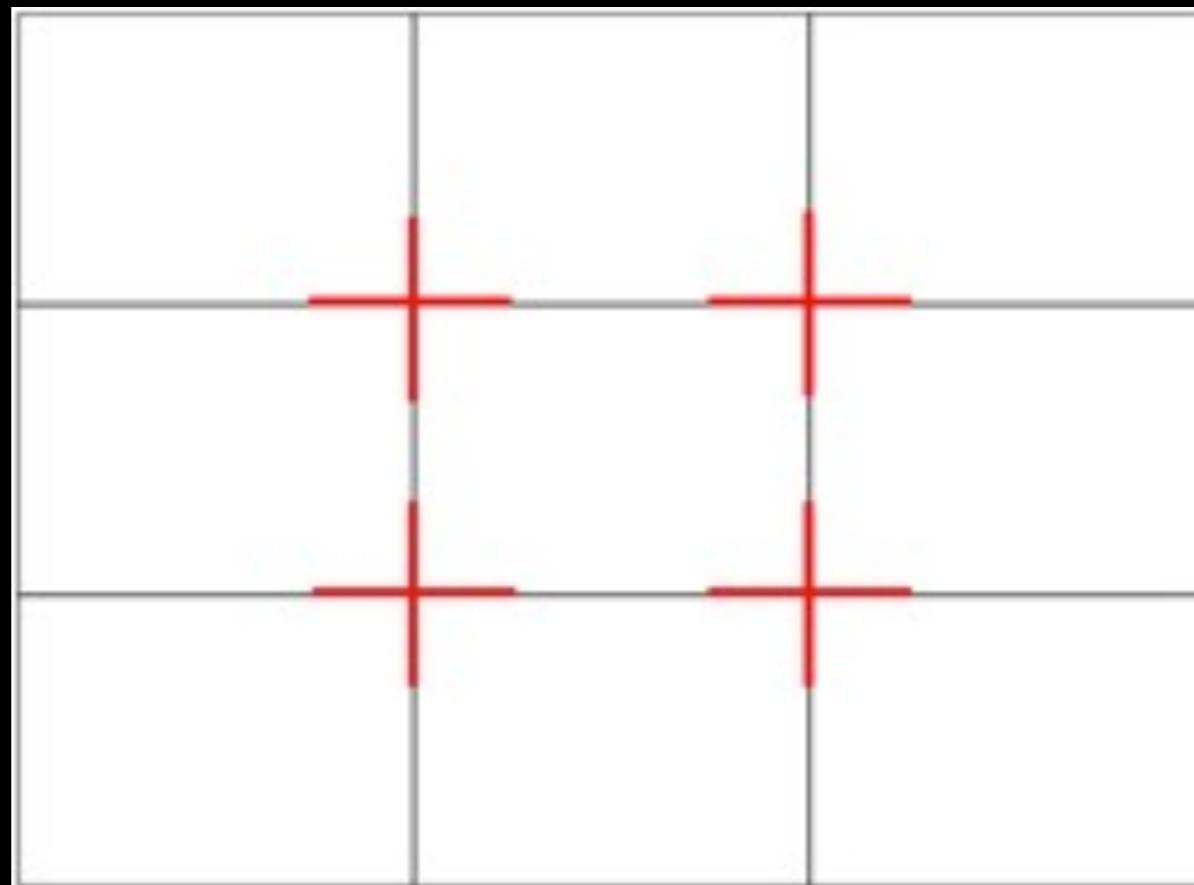


KAMERA DITEMPATKAN HAMPIR MENYENTUH  
TANAH DAN MENDONGAK KEARAH SUBJECT  
MENIMBULKAN KESAN MEGAH ATAU TINGGI  
BESAR

UNTUK EFEK DRAMATIS ATAU MENUNJUKAN  
KETIDAKSTABILAN EMOSI SUBJECT

# COMPOSITION

# RULES OF THIRD



**bidang foto dibagi menjadi tiga bagian sama besar baik secara vertikal maupun horisontal sehingga anda memiliki 9 area yang sama besar. Dengan demikian, kita sekarang memiliki pertemuan empat titik.**

## **NOSE ROOM NORMAL**



## **NOSE ROOM UNNORMAL**



**NOSE ROOM NORMAL ATAU LOOKING SPACE  
NORMAL MEMBENTUK PSIKOLOGI SUBJECT  
NETRAL**

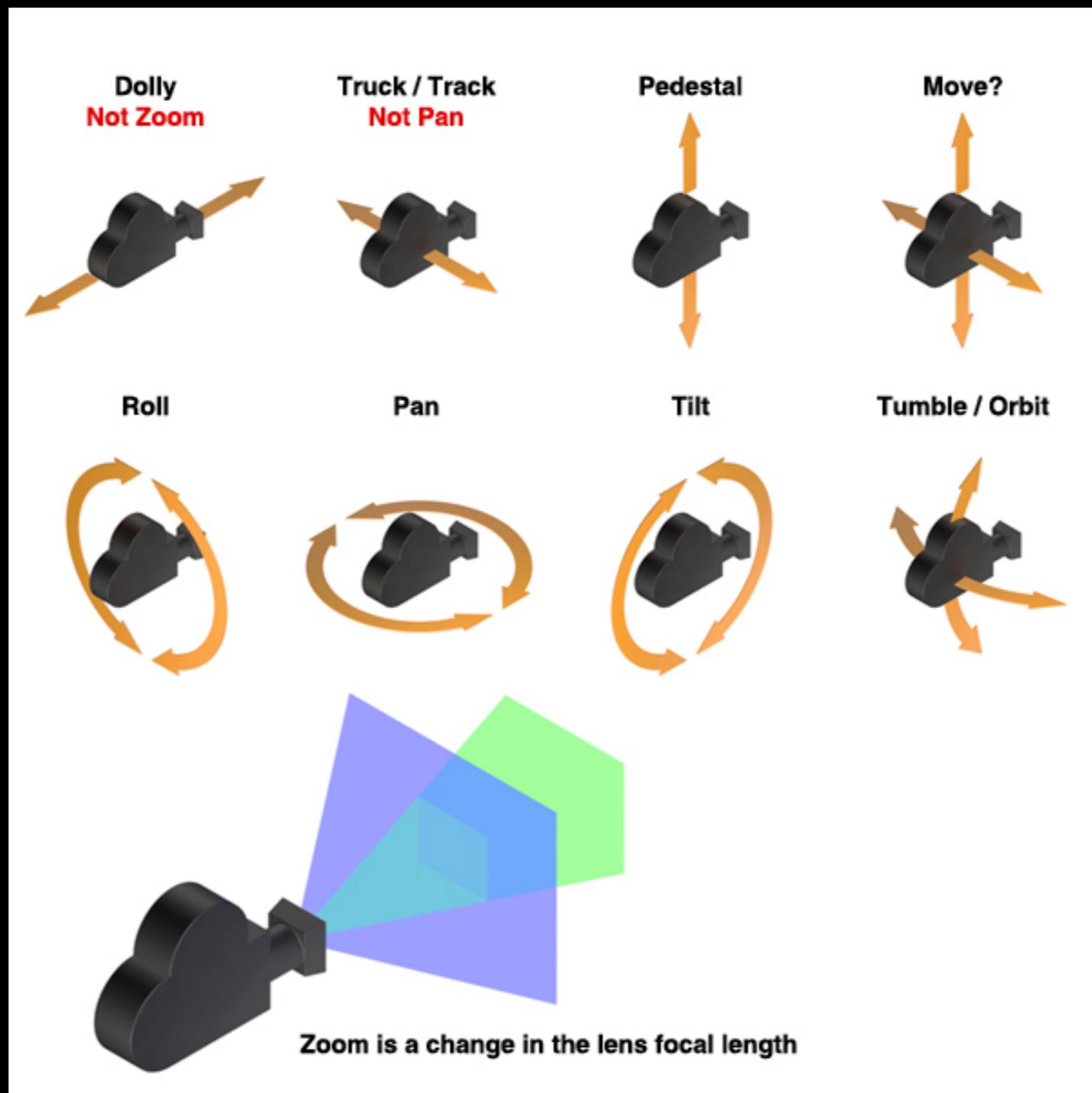
**NOSE ROOM DIBUAT MEPET DENGAN FRAME  
BIASANYA AKAN TERKESAN DEPRESI ATAU  
TERTEKAN**

# HEADROOM

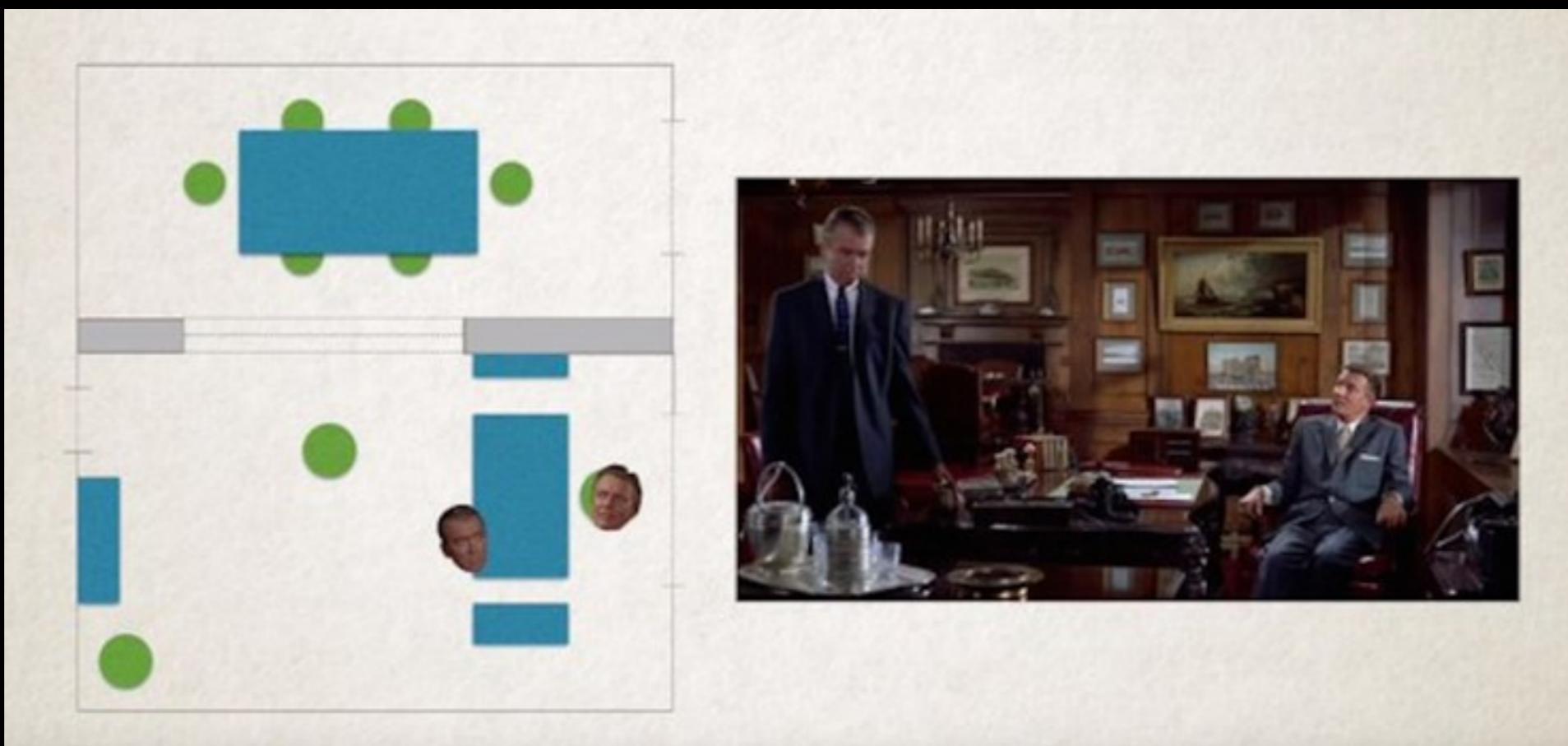


JIKA HEADROOM TERLALU SEMPIT AKAN MENGESANKAN RUANG  
TERLALU SEMPIT DALAM FRAMING DAN JIKA HEADROOM  
TERLALU BESAR SUBJECT BIASANYA AKAN TERKESAN  
TENGGELAM FRAMING

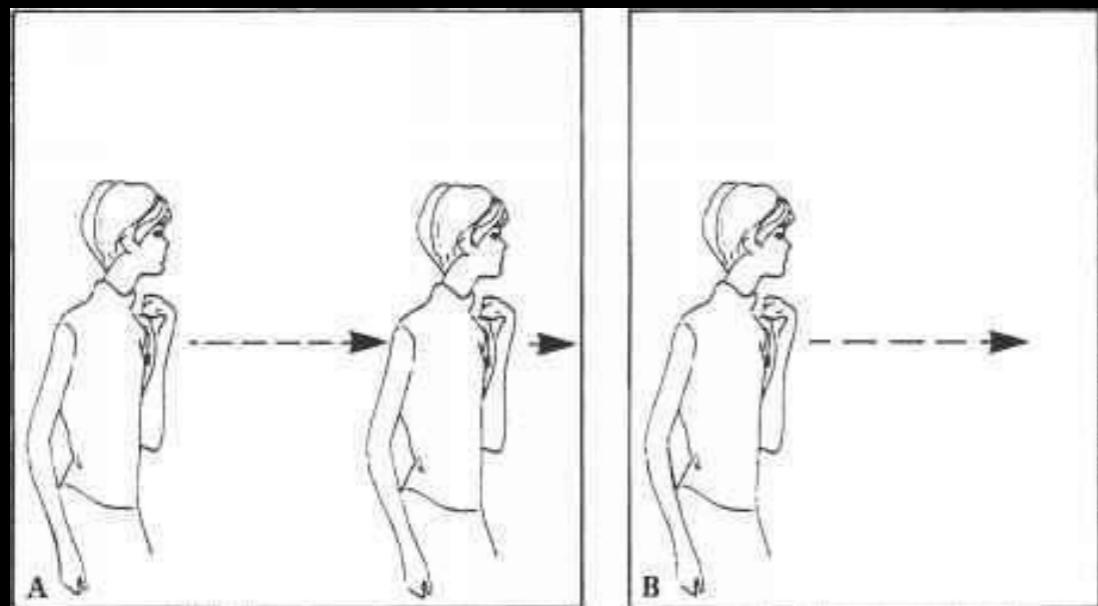
## CAMERA MOVEMENT



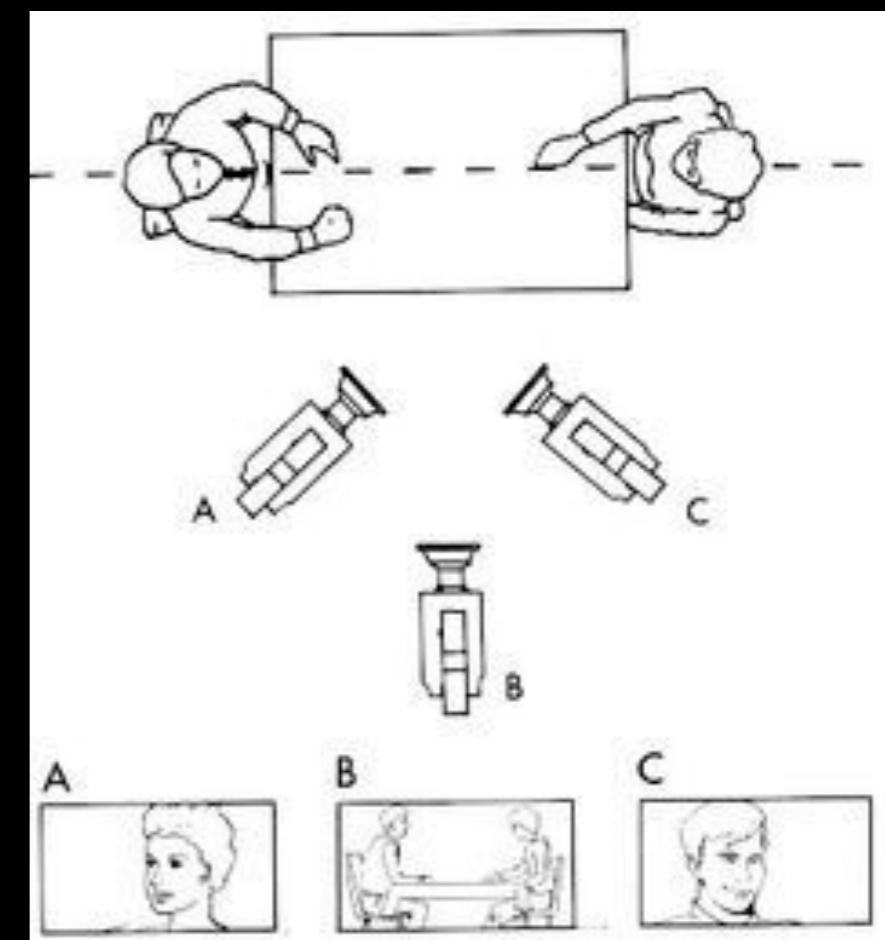
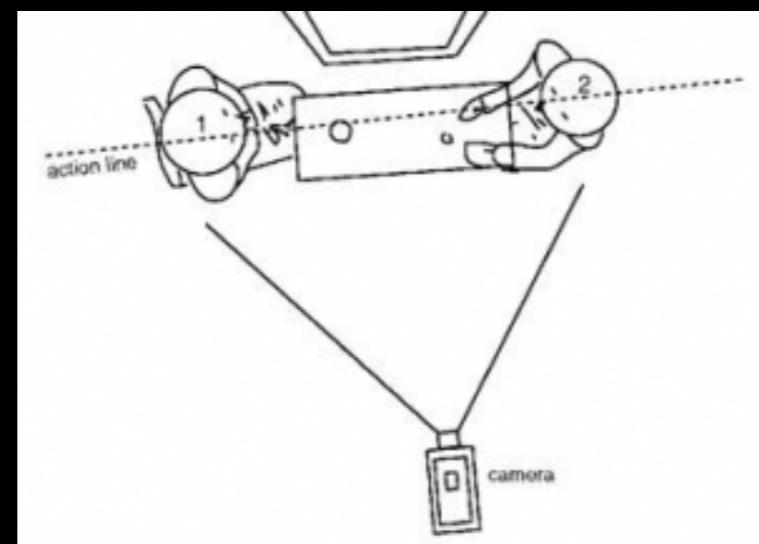
## CAMERA BLOCKING



## IN AND OUT OF FRAME



## IMAGINARY LINE



## SCREEN DIRECTION

**TERIMA KASIH**