

MODUL TATA KAMERA

**Pembingkiaan
(Framing)**



Bambang Supriadi, S.Sn
Yudha Pratama, S.Sn

BASIC LEVEL
CHAPTER #4

Jl. Rawamangun Muka Timur No. 1B,
Rawamangun, Jakarta Timur, 13220

021 47860888

021 4713231



Materi Pengajaran	: Pembingkai (Framing)
Kompetesi Dasar	: Pembekalan ukuran dari bingkai gambar (<i>Aspect Ratio</i>), Ukuran Gambar (<i>Type of Shot</i>), Sudut Penempatan Kamera (<i>Camera Angle</i>), Gerak Kamera (<i>Camera Movement</i>), Komposisi.
Indikator	: Mengetahui dan memahami

Pembingkai

Tayangan gambar di film memiliki kekhususan tersendiri dibandingkan dengan seni visual lainnya. Dalam fotografi misalnya gambar ditampilkan dengan posisi horizontal maupun vertikal. Bentuk pembingkai pada seni lukis dapat menampilkan bentuk-bentuk yang bervariasi, segitiga, bundar dsbnya. Sedangkan gambar pada film juga televisi hanya dapat ditampilkan dengan posisi horizontal saja. Bentuk hanya persegi empat saja, serta ukuran-ukurannya pun terbatas, sesuai dengan yang sudah ditentukan.

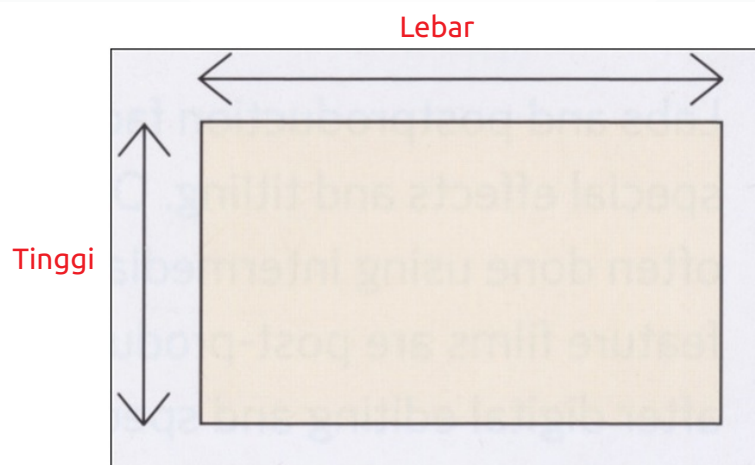
Dalam pemilihannya, ukuran pembingkai gambar diatur pada saat awal proses perekaman gambar, yaitu pemilihan yang dilakukan pada kamera, kemudian diteruskan pada tahapan penayangannya, baik di layar bioskop, televisi maupun media tayang lainnya.

Berbagai komponen yang berhubungan dengan pembingkai (framing) adalah :

- *Aspect Ratio* (Ukuran Bingkai Gambar)
- Ukuran Gambar (*Type of Shot*)
- Sudut Penempatan Kamera (*Camera Angle*)
- Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)
- Komposisi.

1. Ukuran Bingkai Gambar (*Aspect Ratio*)

Aspect Ratio adalah perbandingan antara lebar dan tinggi gambar.



Ukuran dari Aspect Ratio

Ilustrasi Standard / TV Ratio 4:3 (1:1.33). *Courtesy Kodak Essential Reference Guide For Fimmaker.*



Ilustrasi *Wide Screen* (Amerika) 1.85 : 1. *Courtesy Kodak Essential Reference Guide For Fimmaker.*



Ilustrasi *Wide Screen* (Eropa) 1.66 : 1 atau sama dengan ratio HDTV 16 : 9. *Courtesy Kodak Essential Reference Guide For Fimmaker.*



Ilustrasi Cinemascope 2.40 : 1. Courtesy Kodak Essential Reference Guide For Fimmaker.

2. Ukuran Gambar (Type of Shot)

Beberapa ukuran gambar yang umum dipergunakan adalah :

Long Shot, Ukuran gambar yang cangkupan arealnya menggambarkan situasi lingkungan secara keseluruhan.



Ilustrasi Long Shot. Koleksi foto Yudha Pratama



Full Shot. Untuk obyek manusia, meliputi seluruh anggota tubuhnya.



Medium Shot.
Untuk obyek manusia,
meliputi seluruh areal
pinggang sampai dengan
kepala



Medium Shot. Untuk
obyek manusia, meliputi
seluruh areal pinggang
sampai dengan kepala

Ilustrasi foto2 koleksi foto Yudha Pratama



Close Up. Ukuran gambar sebatas wajah manusia.

Big Close Up.
Bagian detail dari wajah.



Ilustrasi foto2 koleksi foto Yudha Pratama

3. Sudut Penempatan Kamera (*Camera Angle*)

Tolak ukur penempatan kamera (camera angle) adalah kesejajaran antara ketinggian kamera dengan obyek. Beberapa diantaranya adalah :



High Angle, yaitu penempatan kamera lebih tinggi dari pada obyek.

Ilustrasi 53. Suasana Jakarta malam hari. Foto Ndaru Aji Prakoso



Eye Level, penempatan kamera yang tingginya sejajar dengan obyek.

Ilustrasi *Eye Level*. Foto : Rawigwig

Low Angle, penempatan kamera yang lebih rendah dari obyek.



Ilustrasi *Low Angle*. <http://www.tendayfilm.org/cinematic-technique.html>



Dutch Angle, sumbu kamera tidak sejajar dengan bidang horisontal, cenderung miring diagonal

Ilustrasi *Dutch Angle*. Courtesy <http://www.gamesradar.com/the-secret-messages-movie-camera-angles>

Beberapa gambaran tentang sudut penempatan kamera diatas bukan semata hanya menempatkan posisi atau sudut kamera saja, namun memiliki tujuan dalam penggunaannya. Diantaranya adalah sebagai informasi visual yang menjelaskan situasi geografis dari lingkungan, seperti yang nampak pada ilustrasi Jakarta malam hari.

Selain itu sudut penempatan kamera (*camera angle*) juga merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan karakter, seperti halnya penempatan kamera *low angle* yang dipilih untuk menampilkan heroiknya tokoh Batman. Ataupun untuk menggambarkan psikologis karakter, seperti ilustrasi kamera dengan *dutch angle* yang menggambarkan perasaan karakter yang dalam keadaan resah/gamang. Sudut penempatan kamera merupakan salah satu cara yang dalam film dipergunakan untuk bertutur secara visual.

4. Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

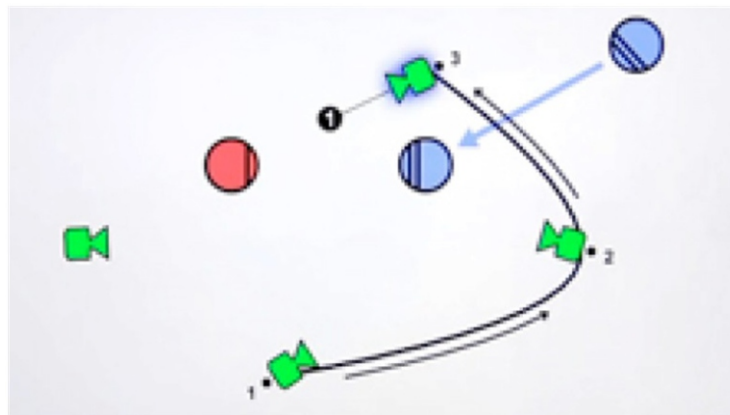
Pergerakan kamera dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu :

- Pergerakan yang dilakukan pada sumbu kamera diam. Adapun yang dimaksud dengan pergerakan pada sumbu diam (statis) adalah gerak kamera yang dioperasikan dengan posisi kamera yang diletakan pada penyangganya yang diam (tidak bergerak), misalnya pada tripod ataupun dilakukan dengan peralatan pendukung kamera lainnya, seperti *dolly*, *crane*, *drone* dll, namun sumbu kamera tetap (tidak berubah).

Beberapa gerakan kamera yang umum dilakukan adalah :

Pan, atau gerakan kamera horizontal. Kamera digerakan ke arah samping kiri atau kanan. **Tilt**, yaitu gerak kamera vertikal, ke atas (*tilt up*) atau ke bawah (*tilt down*).

- Pergerakan dengan sumbu kamera yang bergerak. Pada pergerakan ini posisi kamera berpindah dari satu sumbu ke sumbu lainnya.



Ilustrasi. Gerak kamera dengan sumbu yang berpindah-pindah.

Courtesy <https://nofilmschool.com/2012/10/diagram-shotlist-and-pocket-block-with-the-shot-designer-app>

Pergerakan kamera yang dilakukan dengan cara ini didukung oleh peralatan khusus, seperti gambaran yang nampak pada ilustrasi dibawah ini.



Ilustrasi peralatan slider yang dapat menggerakkan kamera secara horizontal. Courtesy www.aviator.com



Ilustrasi 60. Dolly Panther yang dapat menggerakkan kamera baik secara horizontal, maupun vertikal. Courtesy www.pantherdolly.com

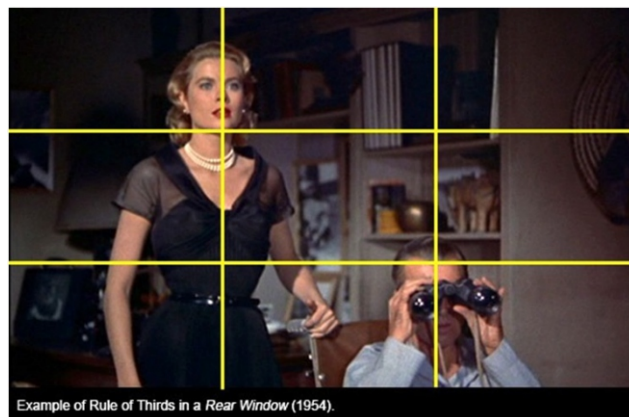


Ilustrasi. Drone yang dapat menggerakkan kamera baik secara horizontal, maupun vertikal. Courtesy <http://www.drones-globe.com/camera-drones/>

5. Komposisi

Dalam kamus bahasa Indonesia kata komposisi artinya susunan atau sesuatu yang dihasilkan dari kata kerja menyusun atau menata. Komposisi dalam tata kamera dapat diartikan sebagai penyusunan/penataan letak elemen-elemen visual yang terdapat dalam bingkai kamera (*frame*).

Rule of third, yaitu pembagian bidang gambar menjadi 9 bagian. Bidang horizontal dibagi menjadi dua bagian, demikian pula bidang vertikalnya. Hasil dari pembagian dua bidang bidang tersebut menghasilkan bidang-bidang kecil yang berukuran sama. Pada titik perpotongan tersebut elemen-elemen visual diletakan.

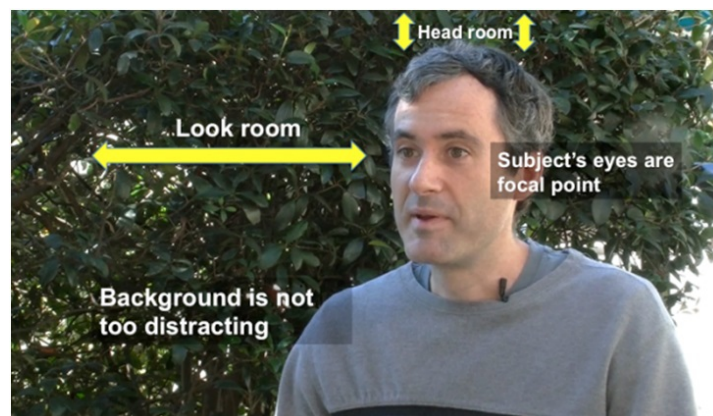


Ilustrasi. *Rule of Thirds*

Courtesy <http://www.elementsofcinema.com/cinematography/composition.html>

Head room & Looking room

Hal lain yang berhubungan dengan komposisi, khususnya penataan yang dilakukan pada obyek manusia adalah *head room* dan *looking room*, yaitu bidang yang disisakan diatas kepala dan ruang pandangnya.



Ilustrasi. Pengaturan bidang untuk padangan dan kepala obyek

Courtesy <https://newmedia.report/tutorials/video-techniques/>