

tipe *shot* yang diminta oleh DOP harus dapat direalisasikan. Tentu dengan *safety* yang baik dan teknik yang tepat untuk membuat *grip* agar alat dan kamera tidak membahayakan baik *crew* maupun *talent*, dan *set* yang ada di lokasi tersebut. Pada kajian ini penulis akan membahas tentang penerapan *slider* untuk di dalam iklan *Zen Tableware*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana menerapkan *slider* dalam *high angle shot* di iklan *Zen Tableware*?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Penelitian adalah untuk memahami penerapan *slider* dalam *highangle shot* pada iklan *Zen Tableware*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sinematografi

Sinematografi merupakan proses dalam menerjemahkan ide, kata-kata, aksi, dan segala jenis komunikasi non-verbal menjadi sebuah gambar atau visual (B. Brown, 2016: 5). Menangkap dan menggabungkan aksi menjadi rangkaian gambar yang bercerita adalah inti dari sinematografi. Jika diumpamakan sebagai bahasa, sinematografi memiliki berbagai macam kosa kata yang menjadi elemen penting, yaitu bahasa lensa, komposisi, desain visual pencahayaan, *image control*, *continuity*, *movement*, dan *point of view*. Pengertian sinematografi sebenarnya tidak hanya berpaku pada satu arti atau penjelasan. Sinematografi dapat juga diartikan sebagai cara sebuah cerita diceritakan atau direkam. Pengimplementasian visi sutradara menjadi gambar yang ditangkap oleh DOP akan berperan penting dalam produksi film tersebut. Karena keputusan kreatif akan mempengaruhi tindakan dan reaksi penonton (Brodwell & Thompson, 2013: 13-15).

2.2 Type of Shot

Terdapat beberapa tipe dari shot yang merupakan fondasi dasar dari sebuah *scene* dan mengumpamakan sinema ialah sebuah bahasa, dimana *shot* mejadi kosa kata dasar. Berikut merupakan tipe-tipe *shot* menurut Brown (B.Brown, 2011:16).

2.2.1 Wide Shot

Wide shot adalah sebuah frame yang meliputi semua yang terjadi di dalam sebuah *scene*. Membuat semuanya relatif subjektif, karena mengambil pemandangan panorama besar dengan lensa panjang fokus pendek yang dapat dilihat dari segala sisi oleh mata.

2.2.2 Establishing Shot

Establishing shot merupakan shot yang menggunakan tipe *extreme long shot* atau *long shot* dengan gambar eksterior untuk menunjukkan lokasi aksi yang akan terjadi (G. Mercado, 2011:77). Ini adalah shot pembuka dari sebuah adegan yang memberi tahu dimana kita berada. Baik itu ruang dan waktu.



Gambar 2.1 Establishing Shot
(Cinematography Theory and Practice, 2011)

2.2.3 Character Shot

Menurut Brown (2011: 28) terdapat banyak tipe-tipe shot yang digunakan pada framing seorang tokoh. Dimana terbagi menjadi *Full Shot*, *Long Shot*, *Two Shot*, *Medium Shot*, *Medium Long Shot*, *Close up Shot*, *Over the Shoulder Shot*, *Cutaways*, dan *Reaction Shot*.

2.3 Camera Angle

Selain type of shot ada juga beberapa pembagian terhadap kamera *angle* yang ditentukan dari posisi kamera diletakan terhadap subjek atau objek seperti yang dijelaskan di bawah ini:

2.3.1 Eye Level Angle

Sudut pengambilan ini ditempatkan sejajar dengan mata subjek atau dalam *product shot* level kamera ditempatkan sejajar dengan titik tengah objek. Ini dimaksud untuk menimbulkan kesan yang setara dengan objek atau kesan normal seperti mata manusia melihat sehari hari. Dengan *angle eye level* dapat memberikan kesan *real* secara dimensional.

2.3.2 High Angle

High angle pada dasarnya meletakkan kamera berada dititik yang lebih tinggi daripada subjek atau objek Pengambilan ini dapat menimbulkan kesan dimensi ruangan yang lebih luas. Ada beberapa efek yang ditimbulkan dari pengambilan *shot high angle*, dalam film atau video naratif *shot high angle* dapat memberikan efek subjek atau objek menjadi dalam posisi yang terkekan atau kecil. Namun dengan treatment tertentu *high angle* dapat memberikan kesan timbul dengan menukikan kamera 90 derajat kebawah dalam hal ini juga disebut sebagai *top shot*.

2.3.3 Low Angle

Sudut ini merupakan kebalikan dari sudut pengambilan *high angle*. Pada sudut ini pengambilan gambar dilakukan dengan menaruh kamera lebih rendah dibawah sudut pandang mata dari objek dengan motivasi yang ditampilkan objek seperti

lebih berwibawa besar dan kuat. Kebalikan dari *top shot*, *ground level shot* adalah sudut yang digunakan berada di bawah dari garis sejajar dengan posisi kamera menukik ke atas.

2.4 Camera Movement

Film merupakan sebuah media gambar bergerak, oleh sebab itu pergerakan kamera sangat penting dalam sebuah film untuk mendukung emosi dalam film. Menurut Brown (2015), penggunaan pergerakan kamera dapat menjadi unsur yang kuat dalam bahasa visual untuk memanfaatkan film yang dapat menangkap ruang dan waktu, berbeda dengan fotografi, lukisan, dan bentuk seni visual lainnya.

2.5 Camera Grip

Camera grip merupakan sebuah bagian dalam departemen kamera yang membantu untuk mendukung visi dari sinematografer yang membutuhkan *treatment* kamera secara khusus. Biasanya camera grip membantu untuk membuat *rigging* khusus dan memodifikasi alat-alat yang umumnya digunakan dalam departemen kamera sehingga kebutuhan *shot* yang dibutuhkan oleh sinematografer dapat terpenuhi (Brown, 2015).

2.6 Slider

Slider merupakan sebuah alat dari departemen kamera yang digunakan untuk membuat pergerakan kamera *track in* atau *track out*, juga dapat digunakan untuk pergerakan seperti *crab right* dan *crab left*. *Slider* tidak bisa meng-*cover shot* yang membutuhkan pergerakan dengan jarak yang panjang, karena *slider* merupakan alat yang sederhana, biasanya digunakan dalam tempat yang lebih sempit dan tidak memerlukan alat lainnya yang lebih kompleks (Mallery, 2011).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A