



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Di dalam masa praktik kerja magang di PT Spin Productions, penulis menduduki dua posisi berbeda dalam kegiatan proses produksi. Posisi pertama, penulis ditempatkan pada divisi produksi dengan posisi *lighting person*, di dalam produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*”.

Penulis yang sebagai *lighting person* atau yang biasa disebut dengan *electrician*, bertugas untuk memasang lampu utama ditempat-tempat sesuai dengan rencana yang sudah disiapkan oleh *camera person*.

Skema tata cahaya, direncanakan dengan tujuan untuk menggarisbawahi atau menciptakan suasana yang diperlukan untuk sebuah adegan. Tata cahaya yang baik, akan mampu menciptakan suasana yang menyentuh emosi penonton.

Melalui penataan cahaya, dapat memberikan kesan seseorang sedang marah, sedih, gembira, penuh wibawa, dan masih banyak kesan yang bisa dibuat dengan penataan cahaya yang baik dan benar.

Dengan pencahayaan kepada suatu objek, berarti akan mampu menciptakan gambar dan menjelaskan bentuk objek dengan terang dan indah. Masalah penataan cahaya bukan semata-mata agar kamera mampu mengambil gambar yang baik, namun dengan penataan cahaya dapat mengambil andil yang besar agar penonton mampu mendapatkan kesan tertentu.

Posisi kedua, penulis ditempatkan pada divisi produksi dengan posisi *camera person*, di dalam produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*”.

Camera person atau yang biasa dikenal sebagai *director of photography* (DOP), mempunyai dua tanggung jawab utama, yakni mengatur tata cahaya sebuah adegan dan menjalankan kamera. Jika saatnya produksi, penulis yang sebagai *camera person* bertanggung jawab dalam pengaturan tata cahaya, penempatan, menggerakkan kamera, mengatur komposisi gambar, mengatur *exposure*, dan penggunaan optik khusus atau bahan baku film.

Selain itu *camera person* harus mengatur posisi kamera agar memperoleh komposisi terbaik untuk *shot* dan mengusulkan gerakan kamera khusus yang dapat memperindah komposisi.

Masih banyak tanggung jawab yang dimiliki oleh *camera person*, untuk melaksanakan tanggung jawab yang begitu banyak, *camera person* memiliki sejumlah pembantu yang biasa disebut awak kamera.

Camera person bertugas tidak hanya dituntut untuk mengambil gambar yang menarik, akan tetapi juga memenuhi kaidah sinematik. Menjadi juru kamera memerlukan logika sinematik yang memadai. Dengan banyak latihan mengoperasikan kamera, maka logika sinematiknya akan terasah sehingga lambat laun akan menguasai *the art of film presenting* (seni mempertunjukan gambar film).

3.2 Tugas yang Dilakukan

Di dalam masa praktik kerja magang di PT Spin Productions, penulis menduduki dua posisi berbeda dalam kegiatan proses produksi. Posisi pertama, penulis ditempatkan pada divisi produksi dengan posisi *lighting person*, di dalam produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*”. Posisi kedua, penulis juga ditempatkan pada divisi produksi dengan posisi *camera person*, di dalam produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*”.

3.2.1 Sebagai *lighting person*

Posisi pertama, penulis yang sebagai *lighting person* atau yang biasa disebut dengan *electrician*, bertugas untuk memasang lampu utama ditempat-tempat sesuai dengan rencana yang sudah disiapkan oleh *camera person*.

Sebagai *lighting person*, penulis memiliki tugas untuk mengatur skema tata cahaya. Skema tata cahaya ini direncanakan dengan tujuan untuk menggarisbawahi atau menciptakan suasana yang diperlukan untuk sebuah adegan. Tata cahaya yang baik akan mampu menciptakan suasana yang menyentuh emosi penonton.

Saat menjadi *lighting person*, penulis juga mempunyai tanggungjawab untuk mengatur penataan cahaya, karena dengan penataan cahaya yang baik dan benar, dapat memberikan kesan seseorang sedang marah, sedih, gembira, penuh wibawa, dan masih banyak kesan yang dapat dibuat dengan penataan cahaya yang baik dan benar.

Saat penulis menjadi *lighting person*, penulis harus melakukan instalasi *lighting*, diawali dengan memasang *tripod lighting*, memasang *lighting* yang akan dipergunakan untuk syuting, dan mengoperasikan *lighting* tersebut saat syuting. Dalam setiap produksi, penulis yang sebagai *lighting person* menggunakan *lighting* yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dalam produksi yang ada.

Untuk dapat menyalakan *lighting* dengan jarak yang jauh, biasanya penulis yang sebagai *lighting person* mempersiapkan verleng dengan panjang dan daya yang berbeda-beda.

Selain itu penulis yang sebagai *lighting person* juga mempersiapkan filter CTB (*Colour Temperature Blue*), CTO (*Colour Temperature Orange*) dan kertas kalkir, guna untuk mendapatkan cahaya yang diinginkan.

Penulis yang sebagai *lighting person* harus dapat mengatur pencahayaan. Dengan pencahayaan kepada suatu objek, berarti akan mampu menciptakan gambar dan menjelaskan bentuk objek dengan terang dan indah. Penataan cahaya bukan semata-mata agar kamera mampu mengambil gambar yang baik, namun dengan penataan cahaya dapat mengambil andil yang besar agar penonton mampu mendapatkan kesan tertentu.

3.2.2 Sebagai *camera person*

Posisi kedua, penulis yang sebagai *camera person* atau yang biasa dikenal sebagai *director of photography* (DOP), mempunyai dua tanggung jawab utama, yakni mengatur tata cahaya sebuah adegan dan menjalankan kamera. Jika saatnya produksi, penulis yang sebagai *camera person* bertanggung jawab dalam pengaturan tata cahaya, penempatan, menggerakkan kamera, mengatur komposisi gambar, mengatur *exposure*, menyiapkan lensa sesuai dengan kebutuhan, dan penggunaan optik khusus atau bahan baku film.

Sebagai *camera person*, penulis harus mengatur posisi kamera agar memperoleh komposisi terbaik untuk *shot* dan mengusulkan gerakan kamera khusus yang dapat memperindah komposisi.

Saat menjadi *camera person*, penulis harus mempersiapkan peralatan-peralatan apa saja yang harus dibawa untuk melakukan *shot*, seperti *tripod* kamera, *monopod*, *memory card* (CF Card, MMC, MMC Mobile, Micro MMC, Mini SD, SD Card, SD Card HC, Micro SD, Micro SD HC, M2, MS ProDuo), baterai kamera, *charger* baterai kamera, lensa kamera, kamera, *rode*, *clip on*, *zoom H4N audio recorder*, *headphone*, dan *led portable*

Masih banyak tanggung jawab yang dimiliki oleh penulis sebagai *camera person*, untuk melaksanakan tanggung jawab yang

begitu banyak, *camera person* memiliki sejumlah pembantu yang biasa disebut awak kamera atau asisten *camera person*.

Saat penulis menjadi *camera person*, tidak hanya dituntut untuk mengambil gambar yang menarik, akan tetapi juga memenuhi kaidah sinematik. Menjadi *camera person* memerlukan logika sinematik yang memadai. Dengan banyak latihan mengoperasikan kamera, maka logika sinematiknya akan terasah sehingga lambat laun akan menguasai *the art of film presenting* (seni mempertunjukan gambar film).

Berikut ini adalah rincian tugas yang dilakukan oleh penulis selama dua bulan melakukan kerja praktik magang di PT Spin Productions:

Tabel 3.1

Tabel mingguan pekerjaan mahasiswa

Minggu Ke-	Jenis Pekerjaan yang Dilakukan Penulis
I	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan instalasi <i>lighting</i> di dalam event “<i>Dow Corning</i>” • Menjadi fotografer di dalam event “<i>Dow Corning</i>” • Menjadi <i>camera person</i> di dalam produksi film dokumenter panjang berjudul “Teater Tanpa Selesai”
II	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan instalasi <i>lighting</i> di dalam event <i>wedding</i> “<i>TINUS</i> dan <i>PEGGY</i>” • Menjadi manager produksi di dalam event <i>wedding</i> “<i>TINUS</i> dan <i>PEGGY</i>” • <i>Back up file wedding</i> “<i>TINUS</i> dan <i>PEGGY</i>”

	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan instalasi <i>lighting</i> di dalam syuting <i>company profile</i> di “RS Saint Carolus Jakarta” • Melakukan instalasi <i>mini-crane</i> di dalam syuting <i>company profile</i> di “RS Saint Carolus Jakarta” • Menggunakan sterofom sebagai pengganti <i>reflektor</i> di dalam syuting <i>company profile</i> di “RS Saint Carolus Jakarta” • Menjadi <i>camera assistant</i> di dalam syuting <i>company profile</i> di “RS Saint Carolus Jakarta” • <i>Back up file</i> syuting “RS Saint Carolus Jakarta”
III	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sterofom sebagai pengganti <i>reflektor</i> di dalam syuting <i>company profile</i> di “PT Agra Bareksa Kalimantan” • Menjadi <i>camera assistant</i> di dalam syuting <i>company profile</i> di “PT Agra Bareksa Kalimantan” • <i>Back up file</i> syuting “PT Agra Bareksa Kalimantan”
IV	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit <i>event</i> ulang tahun “RIKO, LIA, ZENNY” dengan menggunakan <i>software Adobe Premiere</i> • <i>Back up file</i> kantor
V	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan mengedit <i>event</i> ulang tahun “RIKO, LIA, ZENNY” dengan menggunakan <i>software Adobe Premiere</i> • Menjadi <i>camera person</i> di dalam produksi film dokumenter panjang berjudul “Teater Tanpa Selesai” • <i>Back up file</i> kantor
VI	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mendesign foto dengan menggunakan <i>software Adobe Photoshop</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mengedit video dengan menggunakan <i>software Adobe Premiere</i> • <i>Back up file</i> syuting “<i>Teater Tanpa Selesai</i>”
VII	<ul style="list-style-type: none"> • Riset <i>green building</i> untuk acara program tv • <i>Sortir file</i> kantor
VIII	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mendesign foto dengan menggunakan <i>software Adobe Photoshop</i> • Belajar mengedit video dengan menggunakan <i>software Adobe Premiere</i> • Menjadi <i>camera person</i> di dalam produksi film dokumenter panjang berjudul “<i>Teater Tanpa Selesai</i>” • <i>Back up file</i> syuting “<i>Teater Tanpa Selesai</i>”
IX	<ul style="list-style-type: none"> • Riset <i>green building</i> untuk acara program tv • Menjadi <i>camera person</i> di dalam produksi film dokumenter panjang berjudul “<i>Teater Tanpa Selesai</i>” • <i>Back up file</i> syuting “<i>Teater Tanpa Selesai</i>”
XI	<ul style="list-style-type: none"> • Riset <i>green building</i> untuk acara program tv • Mempesiapkan alat untuk <i>photo shoot</i> “<i>PRE-WEDDING</i>” • <i>Photo shoot</i> “<i>PRE-WEDDING</i>”
XII	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari modem <i>wifi</i> untuk digunakan dalam kantor yang baru • Instalasi modem <i>wifi</i> untuk digunakan dalam kantor yang baru • Mempersiapkan alat syuting untuk <i>event wedding</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Di dalam masa praktik kerja magang di PT *Spin Productions*, penulis menduduki dua posisi berbeda dalam kegiatan proses produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*”. Produksi ini disutradarai oleh *George Arif*, berlangsung sejak awal tahun 2013 hingga pertengahan bulan November.

Pada produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*”, penulis menduduki dua posisi berbeda pada divisi produksi. Posisi pertama, penulis ditempatkan pada divisi produksi dengan posisi *lighting person*. Posisi kedua, penulis ditempatkan pada divisi produksi dengan posisi *camera person*.

Posisi pertama, selama berada di posisi *lighting person* atau yang biasa dikenal dengan *electrician*, penulis bertugas untuk memasang lampu utama ditempat-tempat sesuai dengan rencana yang sudah disiapkan oleh *camera person*.

Di dalam buku *Tips dan Trik Fotografi* karangan Yulian Ardiansyah (2009:1), di dalam fotografi, pencahayaan (*exposure*) dapat dikatakan sebagai seni atau teknik untuk mencari keseimbangan antara seberapa besar jumlah cahaya (*volume*) yang melalui sebuah lensa dengan seberapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mampu menghasilkan gambar pada sebidang bahan peka cahaya (*film*) atau sensor digital yang terdapat di dalam kamera.

Di dalam buku *Video Production Handbook* karya Gerald Millerson (2008:15), *lighting person* bertanggung jawab untuk merancang, mengatur, dan mengendalikan semua perlakuan pencahayaan, baik secara teknis dan artistik. Tanggung jawab ini dapat mencakup situasi pencahayaan dalam ruangan maupun luar ruangan. *Lighting person* mengawasi listrik dan mengatur cahaya.

Sebagai *lighting person*, penulis memiliki tugas untuk mengatur skema tata cahaya. Skema tata cahaya ini direncanakan dengan tujuan untuk menggarisbawahi atau menciptakan suasana yang diperlukan untuk sebuah adegan. Tata cahaya yang baik akan mampu menciptakan suasana yang menyentuh emosi penonton.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:167), penataan cahaya di dalam divisi produksi dilakukan karena terdapat dua hal, yakni:

1. Alasan-alasan teknis

Kamera tv hanya bisa berfungsi dengan keterbatasan kekontrasan (*tonal contrast*), oleh karena itu agar dapat menghasilkan gambar yang baik dan menghasilkan gambar yang optimal, sudah seharusnya didalam mengontrol pencahayaan dilakukan dengan cermat.

2. Alasan-alasan artistik

Penataan cahaya sangat membantu menciptakan pandangan khayalan tiga dimensi dalam arti mampu memperjelas adanya jarak, ruangan, kepadatan, dan unsur-unsur bentuk dari objeknya, semua hal ini dapat membuat suasana, *mood*, atau *style*. Penataan cahaya mampu menjadikan gambar indah.

Penulis disaat menjadi *lighting person*, penulis juga mempunyai tanggungjawab untuk mengatur penataan cahaya, karena dengan penataan cahaya yang baik dan benar, dapat memberikan kesan seseorang sedang marah, sedih, gembira, penuh wibawa, dan masih banyak kesan yang dapat dibuat dengan penataan cahaya yang baik dan benar.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:168), dalam penataan cahaya dapat dihasilkan berbagai sinar, misalnya saja sinar putih atau sinar matahari, *daylight*, dan sinar berwarna. Pada sinar putih mengandung banyak warna biru. Di samping itu, yang ikut menentukan warna di dalam cahaya adalah temperatur dari sinar itu sendiri.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:169), ada dua jenis pencahayaan yang biasa digunakan, yakni sebagai berikut:

1. Pencahayaan alami (*natural light*)

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang berasal dari alam, yakni matahari. Di saat syuting di luar ruangan (*out door*), pencahayaan alami banyak digunakan, hanya saja untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka perlu media bantu berupa *reflektor* (alat bantu pantul cahaya). *Reflektor* berfungsi untuk meratakan pencahayaan di beberapa objek lantaran pengaruh bayangan sinar matahari.

2. Pencahayaan buatan (*artificial light*)

Dalam pencahayaan buatan, kehadiran lampu sangat diperlukan, terutama jika pengambilan gambar pada malam hari di ruangan sempit, maka pengaruh lampu sangat penting sekali. Selain adanya lampu, yang tak kalah penting adalah jenis lampu dan jenis pencahayaan yang harus dilakukan.

Menurut Djoko Kartiko sebagaimana dikutip oleh Askurifai Baksin dalam bukunya *Videografi* (2009:171), dalam urusan lampu di sini dibedakan menjadi dua, yakni:

1. Lampu *tungsten*

Lampu *tungsten* adalah semua lampu dari berbagai merek yang nyala lampunya kelihatan kekuning-kuningan (tidak bening atau putih). Dalam kegiatan syuting film, nyala lampu yang sering dibutuhkan berwarna putih. Untuk itu, jika jenis lampu ini digunakan, maka perlu tambahan *filter* CTB (*Colour Temperature Blue*). Dengan tambahan *filter* ini, maka lampu *tungsten* yang tadinya berwarna kekuningan, bisa dinetralisir menjadi putih.

2. Lampu *day light*

Lampu *day light* adalah lampu yang memberikan efek cahaya putih dan cocok untuk pembuatan film. Terkadang ada juga juru kamera yang menginginkan warna kekuningan, sehingga perlu tambahan *filter* CTO (*Colour Temperature Orange*). Dengan tambahan *filter* ini, maka lampu *day light* yang tadinya berwarna putih, bisa dinetralisir menjadi kekuningan.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:175), empat sumber pencahayaan yang biasa dipakai dan sifatnya standar, yaitu:

1. *Key light*

Key light adalah sumber pencahayaan utama untuk menerangi subjek yang dituju pada suatu pengambilan gambar. Posisi *key light* bervariasi, mulai tepat di atas kamera atau bahkan di belakang subjek, tergantung kesan apa yang ingin dihasilkan.

2. *Fill light*

Fill light adalah sumber pencahayaan tambahan yang digunakan untuk mengisi area bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. Idealnya *fill light* berupa *soft light* yang mengisi area bayangan

dengan intensitas tertentu sehingga tidak menimbulkan bayangan lain pada subjek.

3. *Separation light*

Separation light atau disebut juga *hair light* adalah sumber pencahayaan yang berfungsi untuk memisahkan subjek dengan latar belakang. *Separation light* tidak begitu penting, tapi tanpa *separation light* subjek seakan terlihat menyatu dengan latar belakang. Penggunaan *separation light* akan membantu memunculkan warna dan tekstur rambut subjek. Tingkat pencahayaan *separation light* juga sama dengan tingkat pencahayaan *key light* yang digunakan, tapi pada *interview* biasanya tingkat pencahayaan *separation light* lebih kecil. Letak *separation light* bervariasi, mulai tepat di atas kepala subjek sampai menyamping.

4. *Background light*

Background light merupakan pencahayaan yang paling akhir dilakukan, tergantung perlu atau tidaknya suatu latar belakang ditonjolkan.

Saat penulis menjadi *lighting person*, penulis harus melakukan instalasi *lighting*, diawali dengan memasang *tripod lighting*, memasang *lighting* yang akan dipergunakan untuk syuting, dan mengoperasikan *lighting* tersebut saat syuting. Dalam setiap produksi, penulis yang sebagai *lighting person* menggunakan *lighting* yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dalam produksi yang ada.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:179), secara umum, jenis-jenis lampu dibedakan menjadi lima, yakni sebagai berikut:

1. *Blonde*

Blonde berdaya 1000-2000 watt biasanya digunakan untuk pencahayaan di ruangan yang cukup luas.

2. *Redhead*

Redhead berdaya 650-1000 watt biasanya digunakan untuk *key light* di ruangan yang cukup luas.

3. *HMI (Hydrargyrum Medium-Arc Iodide)*

HMI (Hydrargyrum Medium-Arc Iodide) merupakan jenis lampu berdaya tinggi di atas 5000 watt. Untuk menggunakan jenis lampu ini disarankan temperatur warnanya hingga 5600° Kelvin.

4. *Pepper light.*

Pepper light berdaya 100-1000 watt biasanya dipakai untuk *fill light*.

5. *Halogen*

Halogen berdaya 150-500 watt dipakai dalam situasi sederhana dengan ruangan tidak terlalu besar, biasanya dipakai untuk *fill light*.

Menurut *Darmanto SS* sebagaimana dikutip oleh *Askurifai Baksin* dalam bukunya *Videografi* (2009:182), ada beberapa jenis lampu. Pertama, lampu yang memancarkan cahaya halus (*soft light*) dan yang kedua lampu yang memancarkan cahaya keras (*hard light*).

Lampu-lampu jenis *hard light* bisa dikreasi menjadi lampu bercahaya *soft light*, diantaranya dengan memberikan *filter*, bisa juga menggunakan kertas minyak (*karkir*). Dengan *filter* atau *karkir*, maka pancaran cahayanya berubah menjadi lembut.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:184), perlengkapan lampu yang biasanya digunakan diantaranya adalah:

1. *Diffuser* (untuk memberikan efek lebih lembut)
2. *Barndoor* (untuk mengatur daya pancar lampu)
3. *Flag* (untuk memberi efek artistik)
4. *Cookie* (untuk memberi efek artistik)
5. *Reflector* (untuk memantulkan caha ke objek lain)

Saat penulis menjadi *lighting person*, jenis lampu yang digunakan dalam kegiatan proses produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*” hanya tiga buah jenis lampu, yakni *blonde*, *redhead*, dan *unomat*. Perlengkapan lampu yang digunakan dalam kegiatan proses produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*” hanya tiga buah perlengkapan lampu, yakni *diffuser*, *barndoor*, dan *reflector*.

Untuk dapat menyalakan *lighting* dengan jarak yang jauh, biasanya penulis yang sebagai *lighting person* mempersiapkan verleng dengan panjang dan daya yang berbeda-beda.

Selain itu penulis yang sebagai *lighting person*, di dalam pemasangan lampu diperlukan berbagai warna *filter* sesuai dengan kebutuhannya. *Filter* ini berfungsi untuk menyaring cahaya dan hanya cahaya atau sinar yang diperlukan saja yang bisa menembusnya. Penulis yang sebagai *lighting person*, mempersiapkan *filter* CTB (*Colour Temperature Blue*), CTO (*Colour Temperature Orange*) dan kertas kalkir, guna untuk mendapatkan cahaya yang dibutuhkan dalam kegiatan proses produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*”.

Selain *filter*, untuk memberikan efek lain dari lampu, penulis yang sebagai *lighting person*, juga mempersiapkan alat yang sering disebut *cookie*, yakni alat yang digunakan di depan nyala lampu untuk mendapatkan efek tertentu.

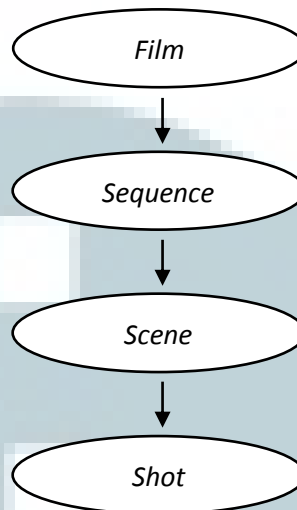
Penulis yang sebagai *lighting person* harus dapat mengatur pencahayaan. Dengan pencahayaan kepada suatu objek, berarti akan mampu menciptakan gambar dan menjelaskan bentuk objek dengan terang dan indah. Penataan cahaya bukan semata-mata agar kamera mampu mengambil gambar yang baik, namun dengan penataan cahaya dapat mengambil andil yang besar agar penonton mampu mendapatkan kesan tertentu.

Posisi kedua, penulis yang sebagai *camera person* atau yang biasa dikenal sebagai *director of photography* (DOP), mempunyai dua tanggung jawab utama, yakni mengatur tata cahaya sebuah adegan dan menjalankan kamera. Jika saatnya produksi, penulis yang sebagai *camera person* bertanggung jawab dalam pengaturan tata cahaya, penempatan, menggerakkan kamera, mengatur komposisi gambar, mengatur *exposure*, menyiapkan lensa sesuai dengan kebutuhan, dan penggunaan optik khusus atau bahan baku film.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:15), banyak yang harus dikuasai oleh *camera person*, karena dalam pembuatan film, gambar (*shot*) merupakan unsur penting yang menjadi ruh sebuah film. Karena jika di-*breakdown* (dipecah-pecah) sebuah film mengandung unsur terkecil berupa *shot*.

Skema 3.1

Bagian dari *film* jika dipecah-pecah



Dilihat dari pecahan tersebut, nyata sekali bahwa sebuah *film* merupakan kumpulan dari beberapa *sequence* (babak atau segmen). Dari sebuah *sequence* jika dipecah merupakan kumpulan beberapa *scene* (adegan). Jika dipecah lagi, maka sebuah *scene* merupakan kumpulan beberapa *shot*.

Di dalam buku *Video Production Handbook* karya Gerald Millerson (2008:15), *camera person* bertanggung jawab untuk menyiapkan kamera, kemudian mengoperasikan kamera untuk menangkap gambar video seperti yang diminta oleh sang sutradara.

Di dalam buku *Jurnalistik Televisi Mutakhir* karangan Morissan (2008:93), juru kamera (*camera person*) bertanggung jawab atas semua aspek teknis pengambilan gambar dan perekaman gambar. Seorang juru kamera harus memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan ketika ia mengambil gambar. Seorang juru kamera juga harus memastikan bahwa gambar yang diambilnya sudah tajam (*fokus*), komposisi gambar (*framing*) yang sudah tepat, pengaturan level atau tingkat suara sudah sesuai, warna gambar yang sesuai dengan aslinya (*natural*), dan juru kamera mendapatkan gambar (*shot*) yang terbaik.

Saat penulis menjadi *camera person* dalam kegiatan proses produksi film dokumenter panjang berjudul “*Teater Tanpa Selesai*”, yang diperlukan penulis saat menjadi *camera person* ialah mendapatkan *telling story* pada saat produksi (menitikberatkan pada aspek penceritaan sebuah *shot*).

Di dalam buku *Jurnalistik Televisi Mutakhir* karangan Morissan (2008:94), seorang juru kamera (*camera person*) dituntut untuk dapat mengambil gambar dengan baik, tetapi tidak hanya itu, seorang juru kamera harus memahami gambar apa saja yang diperlukan saat produksi itu berlangsung.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:69), dengan berkembangnya zaman, maka jenis kamera yang kini berkembang adalah teknologi digital. Lahirnya jenis kamera digital sangat mengubah dunia perfilman dan pertelevisian di dunia. Dengan kamera digital ada beberapa keuntungan yang diperoleh, diantaranya soal biaya produksi yang relatif murah dibanding jenis kamera analog.

Di dalam buku *Dari Hobi Jadi Profesional* karya Irwan Mahendra (2010:10), *film* menjadi bagian yang sangat penting, karena *film* merupakan media perekam gambar yang akan dihasilkan. Namun dengan berkembangnya teknologi kamera digital, *film* sedikit terlupakan.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:72), perbedaan antara kamera analog dengan kamera digital adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Perbedaan kamera analog dengan kamera digital

ANALOG	DIGITAL
Signal diproses langsung sehingga rentan terhadap gangguan baik internal maupun eksternal	Signal dikonversi oleh ADC menjadi data digital (yaitu 0 dan 1), sehingga tahan terhadap gangguan
Dilihat dari harga cukup mahal	Harga relatif murah
Mengalami degradasi kualitas	Tidak mengalami degradasi
Lebih <i>colorful</i>	Kurang <i>colorful</i> , tapi bisa dikoreksi pada saat editing

Sumber: Maximus Collage

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:72), di samping itu keuntungan lain dari kamera digital adalah sebagai berikut:

1. Gambar dan suara lebih unggul.

Kamera DV dapat menangkap gambar dengan kualitas yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kamera analog konsumen. DV memiliki resolusi vertikal lebih dari 500 *line* (bandingkan dengan VHS yang resolusinya hanya 250 *line*) sehingga dapat menghasilkan gambar yang lebih tajam dan menarik. Tidak hanya memiliki resolusi video yang lebih baik, tetapi juga akurasi warna yang lebih baik. Suaranya pun juga lebih baik, yaitu dengan kualitas CD *audio* (48 kHz 16 bit)

2. *No generation loss*

Selama koneksinya digital (pada saat transfer ke komputer), tidak terjadi penurunan kualitas. Kita dapat melakukan *copy* antar kaset DV dengan kualitas yang sama dengan aslinya.

3. Tidak memerlukan *video capture card*

Karena proses digitalisasi terjadi di dalam kamera, maka tidak perlu lagi analog to digital video card yang dipasang di komputer.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:80), dalam perkembangannya, kini teknologi kamera tidak hanya sampai pada tingkat *DV-cam*, tapi sudah melampauinya, yakni dengan munculnya kamera HD (*high density*). Fungsi kamera adalah menerima pantulan dari objek / benda / *scene*, kemudian diproses menjadi gambar bergerak (*motion picture*).

Saat penulis menjadi *camera person*, kamera yang digunakan oleh penulis ialah kamera *digital canon 60D* dan *canon 5D*, dengan teknologi kamera HD (*high density*). Selain kamera tersebut, ada juga kamera merek *sony HDV A1*.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:76), selain jenis kamera dalam kajian film dan video, dikenal ada beberapa sistem atau standar yang bisa mempengaruhi hasil gambar di monitornya, yakni SECAM, PAL, dan NTSC. Di Indonesia biasanya menggunakan standar PAL (*Pashe Alternate Line*). Sementara jika menengok ke Amerika dan Jepang, mereka sering menggunakan sistem NTSC (*National Television System Committee*)

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:78), Video analog mengenal beberapa format, antara lain: VHS, S-VHS, Beta, dan Hi 8. Sementara itu, video digital memiliki banyak sekali format, diantaranya Digital 8, AVI, MOV, MPEG 1 (VCD), MPEG 2 (DVD), DV, MPEG4, dan lainnya. Perbedaan antara format yang satu dengan lainnya adalah ukuran rekaman gambar yang diberi istilah resolusi dan aliran data per detiknya yang disebut *data rate*.

Penulis saat menjadi *camera person*, penulis harus mempersiapkan peralatan-peralatan apa saja yang harus dibawa untuk melakukan *shot*, seperti *tripod* kamera, *monopod*, *memory card* (CF Card, MMC, MMC Mobile, Micro MMC, Mini SD, SD Card, SD Card HC, Micro SD, Micro SD HC, M2, MS ProDuo) , baterai kamera, *charger* baterai kamera, lensa kamera, kamera, *rode*, *clip on*, *zoom H4N audio recorder*, *headphone*, dan *led portable*.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:90), ada beberapa hal yang harus dilakukan jika akan melakukan perekaman dengan kamera, baik film maupun video, yakni sebagai berikut:

1. *White balance*

Setiap kali ingin melakukan perekaman dengan kamera, maka *white balance* (W/B) perlu dilakukan. Tujuan dari *white balance* adalah untuk mensosialisasikan lensa kamera dengan keadaan sekitar objek perekaman. Hal ini berakibatkan, mengingat setiap tempat mempunyai cuaca, kepekaan cahaya, dan tekstur yang berbeda-beda, sehingga jika perekaman dilakukan di beberapa tempat, maka perlu dilakukan *white balance* agar mendapatkan gambar ideal yang sesuai dengan watak lingkungan bersangkutan. Dalam melakukan *white balance* perlu diperhatikan juga aspek pencahayaan dan filter. Jika menggunakan lampu *tungsten* (kekuningan), maka dinetralkan dulu dengan CTB (*color temperature blue*) sampai warna menjadi putih. Setelah warna lampu menjadi warna putih, baru dilakukan *white balance*.

2. *Focusing*

Setelah melakukan *white balance*, persiapan selanjutnya yang perlu dilakukan adalah *focusing*. *Focusing* adalah usaha mencari gambar objek yang paling jauh dari semua objek dengan ukuran gambar (*frame size*) paling dekat (*extreme close-up*) dan memosisikan gambar sejelas mungkin dengan memutar *ring focus*. Selanjutnya *camera person* melakukan *zoom in* dan *zoom out* untuk mendapatkan variasi gambar yang diinginkan. Jika sudah melakukan *focusing*, maka *camera person* bisa melakukan *zooming*, tapi jika belum *focusing* sebaiknya jangan, karena ketika posisi *zoom in* berakhir ke *zoom out*, biasanya terjadi gambar *blur (out of focus)*.

3. Mengambil kamera

Jika akan memulai syuting, maka kamera pasti harus diambil. Jika posisi karena nantinya akan diambil dengan posisi *handheld* (tanpa menggunakan *tripod*), maka biasakan mengambilnya dengan tangan kiri. Tapi jika akan diletakan di *tripod*, akan lebih baik jika mengambil menggunakan tangan kanan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan *camera person* pada saat mengambil gambar. Jika akan *handheld*, maka mengambil kamera dengan tangan kiri kemudian langsung diletakkan di pundak sebelah kiri atau secara leluasa bisa sambil jongkok, di perut, dan lainnya. Sebaliknya, jika mengambil dengan tangan kanan, karena kamera akan dipasang *tripod* sehingga lebih leluasa.

4. *Check and re-check*

Sebelum melakukan perekaman, lakukan *check and re-check* dengan peralatan kamera yang dibawa:

- a. Apakah baterainya masih penuh atau belum di-charge?
- b. Apakah *mic*-nya tidak bermasalah?

- c. Apakah *tripod*-nya berfungsi dengan baik?
- d. Jika menggunakan kabel apakah baik?
- e. Kaset yang akan digunakan tersedia?
- f. Usahakan punya cadangan baterai dan kaset
- g. Bila diperlukan, cek alat pendukung lainnya seperti; lampu *reflector*, *lightmeter*, dan lainnya
- h. Usahakan punya persediaan isolasi untuk keperluan mendesak
- i. Untuk lampu usahakan ada cadangan bohlam
- j. Jika menggunakan lampu PLN (Perusahaan Listrik Negara), apakah cukup tersedia jaringan dan kapasitasnya?
- k. Apakah perlu menggunakan *genset* (pembangkit listrik)?
- l. Jangan lupa kabel audio dan kabel video yang sudah dicek dan bagus
- m. Sediakan kabel audio dan video untuk cadangan

5. *Setting camera*

Dalam proses ini, kamera harus diset dengan menu-menu yang ada di kamera. Tentunya tidak semua bisa diset. Ada juga yang memang sudah *default* (dari pabriknya). Yang sering diset biasanya menyangkut *sound* dan *speed record*. Untuk *audio*, gunakan yang 16 bit, sementara untuk *speed record* pilihlah SP (*standard play*). Tapi untuk keadaan darurat, bisa juga menggunakan LP (*long play*). LP ini dimaksudkan agar panjang durasi kaset yang misal durasinya hanya 60 menit, bisa diulur durasinya menjadi sekitar 75 menit.

Jika semua sudah dipersiapkan dengan baik, barulah *camera person* dapat mengambil *shot* sesuai dengan kebutuhan yang ada. Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:97), *shot* mempunyai banyak arti atau penjelasan. Pertama, *shot* berarti ketika seseorang melakukan *on* sampai *off* pada suatu adegan. Kedua, *shot* berarti satu gerakan *objek*. Ketiga, *shot* berarti gambar yang direkam

dalam rangkaian *scene* (adegan). Jadi, *shot* merupakan bagian dari *scene*. Satu *scene* berisi beberapa *shot*. Hal ini dibuktikan dengan adanya *type of shot* (tipe *shot*). Bahwa dalam satu *scene* bisa saja terdiri atas tiga *shot*, yakni *master shot* (*full shot*), *cover shot* (*close-up*), dan *reverse shot* (kebalikan).

Yang jelas *shot* diartikan sebagai unsur terkecil dari sebuah struktur *film* yang utuh, di dalamnya terdapat isi atau pesan dari *shot* itu sendiri. Dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:97), Baksin mengutip Sentot Syahid yang menyebutkan ada lima batasan hal-hal yang terkandung dalam sebuah *shot*, yakni:

1. Faktor manusia

Dalam sebuah *shot* tentu ada unsur ini, karena faktor manusia merupakan bagian *integral* dengan peristiwa yang ingin disajikan dalam *film*. Adanya subjek manusia atau subjek lainnya, dihadirkan untuk melambangkan perwatakan atau pun masalah utama dari sebuah film.

2. Faktor ruang

Faktor ruang ini terbagi menjadi dua, yakni ruangan alami dan *non*-alami. Ruang alami adalah ruang atau tempat yang sesungguhnya untuk sebuah peristiwa yang terjadi. Ada pun ruang *non*-alami adalah ruang atau tempat pengganti yang dipakai untuk menggambarkan suatu peristiwa. Dengan kata lain, ruang *non*-alami sering juga disebut sebagai *studio* yang juga bisa direkayasa menjadi suatu ruang yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan. Pada jenis film *non*-fiksi, unsur ruang menjadi sangat penting karena faktor ini bisa melihat kandungan informasi dari zaman, status sosial, dan situasi tentang peristiwa terjadi. Salah satu contoh ruang *non*-alami adalah kreasi *blue screen*. Dalam syuting *blue screen* ini, pengambilan gambar dilakukan dua kali, pertama pada saat di *studio* dengan latar belakang warna hijau (bisa juga warna biru), dan kedua mengambil gambar di tempat

lain. Setelah keduanya siap, maka tinggal dilakukan pengeditan (penggabungan lewat komputer)

3. Faktor waktu

Faktor ini dalam *film* bisa memiliki dua pengertian, yakni pengertian waktu secara fisik seperti; pagi, siang, dan malam, serta waktu kejadian ketika sebuah peristiwa berlangsung. Di samping itu, faktor waktu di dalam media *film* (*film time*), bisa berbeda dengan waktu yang sesungguhnya (*real time*) ketika sebuah peristiwa terjadi.

4. Faktor peristiwa dramatik

Tanpa adanya peristiwa, ruang dan waktu tidak akan memiliki nilai dramatik. Peristiwa dalam *film* realitasnya sangat relatif, sementara peristiwa dalam *film* bisa dimungkinkan untuk menimbulkan reaksi emosional penonton yang lebih besar, dibandingkan dengan peristiwa realitasnya sendiri. Pada *film* dokumenter, peristiwa yang sifatnya faktual dan aktual menuntut editor lebih jeli untuk melihat jalinan materi *stock shot* yang tersedia, karena sering peristiwa yang terjadi baru bisa dipahami setelah beberapa *shot* dirangkai.

5. Faktor suara

Salah satu kelebihan media *film* adalah dengan adanya faktor suara yang juga memiliki kemampuan untuk diolah secara kreatif, sama seperti unsur gambarnya. Faktor suara bisa berfungsi sebagai informasi ruang, waktu, dan peristiwa, yang pada awalnya ketika suara bisa masuk ke dalam *film* hanya berfungsi sebagai pelengkap dan penunjang gambar. Bahkan para pembuat *film* saat ini, memasukkan musik *film* pun sering juga mempertimbangkan tahun produksi musik itu sendiri, baik sebagai usaha untuk mencapai tahun aktualitas peristiwa *film* itu

terjadi, maupun hanya mengembalikan memori penonton, pada tahun tentang musik itu diproduksi (Syahid, 2000, 3-4).

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:102), *juxtaposisi* adalah fungsi *shot* dalam sebuah bangunan *film*. Artinya, sejauh mana fungsi *shot* dalam membangun sebuah *film*. Menurut Sentot Sahid sebagaimana dikutip oleh Askurifai Baksin, dalam bukunya *Videografi* (2009:102), menyebutkan bahwa sebuah *shot* mempunyai makna sebagai berikut:

1. Fungsional

Fungsional artinya *shot* yang akan digunakan itu harus mempunyai fungsi yang jelas, baik itu sebagai fungsi informatif, dramatik, ritmik, atau pun hanya sebagai fungsi transisi saja. Hal ini penting karena setiap *shot* yang akan digunakan merupakan sarana untuk membina perhatian penonton.

2. Proporsional

Proporsional artinya penggunaan *shot* yang sesuai dengan fungsinya haruslah tepat ukuran panjang pendeknya, sehingga *film* yang dihasilkan nanti adalah *film* yang informatif serta memiliki tingkat dramatik dengan tempo *film* yang terjaga baik.

3. Struktural

Struktural artinya harus menggunakan dan menempatkan sebuah *shot* dari sebuah adegan itu dengan tepat, sesuai dengan tuntutan *juxtaposisi* dari adegan tersebut sehingga hal yang ingin dicapai dari adegan itu bisa terwujud. Hal ini penting karena *shot* tidak berdiri sendiri, *shot* harus didukung dengan *shot* lainnya yang jenjang keterkaitannya menuntut struktur penempatan yang tepat.

Selain itu, penulis yang sebagai *camera person* harus mengatur posisi kamera (*camera angle*) agar memperoleh komposisi terbaik untuk *shot*. Posisi kamera pada saat akan membidik suatu objek, mempunyai fungsi yang berbeda-beda.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:105), macam-macam posisi kamera (*camera angle*) yang sering digunakan, yakni sebagai berikut ini:

1. *Bird eye view*

Bird eye view adalah suatu teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Di dalam buku *Dari Hobi Jadi Profesional* karya Irwan Mahendra (2010:49), fungsi dari pengambilan gambar ini untuk menyajikan suatu lokasi atau pemandangan (*landscape*).

Gambar 3.1

Contoh pengambilan *bird eye view*



2. *High angle*

Sudut pengambilan *high angle* lebih rendah dari sudut pengambilan *bird eye view*. *High angle* merupakan pengambilan gambar dari atas objek. Dengan *high angle* maka objek tampak

lebih kecil. Fungsi dari pengambilan gambar ini agar dapat melihat objek dan subjek dari atas.

Gambar 3.2

Contoh pengambilan *high angle*



3. *Low angle*

Sudut pengambilan *low angle* lebih rendah dari sudut pengambilan *eye level*. *Low angle* merupakan pengambilan gambar dari bawah objek. Di dalam buku *Dari Hobi Jadi Profesional* karya Irwan Mahendra (2010:49), fungsi dari pengambilan gambar ini untuk menimbulkan efek khusus, seperti sosok pribadi yang besar, tinggi, kokoh, berwibawa, dan juga angkuh.

Gambar 3.3

Contoh pengambilan *low angle*



4. *Eye level*

Eye level adalah suatu teknik pengambilan gambar yang sejajar dengan mata objek. Posisi kamera dan objek lurus sejajar, sehingga gambar yang diperoleh tidak ke atas atau ke bawah, tetapi sejajar dengan mata objek. Fungsi dari pengambilan gambar ini sebenarnya tidak memiliki efek khusus, pengambilan gambar ini sering digunakan dalam dunia perfilman.

Gambar 3.4

Contoh pengambilan *eye level*



5. *Frog eye*

Frog eye merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek. Fungsi dari pengambilan gambar ini agar mendapatkan efek khusus (dari ujung kaki hingga atas kepala)

Gambar 3.5

Contoh pengambilan *frog eye*

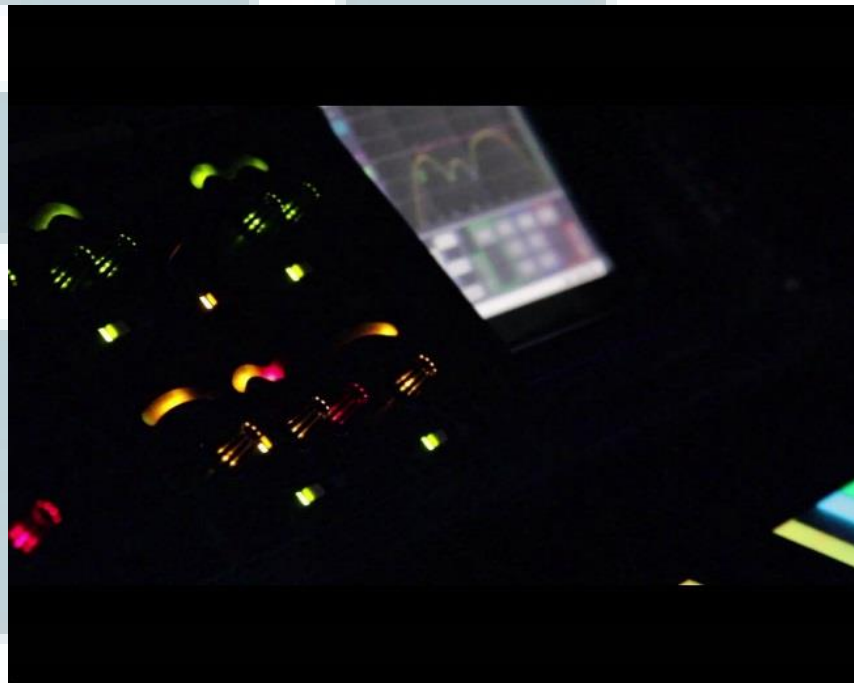


6. *Extreme close-up* (ECU)

Extreme close-up (ECU) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan sangat dekat sekali, misalnya mengambil gambar hidung, mata, telinga, dll. *Extreme close-up* (ECU) berfungsi menunjukkan detail suatu objek.

Gambar 3.6

Contoh pengambilan *extreme close-up* (ECU)



7. *Big close-up* (BCU)

Big close-up (BCU) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dari batas kepala hingga dagu objek. *Big close-up* (BCU) berfungsi menonjolkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu.

8. *Close-up* (CU)

Close-up (CU) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dari batas kepala sampai leher bagian bawah. *Close-up* (CU) berfungsi memberi gambaran objek secara jelas.

Gambar 3.7
Contoh pengambilan *close-up* (CU)



9. *Medium close-up* (MCU)

Medium close-up (MCU) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dari batas kepala hingga dada atas. *Medium close-up* (MCU) berfungsi menegaskan profil objek.

Gambar 3.8
Contoh pengambilan *medium close-up* (MCU)

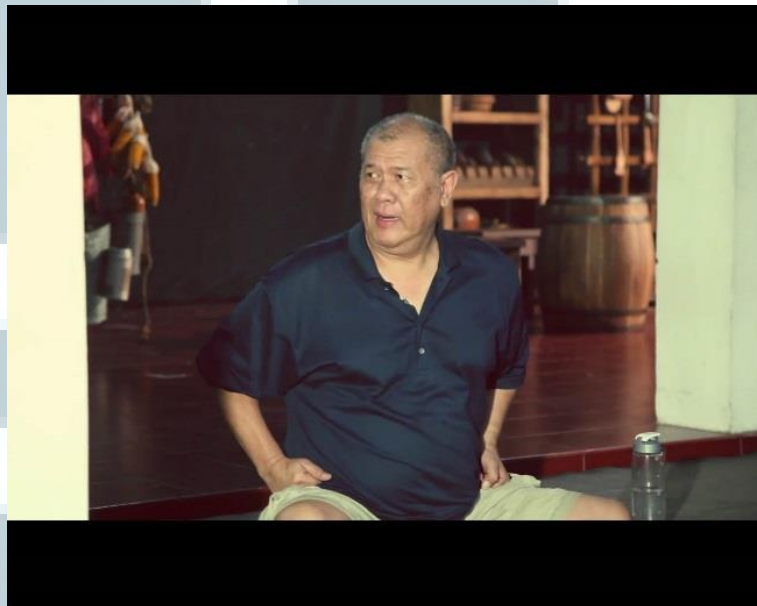


10. *Medium shot* (MS)

Medium shot (MS) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dari batas kepala sampai pinggang (perut bagian bawah). *Medium shot* (MS) berfungsi memperlihatkan seseorang dengan tampangnya.

Gambar 3.9

Contoh pengambilan *medium shot* (MS)



11. *Knee shot* (KS)

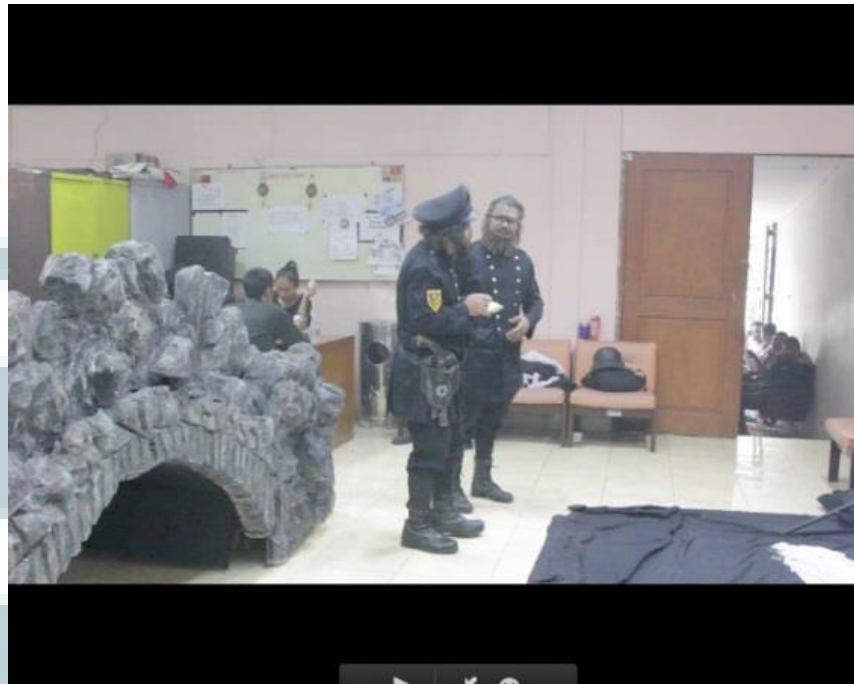
Knee shot (KS) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dari batas kepala hingga lutut. *Knee shot* (KS) berfungsi memperlihatkan seseorang dengan tampangnya.

12. *Full shot* (FS)

Full shot (FS) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dari batas kepala hingga kaki. *Full shot* (FS) berfungsi memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar.

Gambar 3.10

Contoh pengambilan *full shot* (FS)



13. *Long shot* (LS)

Long shot (LS) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* objek penuh dengan latar belakangnya. *Long shot* (LS) berfungsi menonjolkan objek dengan latar belakangnya.

Gambar 3.11

Contoh pengambilan *long shot* (LS)



14. *One shot*

One shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* hanya dengan satu objek. *One shot* berfungsi memperlihatkan seseorang dalam frame.

Gambar 3.12

Contoh pengambilan *one shot*

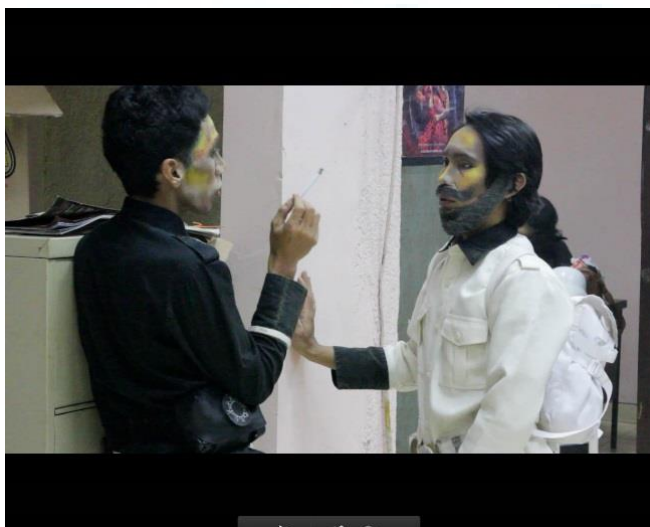


15. *Two shot*

Two shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan dua objek. *Two shot* berfungsi memperlihatkan dua objek sedang berbincang.

Gambar 3.13

Contoh pengambilan *two shot*



16. *Three shot*

Three shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan tiga objek. *Three shot* berfungsi menunjukkan tiga objek sedang berinteraksi.

Gambar 3.14

Contoh pengambilan *three shot*



17. *Group shot (GS)*

Group shot (GS) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan banyak objek. *Group shot (GS)* berfungsi memperlihatkan banyak objek.

Gambar 3.15

Contoh pengambilan *group shot (GS)*



18. *Point of view shot* (POV)

Point of view shot (POV) merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan memperlihatkan *shot* dalam posisi objek diagonal dengan kamera. Ada dua jenis *point of view shot* (POV), yakni yang pertama kamera sebagai subjek yang menjadi lawan objek. Jenis *point of view shot* (POV) yang kedua kamera sebagai orang ketiga. Fungsi dari pengambilan gambar ini untuk memperlihatkan orang yang sedang berinteraksi.

Gambar 3.16

Contoh pengambilan *point of view shot* (POV)



19. *Over shoulder shot*

Over shoulder shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* melalui bahu pemain. Teknik ini mempunyai kesan menarik, karena seolah mata lensa kamera mewakili pandangan seorang pemain (objek). Teknik pengambilan gambar *over shoulder shot* ini juga disesuaikan dengan *point of view shot* (POV). Fungsi dari pengambilan gambar ini untuk mendapatkan keindahan, karena gambar diambil dari belakang pundak subjek.

Gambar 3.17

Contoh pengambilan *over shoulder shot*

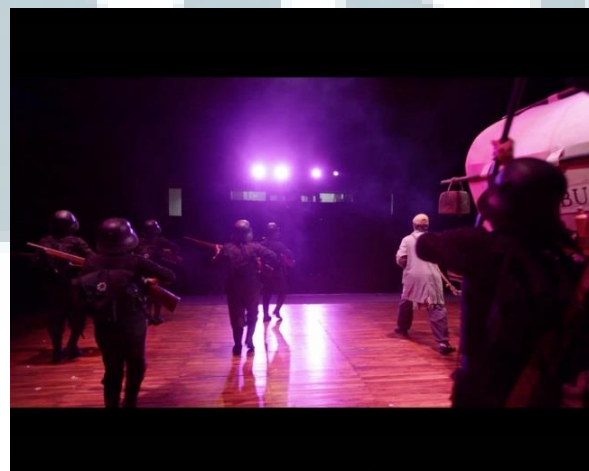


20. *Backlight shot*

Backlight shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* yang memperlihatkan objek berbayang karena diabaikan oleh lensa kamera. Lensa kamera lebih mengejar cahaya di belakang objek, sehingga objek tidak terkena cahaya. Efek gambar yang terjadi adalah objek tampak tidak jelas, sementara *background* tampak terang benderang. Semakin cahaya di belakang objek terang, maka semakin tidak jelas gambar objek. Teknik pengambilan gambar ini, biasanya berfungsi untuk melindungi wajah objek sebenarnya.

Gambar 3.18

Contoh pengambilan *backlight shot*



21. *Reflection shot*

Reflection shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* yang tidak membidik objeknya langsung ke sasaran, namun justru ke benda-benda yang mengandung bayangan (refleksi). Fungsi dari pengambilan gambar ini untuk mendapatkan efek keindahan, karena subjek tidak diambil secara langsung, akan tetapi melalui pantulan benda.

Gambar 3.19

Contoh pengambilan *reflection shot*

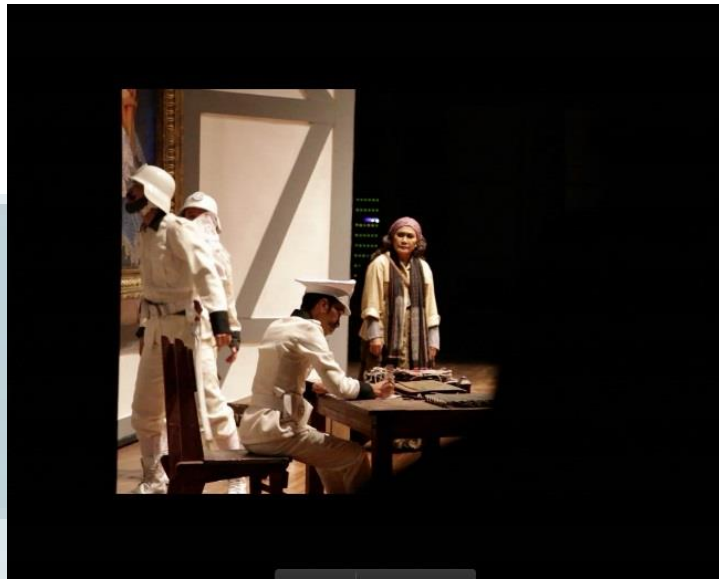


22. *Door frame shot*

Door frame shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan cara membuka pintu sedikit demi sedikit, kemudian melongok ke bagian dalamnya. Fungsi dari pengambilan gambar ini agar mendapatkan efek khusus, seperti efek menakutkan.

Gambar 3.20

Contoh pengambilan *door frame shot*

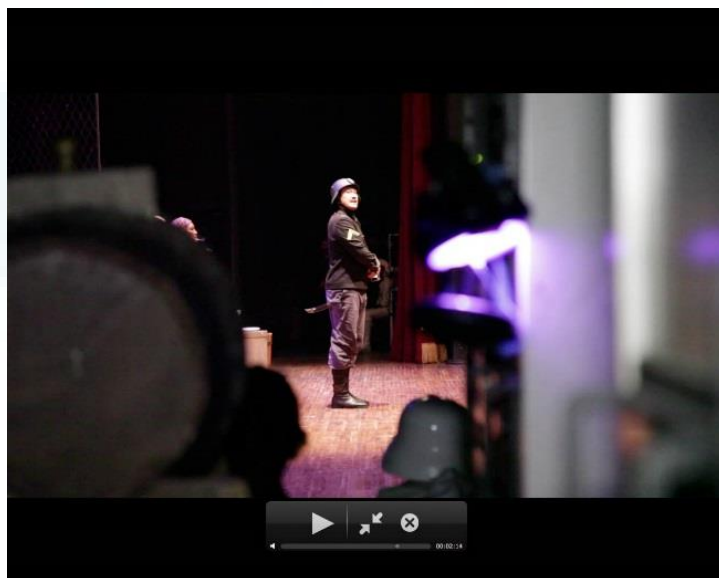


23. *Artificial framing shot*

Artificial framing shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan menempatkan benda-benda di depan lensa. Fungsi dari pengambilan gambar ini menghasilkan efek keindahan, karena kamera tidak langsung membidik objek tapi dikasih latar depan (*foreground*) dahulu.

Gambar 3.21

Contoh pengambilan *artificial framing shot*



24. *Jaws shot*

Jaws shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* seolah-olah objek tidak tahu, sehingga ketika kamera menyorot ke arahnya objek, objek merasa kaget, namun tetap dalam situasi dramatik. *Jaws* yang berarti ikan hiu dipakai untuk menunjukkan keterkagetan objek, manakala kamera membidik ke arahnya. Fungsi dari pengambilan gambar ini untuk memperlihatkan efek kaget dari subjek.

Gambar 3.22

Contoh pengambilan *jaws shot*



25. *Framing with background shot*

Framing with background shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan objek tetap fokus di depan lensa, namun latar belakangnya dimunculkan sesuatu untuk memberi kesan lain terhadap objek tujuan. Fungsi teknik pengambilan gambar ini sebetulnya memberi efek keindahan.

Gambar 3.23

Contoh pengambilan *framing with background shot*



26. *Artifial hairlight*

Artifial hairlight merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan rambut objek diberi efek cahaya buatan, sehingga menimbulkan efek bersinar. Fungsi dari pengambilan gambar ini agar ada nuansa dramatik. Selain untuk menambah nuansa dramatik, teknik ini dapat juga untuk memberi batas antara objek dengan *background*, sehingga tampak lebih terpisah antara objek dengan latar belakangnya.

Gambar 3.24

Contoh pengambilan *artifial hairlight*



28. *Fast road effect shot*

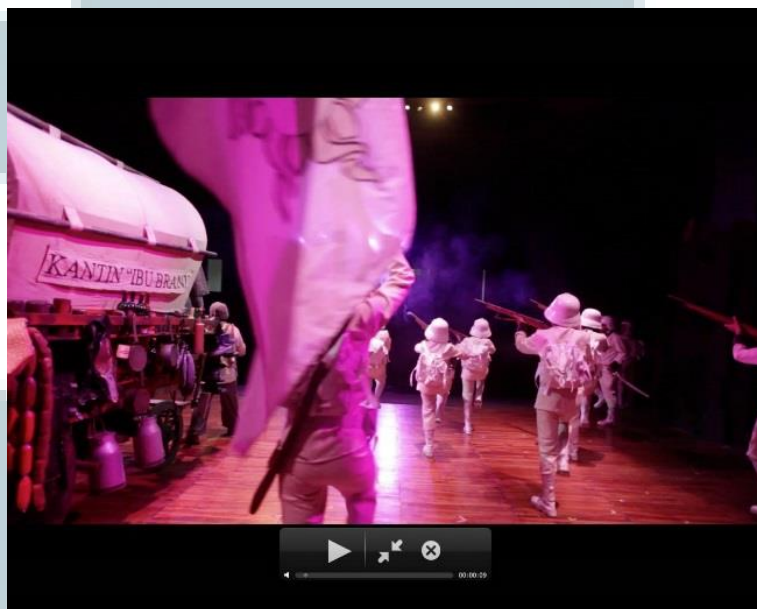
Fast road effect shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan memperlihatkan juru kamera berada di dalam mobil yang sedang melaju. Fungsi dari pengambilan gambar ini memperlihatkan efek kecepatan mobil objek.

29. *Walking shot*

Walking shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan mengambil gambar pada objek yang sedang berjalan. Fungsi dari pengambilan gambar ini untuk mendapatkan efek indah karena memperlihatkan seseorang yang sedang berjalan.

Gambar 3.25

Contoh pengambilan *walking shot*



30. *Travelling shot*

Travelling shot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan *camera person* dengan memperlihatkan teknik *travelling* atau berjalan-jalan seolah sedang menikmati pemandangan di sisi

jalan. Teknik ini sama dengan *panoramic shot*. Bedanya hanya pada fungsi isi, *travelling shot* tidak memilih pemandangan yang dibidik, sementara *panoramic shot* lebih megutamakan keindahan panorama keindahan.

Penulis yang sebagai *camera person* juga harus mengatur komposisi saat ingin mengambil gambar. Komposisi gambar yang tepat, membuat gambar yang diambil oleh penulis yang sebagai *camera person* menjadi lebih indah dan bagus.

Di dalam buku *Videografi* karangan Askurifai Baksin (2009:135), komposisi dalam sebuah *frame* ditentukan oleh tiga faktor, yakni sebagai berikut:

1. *Headroom*

Headroom adalah komposisi kepala objek harus proporsional, yakni kepala bagian atas objek dengan batas frame harus diatur tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah. Jika *headroom* terlalu tinggi, maka objek nanti akan terkesan menggantung, namun bila *headroom* terlalu rendah, maka objek nanti akan terkesan terpotong. Di dalam buku *Jurnalistik Televisi Mutakhir* karya Morissan (2008:103), ruang kosong yang berada di atas kepala disebut *headroom*. Fungsi *headroom* tersebut agar subjek tidak tenggelam ke arah tepi bawah layar televisi.

U
M
N

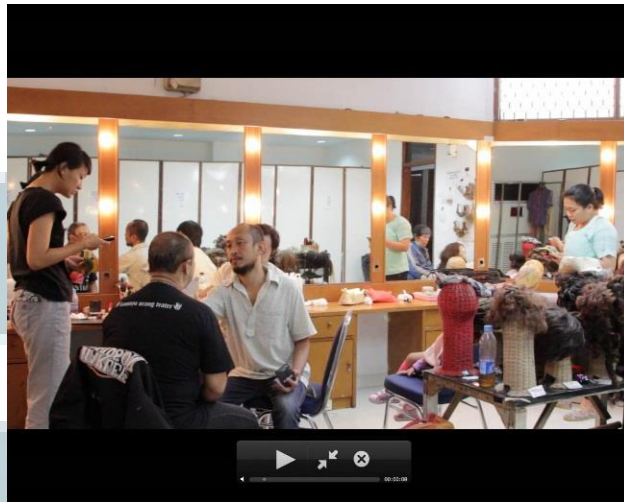
Gambar 3.26
Contoh komposisi *headroom*



2. *Noseroom*

Noseroom adalah jarak pandang seseorang terhadap objek lainnya, baik ke kiri maupun ke kanan. Di dalam buku *Jurnalistik Televisi Mutakhir* karya Morissan (2008:103), ruang yang diperlukan ketika seseorang melihat atau menunjuk pada suatu arah tertentu disebut *noseroom*. Tanpa *noseroom* gambar akan tampak aneh dan tidak seimbang. Fungsi *noseroom* tersebut agar mendapatkan gambar yang menarik, karena dengan *noseroom* berarti seseorang sedang melakukan interaksi dengan orang atau benda lainnya.

Gambar 3.27
Contoh komposisi *nose room*



3. *Looking space*

Looking space adalah ruangan yang di depan atau arah subjek yang sedang bergerak ke depan. *Looking space* yang proporsional prinsipnya tidak terlalu lebar dan tidak terlalu sempit. Di dalam buku *Jurnalistik Televisi Mutakhir* karya Morissan (2008:103), jarak yang tersisa ketika seseorang bergerak pada arah tertentu disebut *looking space* atau *walkingroom*. Fungsi dari *walkingroom*, tanpa *walkingroom* seseorang akan tampak terhalangi atau terhenti oleh tepi layar.

Gambar 3.28
Contoh komposisi *looking space*



Masih banyak tanggung jawab yang dimiliki oleh penulis sebagai *camera person*. Untuk melaksanakan tanggung jawab yang begitu banyak, *camera person* biasanya memiliki sejumlah pembantu yang biasa disebut awak kamera atau asisten *camera person*.

Saat penulis menjadi *camera person*, tidak hanya dituntut untuk mengambil gambar yang menarik, akan tetapi juga memenuhi kaidah sinematik. Menjadi *camera person* memerlukan logika sinematik yang memadai. Dengan banyak latihan mengoperasikan kamera, maka logika sinematiknya akan terasah sehingga lambat laun akan menguasai *the art of film presenting* (seni mempertunjukkan gambar film).

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Berikut ini adalah kendala yang ditemukan penulis saat melaksanakan praktik kerja magang di PT Spin Productions:

1. Kurangnya pemahaman tentang alat-alat produksi, sehingga membuat terjadinya lambatnya dalam mengambil alat ketika alat tersebut dibutuhkan dalam proses produksi.
2. Kurangnya rapat antar divisi produksi sebelum divisi produksi melakukan produksi. Ini membuat konsep menjadi kurang matang, karena di dalam rapat divisi produksi, divisi produksi membahas kriteria pengambilan gambar (*shotlist*) sebelum tiba waktu produksi.
3. Kurangnya kru pada divisi produksi, ini membuat seringnya terjadi dua pekerjaan (*double job*) pada saat produksi tiba.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut ini adalah solusi atas kendala yang ditemukan penulis saat melaksanakan praktik kerja magang di PT Spin Productions:

1. Penulis mencari tahu tentang alat-alat produksi dengan bertanya kepada karyawan yang bekerja di PT Spin Productions, selain itu penulis juga mencari informasi tentang alat-alat produksi lewat internet.
2. Penulis mencoba melakukan rapat tertutup antar divisi produksi, untuk mensatukan konsep, ide, dan pengambilan gambar, agar saat tiba masa produksi, produksi berjalan dengan aman dan lancar.
3. Penulis menyarankan kepada pihak *Producer Executive* agar menambah kru di dalam divisi produksi, agar tidak terjadi *double job* lagi pada saat produksi tiba.

UMMN