



Bahan Ajar
Kursus & Pelatihan

KOMPOSISI GAMBAR **DALAM PRODUKSI ACARA TELEVISI**



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal
Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan
Tahun 2013

**BAHAN AJAR
KURSUS DAN PELATIHAN**

**KOMPOSISI GAMBAR
DALAM
PRODUKSI ACARA TELEVISI**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal
Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan
2013

SAMBUTAN

DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, NONFORMAL DAN INFORMAL

Sejalan dengan visi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yakni “Terselenggaranya layanan pendidikan anak usia dini, nonformal dan informal untuk mewujudkan insan Indonesia yang berakhlak mulia, berkarakter, cerdas, terampil, mandiri dan kreatif, dan profesional”, diperlukan sistem pelayanan yang prima.

Dalam rangka melaksanakan ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal menyusun norma, standar, prosedur, dan kriteria sebagai penguatan sistem manajemen dan dukungan teknis pendidikan anak usia dini, nonformal dan informal.

Upaya yang dilakukan Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal bersama konsorsium kursus dan pelatihan untuk menyusun bahan ajar kursus dan pelatihan dalam bentuk buku cetak perlu diapresiasi. Selain sebagai norma, standar, prosedur, dan kriteria, bahan ajar ini sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu, relevansi, dan daya saing lulusan kursus dan pelatihan serta satuan pendidikan nonformal lainnya sesuai dengan standar nasional pendidikan.

Semoga, bahan ajar ini dapat memberikan manfaat dan memenuhi kebutuhan peserta didik serta mudah diperoleh sehingga proses pembelajaran diharapkan dapat berhasil lebih baik.

Jakarta, 24 Juni 2013
Direktur Jenderal,



Prof. Dr. Lydia Freyani Hawadi, Psikolog
NIP. 19570322 198211 2 001

KATA PENGANTAR

DIREKTUR PEMBINAAN KURSUS DAN PELATIHAN

Pertama-tama kami menyampaikan puji syukur ke Hadirat Allah yang Maha Kuasa serta terima kasih dan penghargaan kepada tim penyusun bahan ajar kursus dan pelatihan yang telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga dan bekerja keras, sehingga bahan ajar kursus dan pelatihan selesai disusun dan siap dipergunakan oleh peserta didik, penyelenggara kursus dan pelatihan serta satuan pendidikan nonformal lainnya.

Kebijakan menerbitkan bahan ajar kursus dan pelatihan merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (Ditjen PAUDNI), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), agar kegiatan pembelajaran pada lembaga kursus dan pelatihan serta satuan pendidikan nonformal lainnya dapat didukung oleh tersedianya bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mudah diperoleh sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berhasil lebih baik dan efektif.

Bahan ajar ini merupakan sarana untuk lebih mengoperasionalkan substansi kurikulum berbasis kompetensi pada masing-masing jenis keahlian, agar peserta didik kursus dan pelatihan serta satuan pendidikan nonformal lainnya lebih cepat dalam menguasai materi pembelajaran. Penerapan bahan ajar yang relevan dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik akan sangat membantu mereka dalam mempersiapkan diri untuk mengikuti uji kompetensi yang diselenggarakan oleh Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) atau lembaga kursus dan pelatihan yang sudah terakreditasi lembaga oleh Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Nonformal (BAN.PNF).

Uji kompetensi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari upaya Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen PAUDNI, Kemdikbud untuk meningkatkan mutu, relevansi, dan daya saing lulusan kursus dan pelatihan serta satuan pendidikan nonformal lainnya sesuai dengan standar nasional pendidikan. Untuk mencapai sasaran tersebut, maka penyelenggara kursus dan pelatihan serta satuan pendidikan nonformal lainnya, perlu menyiapkan pendidik yang mampu melaksanakan kegiatan

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis, serta didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana yang memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Akhirnya saya berharap, bahan ajar ini akan menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kinerja lembaga-lembaga kursus dan pelatihan serta satuan pendidikan nonformal lainnya.

Jakarta, 24 Juni 2013

Direktur,

A handwritten signature in black ink on a light purple rectangular background. The signature is stylized and appears to read 'Wartanto'.

Dr. Wartanto

NIP. 19631009 198903 1 001

SEKAPUR SIRIH

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat berdampak pada kemajuannya bidang komunikasi dan informasi. Pada saat ini informasi menjadi salah satu faktor yang sangat penting untuk dikuasai oleh sumber daya manusia (SDM) yang bergerak dalam dunia multimedia dan audio visual, khususnya televisi. Pendidikan kamerawan (*camera person*) merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan diri agar dapat bersaing dipasar global sebagai seorang kamerawan (*camera person*).

Buku *Komposisi Gambar dalam Produksi Acara Televisi* ini meliputi pengantar komunikasi dan fungsi komunikasi massa, komposisi gambar, pedoman *the rule of thirds*, komposisi dari aspek pembingkaiian (*framing*), aspek *camera angle*, *type of shot size*, *camera movement*, *imaginary line*, atau *crossing line*, elemen-elemen dan prinsip-prinsip pengambilan gambar.

Dalam buku ini masih banyak kata-kata atau kalimat dalam bahasa Inggris yang dipakai khususnya dalam bab komposisi gambar dan tidak diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia. Hal itu karena kata-kata atau istilah tersebut sudah dikenal dan dipakai sehari-hari dikalangan kerabat kerja produksi dan penyiaran televisi maupun kegiatan produksi audio visual (dengan sebutan bahasa televisi).

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang atas kasih, rahmat dan anugerah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku ini. Penulis berusaha untuk merangkum materi dari beberapa buku, bahan ajar, bahan ceramah, situs-situs di internet serta pengalaman penulis dalam menangani kamera, termasuk sebagai

pengarah acara (PD) dalam Praktik Operasional *Multicamera*, khususnya praktik *Talk Show* - Mahasiswa Vokasi UI - Program Studi *Broadcasting /Penyiaran* di *Studio Broadcast Center FISIP-UI* (sejak tahun 2004-sekarang), sehingga buku ini dapat tersusun sesuai dengan kebutuhan pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang kamerawan (*camera person*).

Terima kasih kepada istri dan anak-anak atas dorongannya, serta mahasiswa yang telah memberi dan mengizinkan foto-foto kalian untuk dimuat dalam buku ini, juga rekan-rekan yang telah membantu memberi masukan sehingga buku ini dapat selesai. Harapan penulis semoga buku ini dapat berguna bagi peserta kursus dan pelatihan serta para pembaca umumnya.

Saran dan kritik sangat diperlukan dari rekan pengguna, peserta kursus dan pelatihan di bidang *broadcasting* serta segenap pembaca guna penyempurnaan berikutnya. Terima kasih.

Penulis

DAFTAR ISI

SAMBUTAN	i
KATA PENGANTAR	iii
SEKAPUR SIRIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	3
1.3. Sasaran	4
BAB II PENGANTAR KOMUNIKASI	5
2.1. Bahasa Verbal dan Nonverbal	6
2.2. Media Massa	7
BAB III KOMPOSISI GAMBAR	9
3.1. Unsur-Unsur Gambar/ <i>Visual Elements</i>	10
3.2. Pengertian Komposisi Gambar	13
3.3. Kriteria Komposisi Gambar yang Baik	15
3.4. <i>The Rule of Thirds</i>	17
3.5. Pengertian <i>Shot, Scene, Sequence</i> dan <i>Shooting</i>	19
BAB IV KOMPOSISI DARI ASPEK <i>FRAMING</i> /PEMBINGKAIAN	21
4.1. Pembingkaiian (<i>Framing</i>)	21
4.2. Pengelompokan Objek/ <i>Object Grouping</i>	26
4.2.1. Pengelompokan Segitiga/ <i>Triangle Grouping</i>	26
4.2.2. Pengelompokan Latar Depan dan Latar Belakang	27
4.2.3. <i>Symetric and Asymetric Balance Grouping</i>	29
4.3. Bentuk Garis dan Kurva (<i>Line and Curve Form</i>)	31
4.4. Orang dalam Frame (<i>Object in frame</i>)	33
4.5. <i>Bad and Good Framing</i>	35
BAB V KOMPOSISI DARI ASPEK <i>CAMERA ANGLE</i>	39
5.1. Tujuan Penempatan Sudut Kamera (<i>Camera Angle</i>) ...	40
5.2. <i>Type of Camera Angle</i>	41
5.3. Faktor-Faktor yang Menentukan <i>Camera Angle</i>	44
5.3.1. Ukuran Objek	44
5.3.2. Penggunaan <i>Long, Medium dan Close Shot</i>	45
5.3.3. <i>Type of Shot Size</i> untuk Pemain/Orang	52

5.4. Perspektif Objek (<i>Perspective Object</i>)	58
5.4.1. One Perspective	58
5.4.2. Two Perspective	59
5.4.3. Three Perspective	59
5.5. Posisi Kamera untuk Pengambilan Perspektif/ Dimensi Orang/Pemain	60
5.5.1. <i>Frontal Position</i>	60
5.5.2. <i>Front Middle Left Side Position</i>	60
5.5.3. <i>Left Side Position</i>	61
5.5.4. <i>Front Middle Right Side Position</i>	61
5.5.5. <i>Right Side Position</i>	62
5.6. Tinggi Kamera (<i>Camera Height</i>)	62
5.6.1. Jenis Tinggi Kamera	63
5.7. <i>Special Camera Angle</i>	65
5.7.1. <i>Aerial shot</i>	65
5.7.2. <i>Canted angle shot/crazy shot</i>	65
 BAB VI <i>IMAGINARY LINE/CROSSING LINE</i> atau <i>RULE OF 180</i> <i>DEGREE</i>	67
6.1. <i>Camera Position</i> untuk <i>Over Shoulder Shot (OSS)</i>	69
6.2. <i>Camera Position, Object Direction in Rule of 180</i> <i>Degree</i>	69
 BAB VII GERAKAN KAMERA / <i>CAMERA MOVEMENT</i>	71
7.1. <i>Camera Supporting Still (Diam)</i>	71
7.2. <i>Camera Supporting Move (Bergerak)</i>	75
7.3. <i>Gerakan Pedestal, Crane dan Jib</i>	79
 BAB VIII ELEMEN DAN PRINSIP PENGAMBILAN GAMBAR/ <i>SHOT</i>	81
8.1. Elemen-Elemen <i>Shot</i>	81
8.1.1. <i>Motivasi (Motivation)</i>	81
8.1.2. <i>Informasi (Information)</i>	81
8.1.3. <i>Komposisi (Composition)</i>	82
8.1.4. <i>Suara (Sound)</i>	82
8.1.5. <i>Sudut Kamera (Camera Angle)</i>	82
8.1.6. <i>Kontinuitas (Continuity)</i>	83
 DAFTAR PUSTAKA	86
BIODATA PENULIS	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Unsur-Unsur Gambar di Ruang Makan	11
Gambar 2.	Peningkatan Objek Unsur-Unsur Gambar ke dalam <i>Frame</i> /Bingkai	13
Gambar 3.	<i>Penempatan Objek/Wanita di Pantai ke dalam Frame</i>	14
Gambar 4.	Pengaturan Komposisi Gambar Pasangan Kakek Nenek	15
Gambar 5.	Unsur-Unsur Gambar Menyatu di Lokasi Aktivitas	16
Gambar 6.	<i>The Rule of Thirds</i> /Pedoman per Tiga/Aturan per Tiga	17
Gambar 7.	Empat Titik dari Perpotong Garis Vertikal dan Horizontal	17
Gambar 8.	Aplikasi <i>The Rule of Thirds</i> dalam Pengambilan Gambar (1)	19
Gambar 9.	Aplikasi <i>The Rule of Thirds</i> dalam Pengambilan Gambar (2)	19
Gambar 10.	<i>Framing</i> Objek/Unsur Gambar ke dalam <i>Frame</i>	21
Gambar 11.	<i>Safe Area</i> pada <i>Frame</i> /Bingkai/View Finder Kamera ..	22
Gambar 12.	<i>Frame</i> /Bingkai Layar Televisi (<i>SDTV</i> dan <i>HDTV</i>)	22
Gambar 13.	<i>Head Room</i> dari Orang/Pemain	23
Gambar 14.	Penggunaan <i>Head Room</i> yang Tepat dan Salah	23
Gambar 15.	<i>Nose Room</i> atau <i>Looking Room</i>	24
Gambar 16.	Penggunaan <i>Nose Room</i> yang Tepat dan Salah	24
Gambar 17.	<i>Walking Room</i> atau <i>Lead Room</i>	25
Gambar 18.	Penggunaan <i>Walking Room</i> atau <i>Lead Room</i> saat Berolahraga	25
Gambar 19.	Pengelompokkan <i>Segitiga (Triangles Grouping)</i> dari Objek (1)	26
Gambar 20.	Pengelompokkan <i>Segitiga (Triangles Grouping)</i> dari Objek (2)	26
Gambar 21.	Pengelompokkan Latar Depan dan Latar Belakang	27
Gambar 22.	<i>Over Shoulder Shot</i> Saat Berbicara Dua Orang/ Pemain.....	28
Gambar 23.	<i>Over Shoulder Shot</i> Saat Melakukan Wawancara	28
Gambar 24.	<i>Symetric and Asymetric Grouping</i>	29
Gambar 25.	<i>Symetric Vertical Grouping</i>	30
Gambar 26.	<i>Symetric Horizontal Grouping</i>	30

Gambar 27.	<i>Asymetric Horizontal Grouping</i>	31
Gambar 28.	Garis Vertical dan Diagonal dalam Komposisi	32
Gambar 29.	Garis Diagonal dalam Komposisi	32
Gambar 30.	Garis Horizontal dan Diagonal dalam Komposisi	33
Gambar 31.	Garis Melengkung/ <i>Curve S</i>	33
Gambar 32.	Pengambilan Objek <i>One Shot</i>	34
Gambar 33.	Pengambilan Objek <i>Two Shot</i>	34
Gambar 34.	Pengambilan Objek <i>Three Shot</i>	35
Gambar 35.	Pengambilan Objek <i>Group Shot</i>	35
Gambar 36.	<i>Good and Bad Framing</i>	36
Gambar 37.	Efek <i>Dimensional Merger</i>	37
Gambar 38.	<i>Tonal Merger</i>	38
Gambar 39.	Penempatan Sudut Kamera (<i>Camera Angle</i>)	39
Gambar 40.	Penempatan Kamera untuk Memeroleh Luas Area	40
Gambar 41.	Penempatan Kamera untuk Mendapatkan Illusi Kedalaman	41
Gambar 42.	Penempatan Kamera dari Posisi Sudut Tinggi dan Sudut Rendah	41
Gambar 43.	Pengambilan Gambar <i>Objective Shot</i>	42
Gambar 44.	Pengambilan Gambar <i>Subjective Shot</i>	43
Gambar 45.	Penempatan Kamera pada Seorang Penerjun untuk Mendapatkan <i>Subjective Shot</i>	44
Gambar 46.	<i>Long Shot</i> Bangunan	45
Gambar 47.	Panorama Alam	45
Gambar 48.	Lokasi Pristiwa di Gedung dan Sekitarnya	46
Gambar 49.	Orang Sedang Berolahraga - Sepakbola	46
Gambar 50.	Orang Sedang Berjalan dan Berlari	46
Gambar 51.	<i>Group Shot</i> di Studio TV	47
Gambar 52.	Orang Sedang Beraktivitas	47
Gambar 53.	Sedang Berdialog dan Wawancara di Lokasi Kejadian	48
Gambar 54.	Aktivitas di Dapur dan Pasar Tradisional	48
Gambar 55.	<i>Stand Up Reporter</i> TV di Lokasi Olahraga	49
Gambar 56.	Ekspresi Gembira dan Serius	49
Gambar 57.	Ekspresi Kecewa dan Marah	50
Gambar 58.	Sedang Berdialog/Wawancara	50
Gambar 59.	Cincin dan Jam pada Tangan Orang	50
Gambar 60.	Detail dari Suatu Benda	51
Gambar 61.	Benda Ukuran Kecil	51
Gambar 62.	Aneka Bunga	51

Gambar 63.	Binatang Kecil	52
Gambar 64.	<i>Extreme Close Up</i> Wajah Orang (XCU)	53
Gambar 65.	<i>Big Close Up</i> (BCU)	53
Gambar 66.	<i>Close Up</i> (CU)	54
Gambar 67.	<i>Medium Close Up</i> (MCU)	54
Gambar 68.	Wawancara di Studio TV	55
Gambar 69.	<i>Medium Shot/Middle Shot</i> (MS)	55
Gambar 70.	<i>Knee Shot / ¾ Shot</i> (KS)	56
Gambar 71.	<i>Full Shot</i> untuk Orang Berdiri (FS)	56
Gambar 72.	<i>Full Body Shot</i> untuk Orang Duduk (FS)	56
Gambar 73.	<i>Long Shot</i> (LS)	57
Gambar 74.	<i>Extreme Long Shot</i> (XLS)	57
Gambar 75.	<i>One Perspective</i>	58
Gambar 76.	<i>Two Perspective</i>	59
Gambar 77.	<i>Three Perspective</i>	59
Gambar 78.	TV Presenter di Depan Kamera	60
Gambar 79.	<i>Front Middle Left Position</i>	60
Gambar 80.	<i>Left Side Position</i>	61
Gambar 81.	<i>Front Middle Right Position</i>	61
Gambar 82.	<i>Right Side Position</i>	62
Gambar 83.	Ketiga Posisi Tinggi Kamera	62
Gambar 84.	Hasil <i>High Angle Shot</i>	63
Gambar 85.	Hasil <i>Level/Eye Shot</i>	64
Gambar 86.	Hasil <i>Low Angle Shot</i>	64
Gambar 87.	Hasil Pengambilan Gambar <i>Aerial</i>	65
Gambar 88.	Hasil Pengambilan Gambar <i>Canted Angle Shot</i>	65
Gambar 89.	Hasil Pengambilan Gambar <i>Bird Eye Shot</i>	66
Gambar 90.	Hasil Pengambilan Gambar <i>Ground Shot/Frog Eye Shot</i>	66
Gambar 91.	<i>Imaginary Line</i> Ketika Wawancara	68
Gambar 92.	Kamerawan Melewati Garis Sumbu/ <i>Imaginary Line</i>	68
Gambar 93.	Penempatan Kamera Untuk <i>Over Shoulder Shot</i>	69
Gambar 94.	<i>Left Side Position - Object Walk from Right to Left</i>	69
Gambar 95.	<i>Right Side Position - Object Walk from Left to Right</i>	70
Gambar 96.	Gerakan Kamera ZOOM	72
Gambar 97.	Gerakan Kamera PAN	73
Gambar 98.	Gerakan Kamera PAN pada Orang	73
Gambar 99.	Gerakan Kamera TILT	74

Gambar 100. Gerakan Kamera <i>TILT</i> pada Orang	75
Gambar 101. Gerakan <i>Track</i>	76
Gambar 102. Gerakan Kamera <i>Crab/Truck</i>	77
Gambar 103. Gerakan Kamera <i>Swing/Arc</i>	78
Gambar 104. Gabungan Gerakan-Gerakan pada Lensa, <i>Camera Head</i> dan <i>Camera Supporting</i>	79
Gambar 105. <i>Pedestal Up & Down</i>	79
Gambar 106. <i>Crane Up & Down</i>	80
Gambar 107. Gerakan <i>Jib Up & Down</i>	80
Gambar 108. <i>Continuity of Direction</i>	83
Gambar 109. <i>Continuity of Colour</i>	84
Gambar 110. <i>Continuity of Action</i>	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang sangat pesat saat ini, usaha untuk memperoleh dan meningkatkan kuantitas serta kualitas pendidikan menjadi prioritas masyarakat, baik pribadi, kelompok, maupun pemerintah. Menyadari bahwa manusia merupakan faktor kekuatan utama dalam semua aktivitas pembangunan maka perlu upaya untuk meningkatkan kualitas manusia sebagai sumber daya insani.

Sebagian besar masyarakat Indonesia masih menjadikan media televisi sebagai salah satu jembatan untuk memperoleh informasi tentang berbagai hal yang terjadi, baik yang sedang menjadi perhatian maupun yang luput dari perhatian mereka. Kenyataan menunjukkan, keterlibatan media televisi dalam membentuk opini publik menjadi sebuah kekuatan tersendiri bagi televisi dan itu sangat berpengaruh dalam peradaban dan tatanan kehidupan di dalam masyarakat.

Produksi program acara televisi (audio visual) dan acara nontelevisi berupa program audio visual nonformal seperti produksi acara dokumentasi perkawinan, ulang tahun, wisuda, dan acara keluarga, pada dasarnya merupakan tindakan mengubah ide atau gagasan ke dalam naskah (*script*) berupa sinopsis, *treatment*, *shooting script*, dan *storyboard*. Naskah tersebut kemudian siap diterjemahkan ke dalam bentuk gambar dan suara yang sinkron dan bergerak. Kebutuhan untuk mendokumentasikan setiap pekerjaan dan berbagai kegiatan

kehidupan lainnya, baik kehidupan pribadi, keluarga maupun kegiatan kelompok, seperti organisasi, perkantoran, dan perusahaan, mulai dirasakan dan dibutuhkan.

Pengetahuan dan kemampuan seseorang dalam bidang audio visual sangat dibutuhkan dalam dunia kerja di industri penyiaran khususnya di media televisi. Salah satu profesi yang erat kaitannya dengan produksi program audio visual atau televisi adalah kamerawan televisi.

Keahlian seorang kamerawan televisi tidak saja dituntut untuk terampil dalam mengoperasikan kamera, juga untuk menghasilkan gambar-gambar yang informatif, artistik, menghibur, dan menarik perhatian khalayak penonton. Hal itu pada akhirnya akan menjadi salah satu penentu kualitas industri penyiaran televisi. Penguasaan komposisi gambar berdasarkan pedoman yang benar dan disepakati pekerja televisi dan film akan sangat membantu seorang kamerawan pemula untuk melatih kepekaan terhadap gambar yang informatif dan estetik.

Buku ini disusun sebagai salah satu bahan ajar bagi mereka yang akan menjadi calon kamerawan (*camera person*) dengan mengacu kepada kurikulum berbasis kompetensi. Standar kompetensi yang ditetapkan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) kamerawan televisi dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan prosedur K3 di tempat kerja.
2. Melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan kerja produksi acara.
3. Melakukan koordinasi dengan kerabat kerja produksi acara televisi.

4. Menyiapkan kamera dan peralatan pendukung.
5. Melakukan instalasi sistem peralatan kamera.
6. Mengoperasikan kamera.
7. Mengembalikan sistem peralatan kamera.
8. Melakukan komunikasi dengan bahasa televisi

1.2. Tujuan

Buku *Komposisi Gambar dalam Produksi Acara Televisi* ini disusun dengan mengacu pada Kurikulum Berbasis Kompetensi Kamerawan Televisi sertifikasi level III serta berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, Bidang Radio, Televisi dan Film, Sub Bidang Televisi sebagai hasil Konvensi Nasional. Buku ini hanya memuat materi Standar Kompetensi sebagai berikut :

1. Melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan kerja produksi acara.
2. Melakukan koordinasi dengan kerabat kerja produksi acara televisi.
3. Mengoperasikan kamera.
4. Melakukan komunikasi dengan bahasa televisi.

Selain memuat materi yang menunjang kurikulum berbasis kompetensi di atas, bahan ajar ini juga untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran pada lembaga kursus dan pelatihan atau satuan pendidikan nonformal lainnya agar bermanfaat dan berdayaguna bagi peserta didik.

Di samping mampu mengoperasikan kamera khususnya dalam pengambilan gambar dan mampu melakukan komunikasi dengan bahasa televisi, calon kamerawan (*camera person*) harus berusaha

sendiri untuk menambah pengetahuan dengan materi lain seperti Teknik Operasional Kamera Televisi, Penataan cahaya, dan buku-buku berikutnya yang akan disusun kemudian.

1.3. Sasaran

Dengan adanya buku ini diharapkan para penyelenggara kursus dan pelatihan dapat mempersiapkan kurikulum pelajaran komposisi gambar. Para pendidik/pengajar dapat menggunakannya sebagai bahan ajar. Peserta kursus akan mendapatkan pengetahuan yang memadai, baik dalam rangka menambah pengetahuan maupun mengaplikasikannya sebagai kamerawan dalam dunia penyiaran televisi. Sebagai calon kamerawan tentunya memerlukan beberapa bahan ajar yang beragam dan saling melengkapi, selain buku ini. Tujuannya agar kompetensinya dapat terpenuhi dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang ditetapkan dalam kurikulum.

Lulusan kursus dan pelatihan kamerawan diharapkan dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang penyiaran televisi, terampil dan bersikap profesional serta mampu beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat.

BAB II

PENGANTAR KOMUNIKASI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang teknologi komunikasi dan informasi membawa perubahan besar terhadap peradaban umat manusia. Hasil kemajuan di bidang ini membawa dampak pada derasnya arus informasi yang tak mengenal batas ruang dan waktu sehingga membuat dunia menjadi sangat sempit. Hal ini didukung oleh berbagai media sebagai saluran penyampai pesan, baik itu dalam bentuk komunikasi yang bersifat pribadi maupun massa.

Komunikasi dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media tertentu untuk menghasilkan efek/tujuan tertentu serta juga mengharapkan umpan balik (*feedback*) dari mereka/komunikan yang menerimanya. Untuk menyampaikan dan menyebarkan pesan-pesan secara serentak kepada masyarakat umum maka digunakan bentuk komunikasi, yaitu komunikasi massa. Komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada masyarakat umum melalui media massa, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan internet. Media massa bukan saja menjadi ikon zaman, tetapi juga sebagai penanda dari setiap perikehidupan yang berlangsung pada abad ini.

Menurut salah seorang pelopor ilmu komunikasi Harold D. Lasswell dalam Dedy Mulyana (2009, hal 69) mengatakan bahwa terdapat lima unsur komunikasi yang saling berhubungan satu sama lain yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Sumber (*source*) sering juga disebut pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator (*communicator*), pembicara (*speaker*).

2. Pesan (*message*), yaitu informasi yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima (*receiver*). Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud sumber tadi.
3. Saluran (*channel*), yakni alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima.
4. Penerima (*receiver*), sering juga disebut sasaran atau tujuan (*destination*), komunikator (*communicant*), penyandi-balik (*decoder*) atau khalayak (*audience*), yakni orang yang menerima pesan dari sumber.
5. Efek (*effect*), yaitu hal yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut, misalnya penambahan pengetahuan, terhibur, perubahan sikap, perubahan keyakinan, dan perubahan perilaku.

2.1. Bahasa Verbal dan Nonverbal

Bahasa menurut linguistik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan :

1. Sistem lambang bunyi yang disepakati/arbiter yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri,
2. Percakapan (perkataan) untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan, maksud seseorang.

Bahasa Verbal merupakan sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan tujuan dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual yang dirasakan.

Bahasa Nonverbal merupakan Istilah nonverbal yang biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa di luar kata-kata terucap atau tertulis. Bahasa nonverbal adalah sarana untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan tujuan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh (*gesture*), seperti gerakan kepala, wajah/mimik, bahu, tangan, kaki, postur tubuh, suara (*vocal*), sentuhan, bau-bauan, yang sebagiannya termasuk dalam ranah tanda (*sign*) dan simbol.

2.2. Media Massa Televisi

Televisi sebagai media komunikasi massa mempunyai peranan yang sangat kuat dalam memengaruhi sikap, pandangan, persepsi, dan perasaan para pemirsanya melalui program-program siaran tayangannya. Program-program siaran tersebut berupa program jurnalistik dan nonjurnalistik atau yang juga disebut dengan nama program artistik. Disebut program artistik karena menitikberatkan pada aspek keindahan dan kepuasan pemirsanya. Program nonjurnalistik antara lain berupa : drama, musik, *education program*, *variety show*, musik, *reality show* dan Iklan (*TV commercial* dan *public service announcement*). Sementara itu, program jurnalistik antara lain berupa berita harian (*bulletin news*), *current affair programme*, reportase, *magazine*, *features*, dan dokumenter.

Selama ini masyarakat menonton televisi dengan alasan utama untuk mendapatkan hiburan dan informasi termasuk pendidikan. Umumnya acara televisi disampaikan melalui gambar-gambar, bentuk, lambang-lambang, dialog, narasi, ilustrasi musik, dan *sound effect*. Dengan demikian pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh khalayak penonton melalui pesan verbal maupun pesan nonverbal. Televisi sebagai media massa mempunyai beberapa

fungsi utama kepada khalayak penonton yaitu : memberikan informasi (*to inform*), memberikan edukasi (*to educate*), memberikan hiburan (*to entertainment*), dan melakukan kontrol social (*social control*) yang meliputi pengawasan/ pengamatan (*surveillance*), memengaruhi (*influence*), dan membujuk (*persuade*).

Pembahasan buku ini lebih menitikberatkan kepada bagaimana pesan verbal dan nonverbal tersebut dibingkai dalam suatu kemasan komposisi gambar dalam layar (*frame*) televisi untuk disajikan kepada khalayak penonton.

Merupakan tugas seorang kamerawan (*camera person*) untuk mengoperasikan kamera pada saat melakukan *shooting* baik di dalam studio maupun di luar studio televisi yang di dalamnya termasuk komposisi gambar atau sering juga dikatakan melakukan pbingkaiian (*framing*) terhadap semua objek/unsur-unsur gambar yang diperolehnya di lapangan sesuai dengan naskah yang diinginkan.

BAB III

KOMPOSISI GAMBAR

Sebuah acara televisi menjadi menarik untuk ditonton akan sangat ditentukan oleh beberapa hal antara lain isi cerita (*content*), urutan penyajian, pengisi acara/*talent*/tokoh, kostum, *make up*, komposisi gambar, lokasi tempat berlangsungnya *shooting*, dan *setting* dekorasi, termasuk *property*.

Di dalam produksi acara televisi, tugas seorang kamerawan adalah mengoperasikan kamera sesuai dengan prosedur operasi standar (POS) sebuah kamera profesional. Kamerawan dapat mengambil gambar melalui pembingkai komposisi sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku. Untuk itu, seorang kamerawan dituntut harus andal dan mampu menangani peralatan kamera baik secara teknis operasional maupun nonteknis berupa pengambilan komposisi gambar yang sesuai dengan naskah atau pengarahan seorang sutradara. Dengan demikian kemampuan dan keahlian seorang kamerawan adalah guna mendapatkan hasil gambar yang baik, memunyai nilai informasi, memiliki kesan artistik, estetika dan menarik perhatian khalayak penonton, termasuk memperoleh kualitas gambar yang secara teknis nyaman untuk dilihat/ditonton.

Penentuan dan penggunaan komposisi gambar dilakukan ketika seorang kamerawan sudah berada di lapangan (*studio*) atau diluar *studio* (*outdoor*) dan bersiap-siap untuk membidik dan mengambil gambar. Tentu saja objek-objek yang merupakan unsur-unsur gambar yang akan diambil berdasarkan naskah (*script*) sudah terbayangkan dan terekam pada pikirannya maupun berdasarkan pengarahan dan perintah dari seorang sutradara.

Untuk membahas secara detail komposisi gambar dalam produksi acara televisi, maka akan dibahas empat aspek yang terkait erat yakni :

1. Aspek pembingkaiian (*framing*).
2. Aspek sudut kamera (*camera angle*).
3. Aspek penempatan kamera (*camera blocking*).
4. Aspek gerakan kamera (*camera movement*).

3.1. Unsur-Unsur Gambar (*visual Elements*)

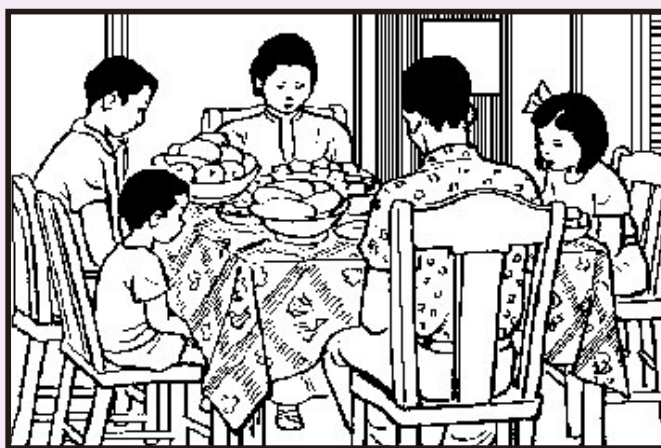
Untuk membahas Komposisi gambar yang sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku di televisi terlebih dahulu akan dibahas mengenai unsur-unsur gambar (*visual elements*). Pada saat melakukan produksi acara televisi akan dijumpai objek-objek yang berada di lokasi baik di studio maupun di luar studio yang harus di *shooting*. Untuk produksi di studio, semua objek yang akan diambil sudah dipersiapkan oleh *art director* atau penata visual, sedangkan kalau di luar studio objek-objek sudah ada secara natural walaupun nanti akan sedikit diubah sesuai dengan keperluan cerita dan pengambilan gambar.

Unsur-unsur gambar adalah semua objek yang tampak oleh mata manusia, termasuk oleh lensa kamera di lokasi peristiwa tempat pengambilan gambar berlangsung. Semua objek yang merupakan unsur-unsur gambar tersebut dapat berupa :

1. Pemain/tokoh/orang, termasuk pergerakannya (*mimik dan gesture*).
2. Kostum dan tata rias wajah (*costume and make up*).
3. Perlengkapan pemain termasuk properti yang digunakan.
4. Setting/lokasi kejadian termasuk panorama alam sekitarnya.

5. *Set/dekorasi, dan properti/perlengkapan dekorasi.*
6. *Pencahayaan (lighting).*

Dalam produksi film semua unsur gambar tersebut di atas termasuk gerakan pemain dan dialog/suara disebut dengan *Mise en scene*. *Mise en scene* berasal dari bahasa Perancis yang berarti *putting in the scene*, maksudnya segala hal yang akan diambil gambarnya oleh kamera.



Gambar 1. Unsur-Unsur Gambar di Ruang Makan
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

Unsur-unsur gambar pada gambar 1 di atas adalah :

1. Ruang makan keluarga;
2. Satu keluarga, suami isteri dengan dua anak pria dan satu wanita;
3. Meja makan, kursi, makanan dan minuman serta buah-buahan;
4. Perlengkapan makan : piring, gelas, sendok, garpu, dan
5. Pintu dan tembok pembatas ruang makan.

Di dalam produksi film televisi, drama/sinetron, *quiz*, dan *talkshow* semua unsur gambar yang terkait dengan alur cerita dirancang dan

disiapkan oleh penata visual (*art director*), dibantu sutradara serta kamerawan termasuk kerabat produksi terkait. Setelah membaca dan mempelajari naskah (*script*) maka *art director* yang menentukan semua unsur-unsur visual yang akan dipakai termasuk untuk pemain, seperti kostum, *make up*, dan *property* yang digunakan.

Bila idiom-idiom, lambang-lambang, gerak, mimik, cahaya bahkan suara yang terkandung dalam unsur-unsur gambar di atas yakni gambar satu keluarga yang sedang makan di dalam ruang makan dan mereka saling berkomunikasi dengan sesama mereka (orang tua dengan anak atau sebaliknya, atau anak dengan anak), kemudian hal tersebut dapat dipahami oleh penonton maka hal itulah yang disebut dengan bahasa gambar. Dengan demikian bahasa gambar adalah alat berkomunikasi untuk menyampaikan pesan sesuai dengan yang diinginkan komunikator kepada komunikan/khalayak penonton (*audience*).

Dalam pelaksanaan tugasnya, seorang *art director* akan dibantu oleh kerabat kerja yang terkait seperti petugas dekorasi, properti, *make up*, dan kostum termasuk pembangun set (*set builder*). Adapun kamerawan akan membantu sutradara atau pengarah acara dalam membingkai unsur-unsur gambar ke dalam frame sesuai naskah, *shooting script*, *story board* atau yang diinginkan. Seorang kamerawan harus mampu memvisualisasikan suatu objek sesuai dengan kehendak sutradara, dalam pembuatan acara televisi. Kamerawan juga harus dapat membaca dan mengartikan naskah kemudian mengaplikasikan ke dalam bentuk gambar dan atau suara.

Bila seorang *art director* mengatur semua unsur gambar yang akan dipakai dalam produksi termasuk penampilan pemain maka tugas

seorang kamerawan membingkai unsur-unsur gambar tersebut ke dalam frame televisi yakni melalui layar *view finder* yang terdapat pada kamera.



Gambar 2.
Pembingkaiian Objek-Unsur-Unsur Gambar
ke Dalam *Frame/Bingkai*
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

Komposisi merupakan bagian dari seni oleh karena itu, dalam proses pengambilan gambar/*shooting* penataan dan penyajian unsur-unsur gambar sangat erat kaitannya dengan ekspresi, emosi, dan, kreasi visual dari seseorang termasuk kamerawan dan sutradara.

3.2. Pengertian Komposisi Gambar

Komposisi adalah penyusunan/penataan dan penempatan objek/unsur-unsur gambar yang ada di suatu lokasi kedalam frame/bingkai/view finder kamera. Tujuan pengaturan komposisi adalah supaya orang atau khalayak penonton dapat dengan mudah melihat objek yang menarik (Interest point of object) secara jelas, dengan kecerahan, kontras, tekstur, warna, dan, ketajaman (picture sharp-ness) dengan nyaman.

Komposisi gambar bukanlah suatu ilmu pengetahuan yang harus dipelajari, didikte, dan, diterapkan berdasarkan teori-teori yang ada melainkan sebuah seni. Karena merupakan seni maka tidak ada batasan tertentu untuk seorang kamerawan berkreasi dalam proses pengambilan gambar. Hal yang penting adalah kamerawan harus mengikuti pedoman atau petunjuk yang sudah disepakati oleh para pekerja seni dan berlaku di bidang pertelevisian dan film.



Gambar 3. Penempatan Objek/Wanita di Pantai ke dalam *Frame*
(Sumber : Dok. Pribadi Hanoch Tahapary)

Untuk program acara artistik seperti drama, musik, dan film cerita, dalam pengambilan gambar, seorang kamerawan mendapatkan arahan dari sutradara untuk membingkai unsur-unsur gambar saat shooting di lapangan. Sebaliknya pada program jurnalistik seperti peliputan berita maka ia sendiri yang menentukan arah dan pengaturan komposisi pengambilan gambar yang sesuai, tanpa kehilangan moment/kejadian yang sedang berlangsung.



Gambar 4. Pengaturan Komposisi Gambar Pasangan Kakek Nenek
(Sumber : www.Google.com/image/View Finder)

3.3. Kriteria Komposisi Gambar yang Baik

Menurut praktisi broadcasting televisi dan akademisi, Alan Wurtzel, Ph.D dan rekannya Stephen R Acker, Ph.D (New York University and Ohio State University) dalam buku mereka *TELEVISION PRODUCTION* mengatakan bahwa komposisi gambar yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, kriteria tersebut sebagai berikut :

1. *Unsur-unsur gambarnya menyatu.*
2. *Menciptakan hubungan psikologis dan ruang antar unsur-unsur gambar.*
3. *Mengarahkan perhatian penonton kepada unsur-unsur gambar menarik (point of interest) dalam bingkai gambar/frame.*
4. *Menghasilkan gambar yang indah dan menarik untuk dilihat.*

Komposisi adalah seni maka tidak ada peraturan atau hukum yang berlaku secara formal dalam pengambilan gambar yang ada

hanyalah pedoman atau panduan yang dibuat dan disepakati oleh para pekerja televisi dan film termasuk *photographer* untuk diikuti dan dipergunakan sebagai panduan. Para pekerja/seniman televisi dan film mengatakan bahwa apabila panduan atau pedoman tersebut diikuti dan dipergunakan maka penataan dan penyajian gambar menjadi lebih indah, harmonis, dan menarik untuk ditonton. Sebaliknya, apabila panduan tersebut tidak diikuti maka hasil gambar dapat dipastikan menjadi tidak menarik, tidak nyaman untuk ditonton, dan terkesan sebagai karya seorang kamerawan amatir.

Dalam teori komposisi gambar menunjukkan ada beberapa aspek umum yang sangat erat kaitannya dan sesuai dengan apa yang dilihat dan dirasakan penonton yaitu aspek pembingkaihan (*framing*) dan aspek *camera angle* di samping aspek lainnya, seperti *camera movement* dan *camera blocking*.

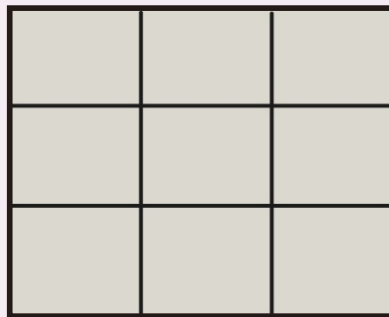


Gambar 5. Unsur-Unsur Gambar Menyatu di Lokasi Aktivitas
(Sumber :www.Google.com/Image)

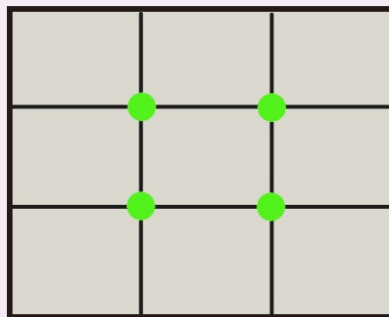
Ada beberapa aturan dalam komposisi gambar yang dapat dianggap sebagai aturan umum untuk estetika gambar karena tidak terikat dengan waktu atau budaya. Salah satu pedoman untuk pembingkaihan gambar yang banyak dipakai oleh para pekerja televisi dan film termasuk *photographer* adalah *the rule of thirds* atau aturan/pedoman per tiga.

3.4. *The Rule of Thirds*

The rule of thirds ini dianggap sebagai pedoman dasar, telah digunakan oleh para seniman pada zaman Yunani Kuno dan Romawi dalam mengerjakan karya-karya seni mereka. Kemudian pada perkembangan berikutnya juga digunakan sebagai pedoman oleh para fotografer (*photographer*), dan selanjutnya diikuti oleh pekerja film/kamerawan film menjelang abad ke -20. Panduan per tiga ini telah diadopsi dan banyak digunakan oleh sutradara dan kamerawan televisi dalam pengambilan gambar sejak televisi berdirinya di awal abad ke-20 hingga kini, khususnya dari aspek pembingkaihan (*framing*) unsur-unsur gambar. *The rule of thirds*, juga disebut dengan *the golden mean* oleh para pelukis tempo dulu.



Gambar 6. *The Rule of Thirds*/Pedoman Per Tiga/Aturan Per Tiga
(Sumber : www.Google.com/image/The Rule of the thirds)



Gambar 7. Empat Titik dari Perpotong Garis Vertikal dan Horizontal
(Sumber : www.Google.com/image/The Rule of the thirds)

Menurut *the rule of thirds* atau pedoman per tiga dikatakan bahwa dalam pembingkai objek pada saat pengambilan gambar di lokasi yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

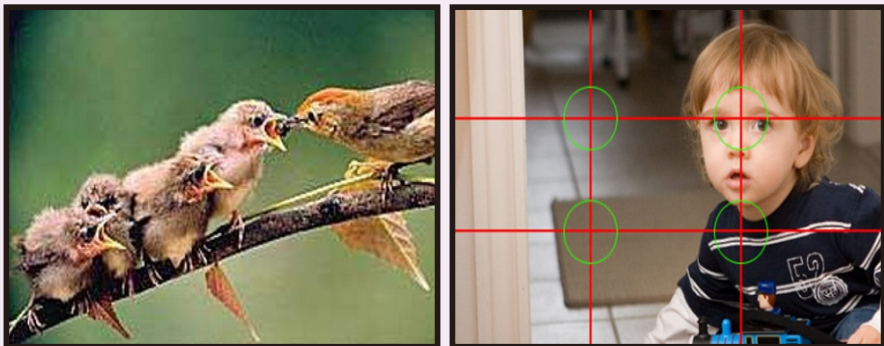
1. *Frame*/bingkai gambar dibagi dalam tiga bagian secara vertikal dan tiga bagian secara horizontal. Perpotongan garis vertikal dan horizontal merupakan titik perhatian penonton (*point of viewer attention*) dalam menyaksikan suatu adegan. Berdasarkan hal tersebut, terdapat sembilan kotak persegi yang sama besar dan empat titik/*interest point* dalam *frame*.
2. Di dalam membingkai unsur-unsur gambar di lokasi peristiwa maka unsur-unsur gambar sebaiknya dimasukkan ke dalam tiga bagian utama dalam *frame* baik tiga bagian secara vertikal maupun tiga bagian secara horizontal.
3. Unsur-unsur gambar terpenting (*point of interest*) dari suatu orang/ pemain maupun objek lainnya termasuk panorama alam, sebaiknya dibagi dan ditempatkan pada keempat titik perpotongan tadi yang merupakan titik *interest* penonton dalam menyaksikan suatu adegan.
4. Untuk pengambilan orang/pemain maka posisi mata ditempatkan di bagian $\frac{2}{3}$ tinggi *frame*, atau $\frac{1}{3}$ dari atas *frame*.

Garis pedoman tersebut hanyalah garis *imaginer* belaka sehingga kamerawan harus tetap membayangkan untuk membagi *frame* tersebut ke dalam tiga bagian, baik secara vertikal maupun horizontal dalam mengatur komposisi. Pembagian *frame*/bingkai ini tidak selalu harus sama, misalnya *shooting* di tepi pantai, maka $\frac{1}{3}$ bagian *frame* untuk pantai dan air laut, dan $\frac{2}{3}$ bagian untuk horizon. Sebaliknya, pantai dan air $\frac{2}{3}$ bagian *frame*, sedangkan horizon $\frac{1}{3}$ bagian *frame*, seperti gambar di bawah ini .



Gambar 8.
Aplikasi *the Rule of Thirds* dalam Pengambilan Gambar (1)
(Sumber : [www.Google.com/image/the rule of thirds](http://www.Google.com/image/the%20rule%20of%20thirds))

Pada beberapa kamera fotografi terdapat dua garis vertikal dan dua garis horizontal pada frame sehingga terdapat sembilan bagian untuk memudahkan seorang *photographer* mengatur komposisi. Pada *video camera* profesional tidak terdapat garis-garis tersebut melainkan hanya terdapat garis *save area* dan *title area*.



Gambar 9.
Aplikasi *the Rule of Thirds* dalam Pengambilan Gambar (2)
(Sumber : [www. Internetcampus.com/TVP](http://www.Internetcampus.com/TVP))

3.5. Pengertian *Shot, Scene, Sequence, dan Shooting*

Shot = Pengambilan gambar dimulai dari *video recorder start/tape roll/film roll* hingga *video recorder stop/tape off/cut*. Pada *video*

camera dimulai dengan *indicator tally light on* (lampu on) hingga *tally light off* (lampu off) . Shot merupakan elemen terkecil dari suatu cerita.

Scene = Satu atau gabungan beberapa shot pada satu lokasi dan waktu yang sama di mana unsur-unsur gambarnya berkesinambungan/*picture continuity*.

Sequence = Gabungan *scene-scene* yang berurutan baik dalam babak pengenalan /permulaan, babak konfrontasi/pertengahan, maupun babak resolusi/penutupan. *Sequence* disebut juga dengan babak dalam pertunjukan teater.

Shooting = Kegiatan produksi untuk mencari dan mendapatkan gambar dan atau suara dengan kualitas prima sesuai dengan yang diinginkan (sesuai naskah, *shooting script*, dan atau *story board*).

BAB IV

KOMPOSISI DARI ASPEK PEMBINGKAIAN/*FRAMING*

4.1 Pembingkaiian/*Framing*

Pembingkaiian (*framing*) adalah proses penentuan untuk penempatan seberapa banyak unsur-unsur gambar harus dimasukan ke dalam *frame* (bingkai gambar) dan bagaimana pengelompokannya. Tetapi harus diingat bahwa *frame* layar televisi mempunyai dua *screen ratio*, yaitu ratio 4:3 untuk *standard definition television (SDTV)* dan ratio 16:9 untuk *high definition television (HDTV)*.



Gambar 10. *Framing* Objek/Unsur Gambar ke Dalam *Frame*
(Sumber : www.Google.com/image/Framing)

Teknologi penyiaran TV semakin maju sehingga teknologi kamera dan gambar yang dihasilkan semakin mendekati layar bioskop dengan *screen ratio* 16:9 menggunakan *scanning progressive* untuk pembentukan gambar/video. Teknologi baru ini disebut dengan nama teknologi *high definition television (HDTV)*.

Pada kamera video profesional dan *broadcasting* terdapat *safe area* pada *view finder* sebagai petunjuk dalam pengambilan gambar.

Terdapat dua *safe area*, yaitu pertama *action area* yang harus diperhatikan oleh kamerawan dalam membingkai objek khususnya pemain/orang, sedangkan yang kedua adalah *safe title area*, yang harus diperhatikan seorang *video editor* saat pascaproduksi.



Gambar 11. *Safe Area* pada *Frame/Bingkai/View Finder* Kamera
(Sumber : www.InternetCampus.com/TVP)

Hal ini merupakan hal yang esensi karena gambar yang diambil dengan kamera video profesional maupun kamera video *broadcasting* akan terpotong (*picture losses*) kurang lebih 10% dari seluruh *frame*, pada saat dilihat oleh khalayak penonton dengan pesawat penerima di rumah.



Gambar 12. *Frame/Bingkai* Layar Televisi (*SDTV* dan *HDTV*).
(Sumber : www.Google.com/image/TV)

SDTV = *Standard definition television* (*frame ratio* 4:3)

HDTV = *High definition television* (*frame ratio* 16:9)

Bila ingin memasukan banyak objek atau unsur-unsur gambar kedalam frame maka penempatan kamera harus jauh dari objek. Pengambilan gambar yang jauh inilah yang disebut dengan *long shot*, sebaliknya bila ingin memasukan sedikit objek/unsur-unsur gambar maka penempatan kamera harus dekat. Pengambilan gambar yang dekat inilah ini lah yang disebut dengan *close shot*. Berdasarkan *picture losses* pada televisi *receiver* di rumah maka dalam pengambilan orang/pemain harus disisakan sedikit ruang kosong di atas kepala orang. Ruang kosong di atas kepala orang ini disebut *head room*.



Gambar 13. *Head Room* dari Orang/Pemain.
(Sumber : www.tv-handbook.com)



Gambar 14. Penggunaan *Head Room* yang Tepat dan Salah.
(Sumber : www.tv-handbook.com)

Bila seseorang melihat ke lawan bicara atau keluar frame maka harus ditunjukkan ruang arah pandang dari orang tersebut. Ruang arah pandang ini merupakan ruang kosong antara wajah atau hidung orang/pemain dengan pinggir kiri atau kanan frame tergantung arah orang melihat. Ruang arah pandang orang/pemain ini juga disebut *nose room* atau *looking room*.



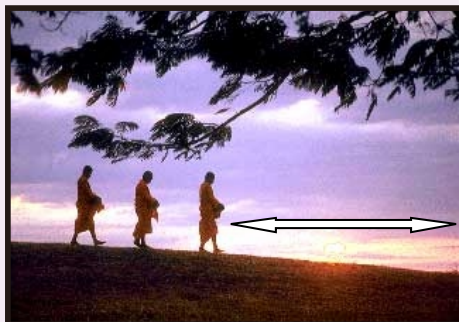
Gambar 15. *Nose Room* atau *Looking Room*
(Sumber : www.Internetcampus.com/TVP)



Gambar 16. Penggunaan *Nose Room* yang Tepat dan Salah
(Sumber : www.Google.com/image/)

Apabila seorang pemain atau kelompok orang sedang berjalan menuju suatu arah, maka haruslah ditunjukkan ruang arah berjalan. Ruang arah berjalan ini merupakan ruang kosong antara

orang/pemain atau kelompok orang dengan pinggir kiri atau kanan frame tergantung arah orang berjalan. Ruang arah berjalan orang/pemain ini juga disebut *walking room* atau *lead room*.



Gambar 17. *Walking Room* atau *Lead Room*
(Sumber : www.Internetcampus.com/TVP)



Gambar 18.
Penggunaan *Walking Room* atau *Lead Room* saat Berolahraga
(Sumber : [www.Google.com/image/walking room](http://www.Google.com/image/walking%20room))

Dalam pembingkai, pedoman *the rule of third* tetap berlaku dengan cara penempatan dan pengelompokan unsur-unsur gambar dalam berbagai bentuk/form berikut ini.

- Pengelompokkan segitiga/*triangles grouping* /*triangulasi grouping*.
- Pengelompokkan latar depan dan belakang/*foreground and background grouping*.

- Pengelompokan simetris dan nonsimetris/*symmetric and asymmetric balance grouping*.

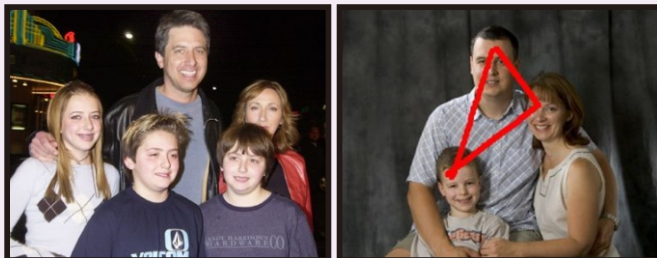
4.2. Pengelompokan Objek/*Object Grouping*

4.2.1. Pengelompokan Segitiga/*Triangle Grouping*

Objek-objek yang akan diambil khususnya objek yang lebih dari satu harus diposisikan dan ditempatkan pada frame dengan membentuk kurva segitiga. Titik pojok dari pengelompokan segitiga tersebut merupakan *interest point* dari objek yang menarik perhatian penonton. Kamerawan hendaknya melihat dan mengatur posisi kamera, sudut, jarak, dan tinggi kamera dalam pengelompokan objek-objek tersebut mengikuti bentuk segitiga.



Gambar 19.
Pengelompokan Segitiga (*Triangles Grouping*) dari Objek (1)
(Sumber: www.Google.com/image/triangles)



Gambar 20.
Pengelompokan Segitiga (*Triangles Grouping*) dari Objek (2)
Sumber: www.Google.com/image/triangles)

4.2.2. Pengelompokan latar depan dan latar belakang (*foreground and background grouping*)

Objek-objek utama yang akan diambil ditempatkan di tengah-tengah frame sedangkan latar depan yang berada di depan objek tersebut ditempatkan di bagian atas-bawah, kiri-kanan frame.

Dengan demikian terdapat ilusi kedalaman gambar dari latar depan ke objek utama sebagai *middle ground* dan latar belakang. Kamerawan hendaknya melihat dan mengatur posisi kamera, sudut kamera, jarak, dan tinggi kamera dalam pengelompokan objek-objek tersebut.

Dalam *foreground and background grouping*, pengambilan gambar dua orang atau pemain yang sedang berbicara dari belakang dan di atas bahu salah satu pemain disebut juga dengan nama *over shoulder shot (OSS)*.

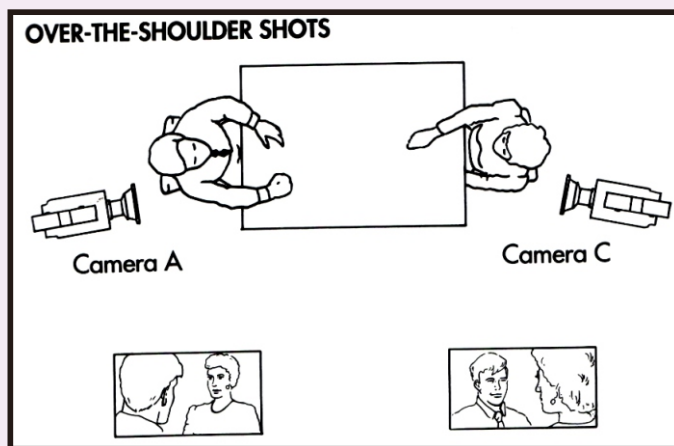


Gambar 21. Pengelompokan Latar Depan dan Latar Belakang
(Sumber : www.Internetcampus.com/TV)



Gambar 22.
Over Shoulder Shot saat Berbicara Dua Orang/Pemain
 (Sumber : www.uber.ac.uk)

Ketika mengambil *overshouder shot* kamera diletakkan di belakang dan setinggi pundak/bahu salah satu orang/pemain sehingga di dalam frame terdapat objek yang menghadap sedikit serong dari kamera karena objek sedang menghadap lawan bicaranya sebagai *foreground*, sebaliknya atau *shot* berikutnya *shot* yang sama. Perpindahan dari posisi pertama (A) ke posisi kedua (C) disebut dengan nama *reverse camera angle*.



Gambar 23. *Over Shoulder Shot* saat Melakukan Wawancara
 (Sumber : *Film Directing Shot by Shot* : Steven D Katz)

Overshoulder shot biasanya digunakan untuk pembicaraan suami isteri, sepasang kekasih, atau seorang reporter televisi sedang mewawancarai seorang narasumber baik di studio maupun di luar studio.



Gambar 24. *Symetric and Asymetric Grouping*.
(Sumber : www.Google.com/image/unbalance)

4.2.3. Pengelompokkan simteris dan nonsimetris (*symetric and asymetric grouping*).

Sama halnya, jika kamera mengambil orang atau benda lainnya, seperti misalnya jika mengambil semua perabot/furnitur menumpuk di satu sisi ruang tamu, tentu hal ini akan menimbulkan kesan yang tidak seimbang dan mengurangi nilai estetikanya. Sebaiknya perabot-perabot tersebut ditata secara seimbang untuk mendapatkan kesan seimbang dan estetika. Objek-objek yang akan diambil hendaknya ditempatkan secara seimbang dengan frame, tetapi objek yang sangat menarik tentu akan mendapatkan perhatian utama kamerawan termasuk penonton. Pengelompokkan objek akan menjadi tidak seimbang apabila ada salah satu objek yang mau ditonjolkan. Dengan demikian terdapat keseimbangan unsur-unsur gambar, baik secara horizontal maupun vertikal.



Gambar 25. *Symetric Vertical Grouping.*
(Sumber : www.Google.com/Image/Balance)

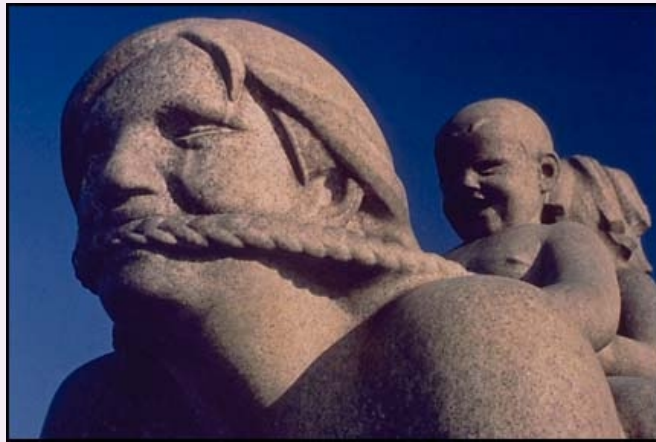
Kamerawan hendaknya melihat dan mengatur posisi kamera, sudut kamera, jarak, dan tinggi kamera dalam pengelompokkan objek-objek tersebut. Pengelompokan objek berlaku baik *horizontal balance* maupun *vertical balance*. Idealnya adalah kedua sumbu tersebut simetris atau seimbang.



Gambar 26. *Symetric Horizontal Grouping.*
(Sumber : Dok: Pribadi - Hanoch Tahapary)

Selain pengelompokkan di atas, seorang kamerawan perlu untuk memerhatikan bentuk-bentuk garis dan kurva saat

pengaturan komposisi dalam pengambilan gambar, khususnya dalam produksi program artistik yang memerhatikan aspek estetika gambar.



Gambar 27. *Asymetric Horizontal Grouping*.
(Sumber : www.Google.com/Image/Balance)

4.3 Bentuk Garis dan Kurva (*Line & Curve Form*)

Kalau kita melihat sebuah gambar di majalah, surat kabar, foto, film dan televisi, mata akan sering tertuju melihat garis-garis yang ada, baik berupa garis lurus horizontal, vertikal, diagonal maupun garis-garis lengkung berbentuk kurva seperti kurva S. Garis-garis ini biasanya untuk menghubungkan suatu objek dengan objek lainnya. Selain itu, garis juga penting untuk menuntun mata kita termasuk penonton agar selalu bergerak menuju kearah objek yang menarik (*Interest Point of Object*). Garis-garis juga memunyai bermacam-macam makna dalam mengexpresikan hal-hal yang terjadi dan dialami oleh seseorang atau pemain dalam menjalani aktivitas kehidupannya termasuk benda-benda lainnya. Berikut ini beberapa makna psikologis garis, baik garis lurus maupun garis melengkung.

- Garis lurus vertikal menunjukkan martabat, kekuatan, kekuasaan, formalitas, tinggi.
- Garis horizontal menunjukkan stabilitas dan keterbukaan.
- Garis diagonal dapat memberi tampilan yang dinamis dan menarik.
- Garis melengkung, berupa garis kurva S menunjukkan kasih karunia, keindahan, keanggunan, gerakan, dan sensualitas.



Gambar 28. Garis vertikal dan diagonal dalam komposisi.
(Sumber: [www. SheChire.com](http://www.SheChire.com))



Gambar 29. Garis diagonal dalam komposisi.
(Sumber: [www. TV-handbook.com](http://www.TV-handbook.com))



Gambar 30. Garis horizontal dan diagonal dalam komposisi.
(Sumber: www.Google.com/image/Diagonal)



Gambar 31. Garis melengkung/*Curve S*.
(Sumber: www.Google.com/image/scurve)

Kurva S sangat efektif dalam membimbing dan mengarahkan mata penonton ke pusat perhatian objek (*interest point of object*) di suatu lokasi.

4.4. Orang dalam *Frame*/Bingkai (*Objek in Frame*)

Di antara unsur-unsur gambar yang ada dalam *frame*/bingkai maka orang/pemain merupakan unsur gambar utama, mulia, dan selalu menjadi pusat perhatian penonton (*point of viewer attention*). Oleh karena itu, pengaturan dan penempatan orang dalam *frame*/bingkai harus mendapat perhatian khusus oleh sutradara dan kamerawan.

Bila dalam pengambilan gambar terdapat satu orang yang sedang melakukan aktivitas dalam frame/bingkai maka ini disebut *one shot*. Istilah ini mengacu kepada jumlah orang dengan mengabaikan ukuran *shot size* dari objek misalnya *long shot*, *medium* atau *close shot*.

Kalau terdapat dua orang sedang melakukan aktivitas dalam frame/ bingkai maka ini disebut *two shot*. Selanjutnya, apabila terdapat tiga orang dalam frame/bingkai maka ini disebut *three shot*. Sementara itu apabila terdapat empat orang atau lebih dalam frame/bingkai maka ini disebut *group shot*.



Gambar 32. Pengambilan Objek *One Shot*.
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)



Gambar 33. Pengambilan Objek *Two Shot*.
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)



Gambar 34. Pengambilan Objek *Three Shot*.
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)



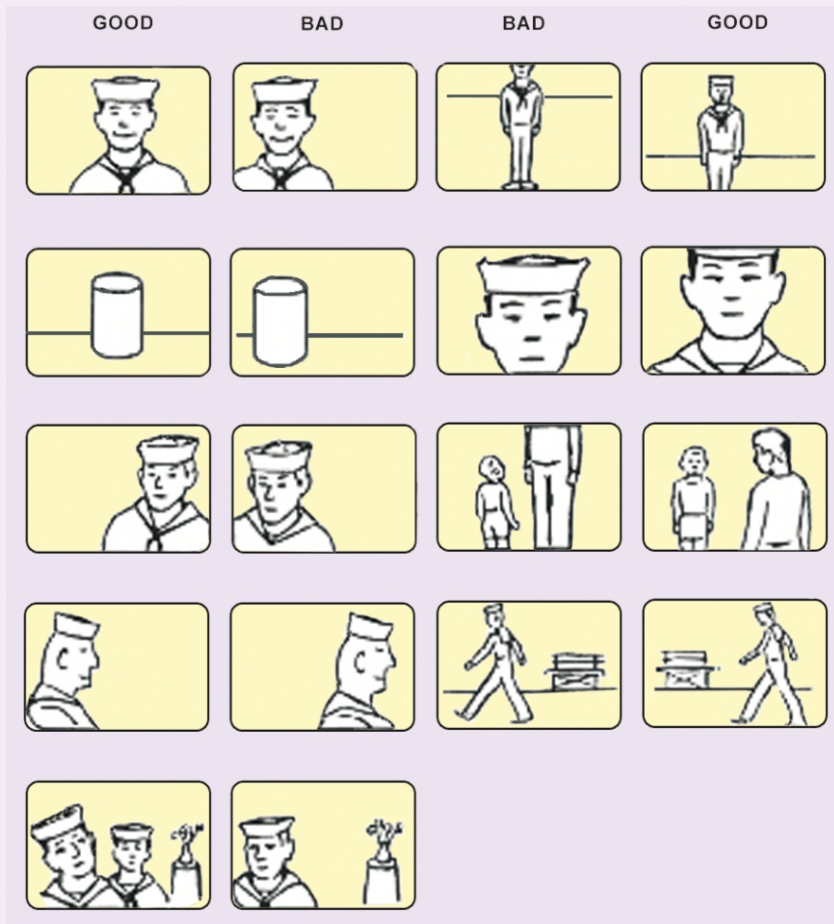
Gambar 35. Pengambilan Objek *Group Shot*.
(Sumber : www.Google.com/image/actrees)

Group shot : pengambilan gambar orang/pemain empat orang atau lebih dalam satu *frame*.

Shot = Pengambilan gambar dimulai dari *video recorder start/tape roll/ film roll* hingga *video recorder stop/tape off/cut*. *Shot* merupakan elemen terkecil dari suatu cerita.

4.5. *Bad and Good Framing*

Di bawah ini adalah contoh *framing* atau pembingkaiian objek yang baik dan tidak baik, untuk diperhatikan oleh kamerawan, sutradara, dan *video editor*.



Gambar 36. *Good and Bad Framing*
(Sumber : www.uber.ac.uk)

Hindari pengambilan gambar di bawah ini :

- a. *Dimensional merger* apabila kita mengambil gambar orang atau pemain disuatu lokasi maka harus diperhatikan latar belakang (*background*) dari orang tersebut. *Dimensional merger* adalah bergabung objek pada latar belakang yang seolah-olah muncul dari kepala atau telinga orang. Kalau menjumpai hal seperti itu maka posisi pemain diubah bergeser ke kiri atau ke kanan dari latar belakang tersebut. Namun, kalau sulit bergeser maka posisi kamera yang bergeser ke kiri atau ke kanan.



Gambar 37. Efek *Dimensional Merger*
(Sumber : www.Internetcampus.com/TVP)

Pada gambar di atas, terlihat seakan-akan ada sesuatu benda yang muncul dari kepala atau telinga orang/pemain. Kamerawan harus menghindari gambar latar belakang (*background*) yang ada di belakang orang/pemain yang akan diambil gambarnya. Ada dua cara menghindari *dimensional merger*, yakni posisi kamera ditempatkan/ berpindah ke sebelah kiri atau kanan *background* tersebut atau cara kedua meminta orang tersebut bergeser ke kiri atau ke kanan dari *background*.

- b. *Tonal merger* apabila bila kita mengambil gambar orang atau benda lainnya disuatu lokasi maka harus diperhatikan warna tempat atau latar belakang (*background*) dari orang tersebut. *Tonal merger* adalah bergabung warna objek utama dengan tempat atau latar belakang.

Hal ini akan sulit mengenal objek utama karena warnanya menyatu dengan warna dengan warna di lokasi atau warna-warna latar belakang.



Gambar 38. *Tonal Merger*.
(Sumber : www.Internetcampus.com/TVP)

Pada contoh *tonal merger* di atas, objek utama (kupu-kupu berwarna kuning) menyatu dengan tempat ia hinggap (kembang berwarna kuning) sehingga kupu-kupu tidak terlihat dengan jelas. Seorang kamerawan harus selalu memerhatikan warna dari objek maupun latar belakangnya. Bila orang memakai baju putih, hindari latar belakang yang putih, begitu pula bila orang memakai baju hitam hindari latar belakang yang berwarna hitam karena akan sulit untuk melihat objek tersebut dengan jelas.

BAB V

KOMPOSISI DARI ASPEK *CAMERA ANGLE* (SUDUT PENEMPATAN KAMERA)

Dalam produksi program acara artistik/non jurnalistik di televisi dan film, seorang kamerawan dan sutradara harus mengambil sekian banyak *shot* dari objek-objek atau unsur-unsur gambar yang ada di lokasi/tempat kejadian, sesuai dengan alur cerita. Setiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik, indah, dan menarik bagi pandangan mata penonton, bagi dekorasi, tata set, properti, dan *action/akting* pemain dalam suatu adegan sesuai naskah, *shooting script*, atau *story board*.

Oleh sebab itu, memilih *camera angle*/sudut penempatan kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun kesan psikologis, dramatis dan estetika sebuah gambar secara berkesinambungan/*continuity* untuk menarik pandangan dan perhatian khalayak penonton untuk menyaksikan suatu adegan.



Gambar 39. Penempatan Sudut Kamera (*Camera Angle*).
(Sumber : Dok.Pribadi- Hanoch Tahapary)

5.1. Tujuan Penempatan Sudut Kamera (*Camera Angle*)

Penempatan *camera angle* terhadap objek yang akan direkam sangat tergantung dari pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak penonton. Penempatan *camera angle* mempunyai beberapa tujuan berikut ini.

5.1.1. Untuk Memeroleh Luas Wilayah/Area yang Akan Diliput/Direkam.

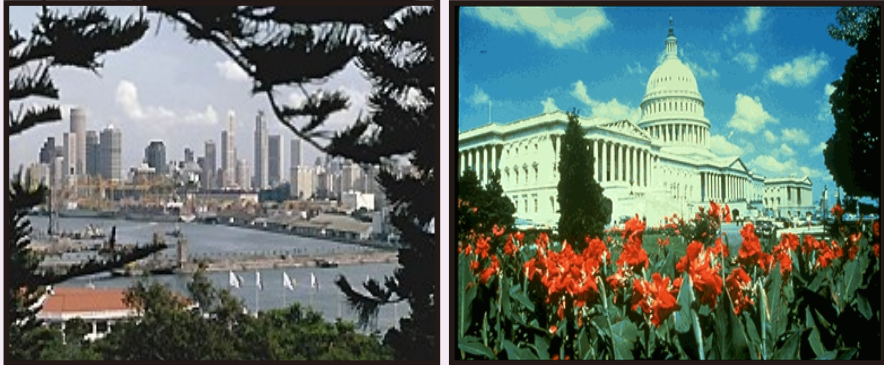
Untuk tujuan ini posisi penempatan kamera (*camera blocking*) harus ditempatkan lebih jauh dan tinggi dari objek atau daerah yang akan direkam.



Gambar 40. Penempatan Kamera untuk Memeroleh Luas Area
(Sumber : www.Google.com/image/interest place)

5.1.2. Untuk Menunjukkan Illusi Kedalaman Gambar Diantara Unsur-Unsur Gambar yang Ada.

Untuk mengambil objek utama maka kamera ditempatkan di depan latar depan/*foreground*. Dengan adanya latar depan/*foreground* maka terlihat illusi kedalaman antara *foreground*, *middle ground*/objek utama dan *background*.



Gambar 41.
 Penempatan Kamera untuk Mendapatkan Illusi Kedalaman
 (Sumber : www.Internetcampus.com/TVP)

5.1.3. Menentukan Titik Pandang Mata Penonton Untuk Menyaksikan Suatu Adegan Program Acara/Cerita.

Bila kamera mengambil gambar dari atas, berarti penonton diajak untuk melihat dari atas ke bawah dan sebaliknya.



Gambar 42.
 Penempatan kamera dari posisi sudut tinggi dan sudut rendah.
 (*High angle position and low angle position*)
 (Sumber Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

5.2. *Type Camera Angle*

Dalam produksi acara televisi, penentuan dan penempatan *camera angle* sangat memengaruhi perhatian penonton dalam menyaksikan

suatu acara, sekaligus melibatkan mereka baik sebagai penonton maupun sebagai pelaku dalam cerita. Terdapat beberapa *camera angle* dalam produksi acara sesuai tempat/lokasi, waktu kejadian dan format acara.

5.2.1. *Objective Camera Angle*

Apabila kita menonton acara di televisi seperti musik, kuis atau olahraga dan lain-lain maka penempatan kameranya berada di posisi penonton yang sedang menyaksikan berlangsungnya acara tersebut.

Penempatan kamera seperti itu seolah-olah mewakili seseorang yang sedang melakukan observasi atau mewakili banyak orang yang sedang menonton acara tersebut. Penempatan kamera dan pengambilan gambar semacam itu menghasilkan pengambilan gambar *objective shot*. Kesan psikologis penempatan kameranya adalah bahwa penonton hanya sebagai seorang *observer* atau pengamat yang sedang mengamati acara tersebut.



Gambar 43. Pengambilan Gambar *Objective Shot*
(Sumber : Dok Pribadi - Hanoch Tahapary)

5.2.2. *Subjective Camera Angle*

Kebalikan dari *objective camera angle* adalah apabila kita menonton acara drama, film cerita atau olahraga seperti balap mobil, dan lain-lain maka penempatan kameranya akan berada di posisi pemain atau pelaku yang sedang beraksi dalam suatu adegan berakting dalam acara tersebut. Penempatan kamera seperti itu menggambarkan seolah-olah mewakili titik pandang seorang pemain yang sedang melakukan akting. Kalau acara olahraga balap mobil maka gambar dari kamera tersebut akan tampak mewakili titik pandang mata pembalap mobil yang sedang berlomba. Penempatan pengambilan gambar seperti itu akan menghasilkan pengambilan gambar *subjective shot*. Kesan psikologisnya adalah bahwa penonton ikut terlibat sebagai seorang pemain yang sedang berakting dalam acara tersebut.



Gambar 44. Pengambilan Gambar *Subjective Shot*.
(Sumber : www.Google.com/image)

Gambar di atas merupakan pengambilan gambar *subjective shot*, di mana kamera mewakili titik pandang mata pembalap saat berlangsung lomba balap. Kesan psikologis

pengambilan gambar seperti ini, penonton seolah-olah ikut terlibat dalam adegan balap mobil tersebut. *Subjective shot* dapat dikatakan juga sebagai *point of view (POV)* seseorang.



Gambar 45.
Penempatan Kamera pada Seorang Penerjun
untuk Mendapatkan *Subjective Shot*
(Sumber : www.Google.com/Image/subjective)

5.3. Faktor-Faktor yang Menentukan *Camera Angle*

5.3.1. Ukuran Objek

Dalam menentukan seberapa banyak dan seberapa besar ukuran dari objek di lokasi *shooting* yang akan ditampilkan kedalam frame/bingkai sangat tergantung dari beberapa faktor yaitu:

1. jarak antara kamera dengan objek tersebut
2. jenis lensa yang digunakan
3. ukuran *shot (shot size)* yang diinginkan, dan
4. pesan yang akan disampaikan, makna psikologis yang akan dibangun.

Secara umum terdapat tiga ukuran pengambilan gambar yakni : long shot, medium shot, dan close shot/close up.

5.3.2. Penggunaan *Long, Medium dan Close Shot*

1. *Long shot*, pengambilan gambar dari jarak jauh, objek/unsur gambar terlihat banyak, tetapi ukurannya kecil.



Gambar 46. *Long Shot* Bangunan
(Sumber : [www. Google.com/Image/park](http://www.Google.com/Image/park))

Penggunaan *long shot* adalah untuk menampilkan atau memerlihatkan;

- a. Panorama alam/*landscape* suatu tempat.



Gambar 47. Panorama Alam
(Sumber : [www.Google.com/Image/Pemandangan alam](http://www.Google.com/Image/Pemandangan%20alam))

b. Lokasi /tempat berlangsung suatu peristiwa.



Gambar 48. Lokasi peristiwa di gedung dan sekitarnya.
(Sumber :www.Google.com/Image)

c. Orang sedang berolahraga, sepakbola, tenis, golf, dan lain lain.



Gambar 49. Orang sedang berolahraga – sepakbola.
(Sumber :www.Google.com/Image)

d. Orang sedang berjalan atau berlari.



Gambar 50. Orang sedang berjalan dan berlari.
(Sumber :www.Google.com/Image)

e. Group suatu kelompok (*group shot*).



Gambar 51. *Group Shot* di Studio TV.
(Sumber : Dok Pribadi - Hanoch Tahapary)

2. *Medium shot*, pengambilan gambar dari jarak menengah, objek/ unsur gambar terlihat berkurang, tetapi ukurannya mulai besar.

Penggunaan *medium shot* adalah untuk menampilkan/ memperlihatkan :

a. Orang/pemain yang sedang beraktivitas.



Gambar 52 . Orang Sedang Beraktivitas
(Sumber : www.Google.com/Image)

- b. Orang sedang berdialog/ wawancara di suatu lokasi kejadian.



Gambar 53. Sedang Berdialog dan Wawancara di Lokasi Kejadian
(Sumber : www.Google.com/Image)

- c. Orang dan lokasi aktivitas/kegiatan secara seimbang.



Gambar 54. Aktivitas di Dapur dan Pasar Tradisional
(Sumber : www.Google.com/Image)

- d. Laporan reporter TV/presenter TV/*stand upper* dari suatu lokasi.



Gambar 55. *Stand Up Reporter* TV dari Lokasi Olahraga.
(Sumber : www.Google.com/Image)

3. *Close shot*, pengambilan gambar dari jarak dekat, objek/unsur gambar terlihat sedikit, tetapi ukurannya besar.

Penggunaan *close shot* adalah untuk menampilkan atau memerlihatkan :

- a. Ekspresi orang/pemain



Gambar 56. Ekspresi Gembira dan Serius
(Sumber : www.Google.com/Image)



Gambar 57. Ekspresi Kecewa dan Marah
(Sumber :www.Google.com/Image)

b. Orang/pemain sedang berdialog/wawancara.



Gambar 58. Sedang Berdialog/Wawancara
(Sumber :www.Google.com/Image)

c. Detail dari suatu benda pada orang.

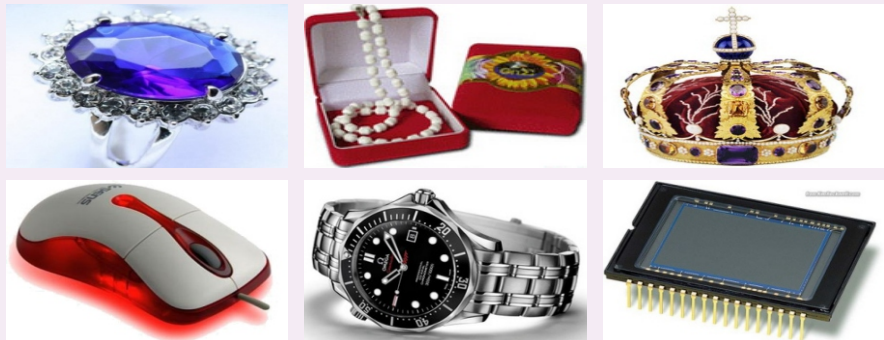


Gambar 59. Cincin dan Jam pada Tangan Orang
(Sumber :www.Google.com/Image)

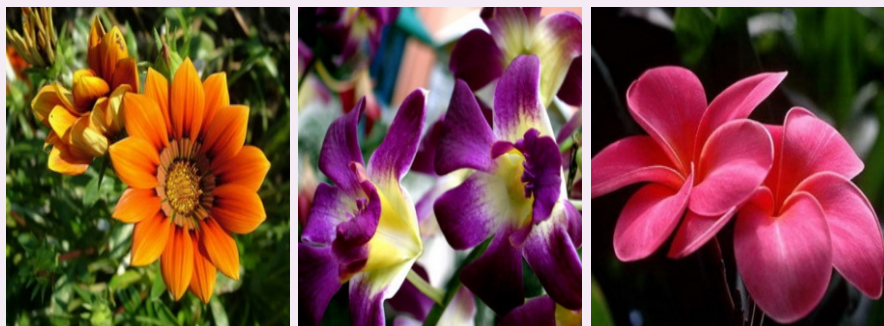


Gambar 60. Detail dari Suatu Benda
(Sumber :www.Google.com/Image)

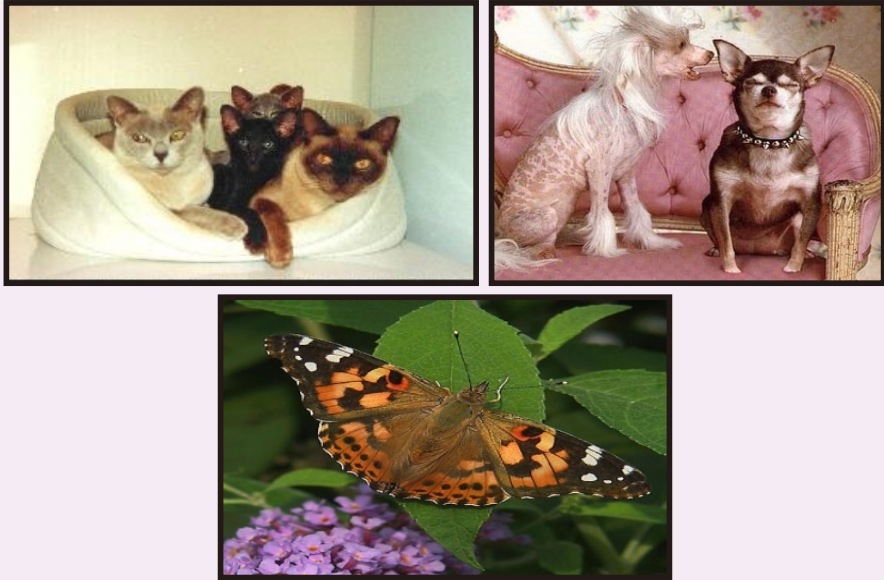
- d. Benda-benda berukuran kecil (perhiasan,binatang, bunga, dll).



Gambar 61. Benda Ukuran Kecil
(Sumber :www.Google.com/Image)



Gambar 62. Aneka Bunga
(Sumber :www.Google.com/Image)



Gambar 63. Binatang Kecil
(Sumber : www.Google.com/Image)

5.3.3. *Type of shot size* untuk pengambilan orang/pemain.

Ukuran pengambilan gambar, lebih merujuk dan diarahkan kepada bagian-bagian tubuh orang atau pemain. Oleh karena itu, dari ketiga ukuran pengambilan gambar tadi, yakni *long shot*, *medium shot* dan *close shot* di bagi lebih detail lagi sesuai bagian tubuh yang akan ditampilkan.

Secara umum terdapat sembilan ukuran pengambilan gambar (*type of shot size*) bagi orang atau pemain yang harus diperhatikan oleh seorang kamerawan dalam membingkai orang.

1. *Extreme close up (XCU)*, Pengambilan gambar dari dekat yang menampilkan bagian terkecil dari suatu benda atau orang, misalnya mata, hidung, mulut, atau telinga pada orang/pemain.



Gambar 64. *Extreme Close Up* Wajah Orang (XCU).
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

2. *BIG close up* (BCU), pengambilan gambar dari dekat yang menampilkan bagian kepala, dari leher/bahu hingga kepala orang atau pemain. (disebut juga dengan *head shot*).



Gambar 65. *Big Close Up* (BCU).
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

3. *Close up* (CU), pengambilan gambar yang menampilkan bagian dada atau ketiak orang/pemain sampai di kepala (sudah ada *head room*).



Gambar 66. *Close Up (CU)*.
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

4. *Medium close up (MCU)*, pengambilan gambar yang menampilkan bagian bawah dada atau atas siku orang/pemain sampai ke kepala (sudah ada *head room*).



Gambar 67. *Medium Close Up (MCU)*.
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

Medium close up, merupakan *standard shot* untuk pengambilan gambar saat *stand up* reporter, presenter dan wawancara di televisi.



Gambar 68. Wawancara di Studio TV.
(Sumber www.Google.com/TV presenter)

5. *Medium shot (MS)*, pengambilan gambar yang menampilkan bagian pinggang atau pinggul orang/pemain sampai di kepala.



Gambar 69. *Medium Shot/Middle Shot (MS)*.
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

6. *Knee shot (KS)*, $\frac{3}{4}$ SHOT, pengambilan gambar yang menampilkan bagian lutut orang/pemain sampai di kepala. (*shot* ini juga disebut *medium long shot/MLS*).



Gambar 70. *Knee Shot / ¾ Shot (KS)*.
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

7. *Full shot (FS)/full body shot*, pengambilan gambar yang menampilkan keseluruhan tubuh orang/pemain. Seluruh tubuh orang/pemain terlihat baik berdiri maupun duduk. Adajuga yang menyebut *full body shot (FBS)*



Gambar 71. *Full Shot* untuk Orang Berdiri (FS).
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)



Gambar 72. *Full Body Shot* untuk Orang Duduk (FS).
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

8. *Long Shot* (LS), pengambilan gambar yang menampilkan lokasi orang/pemain berada, tinggi orang/pemain $\frac{2}{3}$ atau $\frac{1}{2}$ tinggi layar, unsur-unsur gambar di lokasi dominan.



Gambar 73. *Long Shot* (LS).
(Sumber : Dok.Pusdiklat TVRI)

9. *Extreme long shot* (XLS), pengambilan gambar dari jauh, orang/ pemain sangat kecil ($\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$ dst dari tinggi frame), lokasi atau tempat peristiwa sangat dominan.



Gambar 74. *Extreme Long Shot* (XLS)
(Sumber : Dok. Pusdiklat TVRI)

5.4. Perspektif Objek (*Perspective Object*)

Setiap unsur-unsur gambar/objek memiliki tiga *perspective/dimensi* yakni tinggi, lebar dan dalam. Dalam pengambilan gambar minimum menampilkan dua *perspective*, kalau hanya menampilkan satu *perspective* dari objek, maka objek tampak datar atau flat. Untuk menampilkan dimensi/*perspective* dari unsur-unsur gambar yang akan diliput maka posisi dan sudut penempatan kamera sangat diperhatikan.

Untuk mendapatkan perspektif objek yang sesuai maka posisi penempatan kamera harus diperhatikan (*camera position*), apakah kamera harus ditempatkan di depan, samping kiri, samping kanan, atau di atas objek. Dengan memerhatikan penempatan posisi kamera akan dihasilkan dimensi objek yaitu satu dimensi atau satu perspektif, dua dimensi, dan tiga dimensi.

5.4.1. *One point perspective*: Hanya bagian depan gedung yang tampak.

Kamera ditempatkan pada posisi bagian depan dari objek.



Gambar 75. *One Perspective*.
(Sumber :Dok.Pribadi - Hanoch Tahapary)

5.4.2. *Two point perspective*: Bagian depan dan samping gedung tampak.

Kamera ditempatkan pada posisi bagian samping kiri atau kanan kurang lebih 45 derajat di depan objek.



Gambar 76. *Two Perspective*
(Sumber : Dok.Pribadi - Hanoch Tahapary)

5.4.3. *Three point perspective*: Bagian depan, samping dan atas gedung tampak. Kamera ditempatkan pada posisi bagian samping kiri atau kanan kurang lebih 45 derajat depan dan tinggi di atas objek.



Gambar 77. *Three Perspective*
(Sumber : www.Google.com/image)

Berkaitan dengan perspektif objek yang akan diambil oleh kamerawan maka posisi penempatan kamera harus diperhatikan. Untuk memperoleh kesan dua dimensi/perspektif maka secara umum terdapat lima posisi penempatan kamera dalam pengambilan perspektif objek, khususnya orang/pemain .

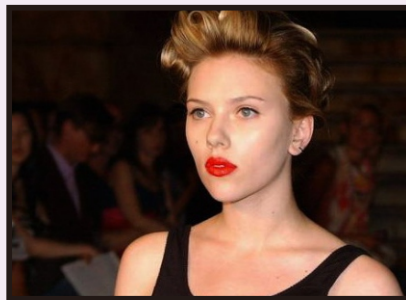
5.5. Posisi Kamera untuk Pengambilan Perspektif/Dimensi Orang/ Pemain

5.5.1. *Frontal position*, menghasilkan *one perspective - full face shot*



Gambar 78. *TV Presenter* di Depan Kamera
(Sumber : [www.Google.com/image/TV Presenter](http://www.Google.com/image/TV%20Presenter))

5.5.2. *Front middle left side position*, menghasilkan *two perspective - ¾ full face shot*.



Gambar 79. *Front Middle Left Position*.
(Sumber : [www. Google.com/Image](http://www.Google.com/Image))

5.5.3. *Left side position*, menghasilkan *one perspective - profile face Shot*.



Gambar 80. *Left Side Position*.
(Sumber : [www. Google.com/Image](http://www.Google.com/Image))

5.5.4. *Front middle right position*, menghasilkan *two perspective - 3/4 full face Shot*.



Gambar 81. *Front Middle Right Position*.
(Sumber : [www. google.com/image](http://www.google.com/image))

5.5.5. *Right side position*, menghasilkan *one perspective - profile face shot*.



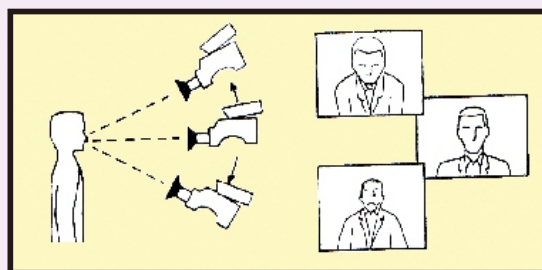
Gambar 82. *Right Side Position*.
(Sumber : [www. Google.com/Image](http://www.Google.com/Image))

5.6. Tinggi Kamera (*Camera Height*)

Keterlibatan penonton dan reaksi terhadap adegan yang disajikan bisa dipengaruhi oleh apakah adegan ditampilkan setinggi mata penonton terhadap objek/orang, di atas objek/orang atau di bawah objek/orang. Kesan artistik dan dramatik dapat diciptakan melalui penataan tinggi kamera terhadap objek/orang/pemain.

Umumnya terdapat tiga golongan ketinggian kamera, yaitu :

1. *Level/eye level/normal level*
2. *High angle*
3. *Low angle*

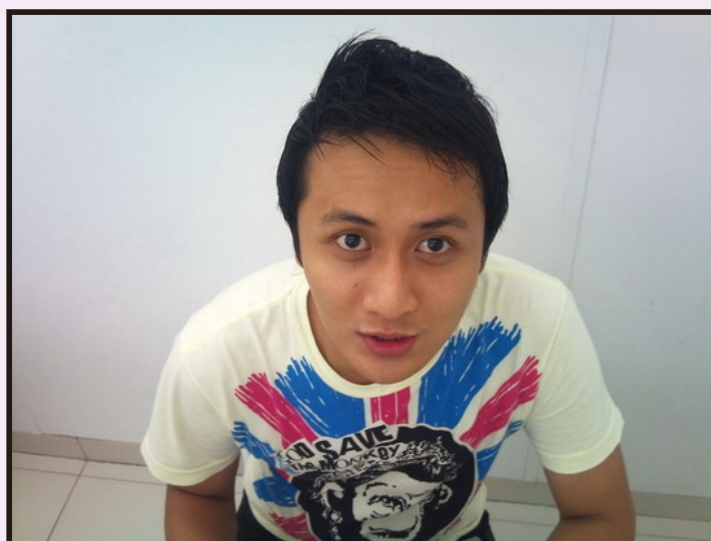


Gambar 83. *Ketiga Posisi Tinggi Kamera*
(Sumber : *Effective TV Production*)

5.6.1. Jenis tinggi kamera

1. *High angle* (menghasilkan *high angle shot*).

Dalam pengambilan gambar, kamera ditempatkan lebih tinggi dari objek/orang. Hasil pada gambar menunjukkan orang terlihat pendek dan kecil. Makna psikologis dari gambar orang tersebut adalah lemah, rendah, dan inferior.



Gambar 84. Hasil *High Angle Shot*
(Sumber : Dok-Pribadi - Hanoch Tahapary)

2. *Level/eye level* (menghasilkan *level/normal shot*).

Dalam pengambilan gambar, kamera ditempatkan sama tinggi dengan objek/orang (posisi lensa sejajar dengan mata orang). Hasil pada gambar menunjukkan orang terlihat wajar apa adanya. Makna psikologis dari orang tersebut adalah sejajar, setara, normal tidak inferior, dan superior).



Gambar 85. Hasil Level/Eye Shot
(Sumber : Dok-Pribadi - Hanoch Tahapary)

3. *Low angle* (menghasilkan *low angle shot*).

Dalam pengambilan gambar, kamera ditempatkan lebih rendah dari objek/orang. Hasil pada gambar menunjukkan orang terlihat tinggi dan besar.

Makna psikologis dari orang tersebut adalah kuat, dominan, dan superior.



Gambar 86. Hasil Low Angle Shot
(Sumber : www.Google.com/image/high angle)

5.7. Special Camera Angle

5.7.1. *Aerial shot, pengambilan gambar dari udara, kamera ditempatkan pada pesawat udara, helicopter, atau penyangga jib.*



*Gambar 87. Hasil Pengambilan Gambar Aerial Shot
(Sumber : www.Google.com/Image)*

5.7.2. *Canted angle shot/crazy shot, saat pengambilan gambar, kamera miring ke kiri atau ke kanan. Biasanya dipakai untuk acara musik dengan target audiens kaum remaja.*



*Gambar 88. Hasil Pengambilan Gambar Canted Angle Shot
(Sumber : www.Google.com/Image)*

5.7.3. *Bird eye shot*, dalam pengambilan gambar, kamera diletakkan di tempat yang tinggi seperti di tribun atas stadion, atas gedung, atau menggunakan kamera supporting crane atau jib.



Gambar 89. Hasil Pengambilan Gambar Bird Eye Shot
(Sumber :www.Google.com/Image)

5.7.4. *Ground shot*, (disebut Juga *frog eye shot*), dalam pengambilan gambar, kamera diletakkan di tanah/lantai tanpa menggunakan penyangga kamera seperti tripod.



Gambar 90.
Hasil Pengambilan Gambar Ground Shot / Frog Eye Shot
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

BAB VI

IMAGINARY LINE/CROSSING LINE/RULE OF 180 DEGREE

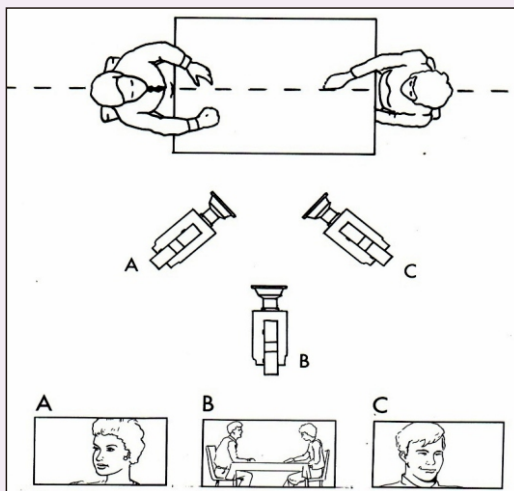
Dalam pengambilan gambar saat produksi maka ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh kamerawan. Prinsip tersebut antara lain adalah *continuity of direction* dan *continuity of action*. Untuk menjamin kesinambungan/*continuity* dari arah pandang, arah gerakan dari object dalam frame, maka ditetapkan suatu garis sumbu/*axis line/imaginary line* dari objek-objek. Bila prinsip ini tidak diikuti maka akan menyulitkan saat editing (pascaproduksi) serta akan membingungkan penonton dalam menyaksikan suatu cerita/program acara.

Garis ini ditarik/diambil dari arah pandang, arah jalan maupun arah gerakan objek/orang. Bila melanggar/melompati garis sumbu/*imaginary line/crossing line* akan menghasilkan *Jump of screen direction* saat editing.

Dalam kenyataannya, *imaginary line* atau *crossing line* atau garis sumbu tidak pernah ada, tetapi harus diimajinasikan bahwa garis itu ada. Ketika kamerawan dan tim berada di lokasi *shooting* maka yang harus diperhatikan sebelum penempatan kamera.

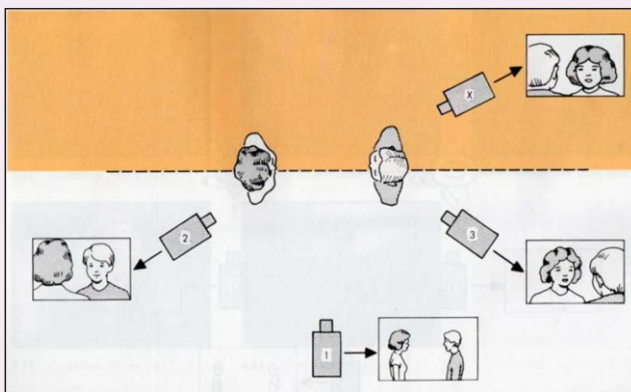
1. Tentukan *imaginary line* dari arah pandang objek/ orang atau arah gerakan orang atau kendaraan.
2. Kemudian pilih salah satu sisi, kiri atau kanan yang mudah dan menarik.
3. Memilih posisi yang sesuai dengan arah sumber cahaya untuk memperoleh gambar yang terang dan jelas.
4. Tempatkan kamera (*camera blocking*) pada sudut pandang yang menarik. (kamera hanya berada dalam zona 180 derajat).

Contoh, *Imaginary line* saat wawancara dengan seorang narasumber.



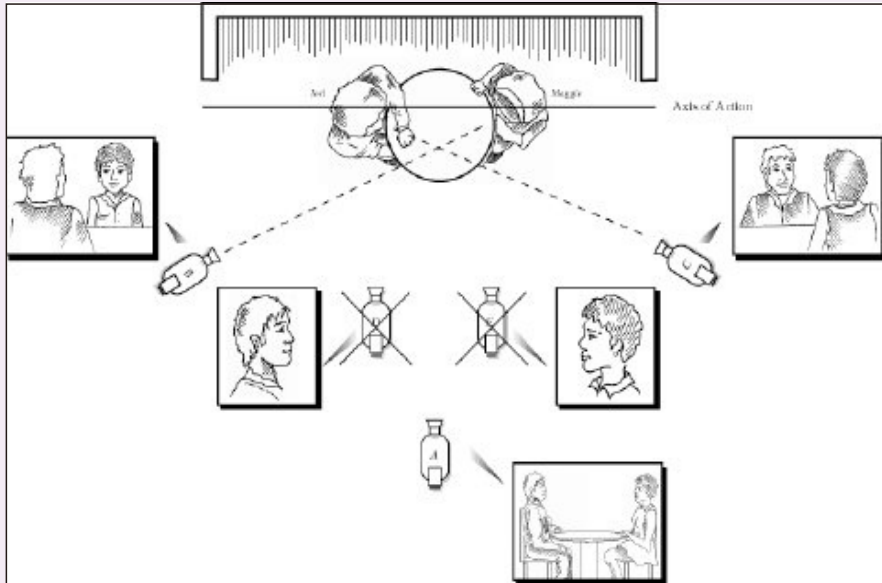
Gambar 91. *Imaginary Line* Ketika Wawancara.
(Sumber : Film Directing Shot by Shot : Steven D Katz)

Bila kamerawan melewati *imaginary line* atau garis sumbu maka hasil gambar akan terlihat *jumping* atau melompat karena arah pandang berubah tidak sesuai dengan sebelumnya. Hal ini akan membuat penonton bingung untuk menikmati sajian acara tersebut seperti wawancara. Gambar berikutnya memperlihatkan kamerawan melewati garis sumbu/*imaginary line*.



Gambar 92. Kamerawan Melewati Garis Sumbu/*Imaginary Line*
(Sumber : [www.Google.com/Image/Imaginary Line](http://www.Google.com/Image/Imaginary%20Line))

6.1 *Camera Position* untuk *Over Shoulder Shot (OSS)*

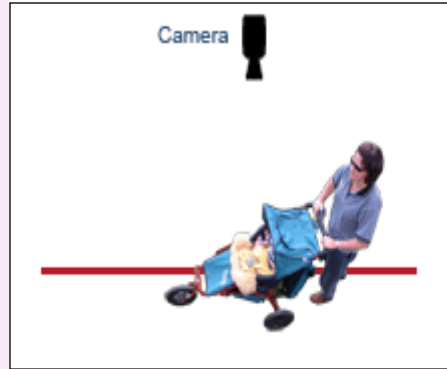


Gambar 93. Penempatan Kamera untuk *Over Shoulder Shot*.
(Sumber : www.Google.com/Image/Imaginary/Line)

6.2. *Camera Position, Object direction* dalam *Rule of 180*



Gambar 94. *Left side position - object walk from right to left*.
(Sumber : www.mediacollege.com/video)



Gambar 95. Right Side position – Object walk from left to right.
(Sumber : www.mediacollege.com/video)

Untuk menjamin kesinambungan arah gerakan dan arah pandang objek saat editing maka penempatan kamera oleh kamerawan tidak boleh melewati *imaginary line/crossing line*, tetap pada posisi 180 derajat.

BAB VII

GERAKAN KAMERA (*CAMERA MOVEMENT*)

DALAM PRODUKSI TELEVISI

Ketika produksi baik di studio maupun di luar studio sering dijumpai gerakan-gerakan pada pemain atau objek bergerak lainnya. Terkait dengan gerakan tersebut maka untuk mengambil gerakan objek tadi dan sekaligus menghasilkan gambar yang dinamis, dilakukan gerakan-gerakan pada kamera. Selain itu, untuk menarik perhatian penonton guna menonton suatu adegan/gambar/acara maka ada beberapa cara yang dilakukan oleh kamerawan dan sutradara/pengarah acara dalam kegiatan *shooting* produksi acara, yakni melalui gerakan-gerakan/ *movement* pada kamera.

Kamera terdiri dari lensa (*optics system*), *camera head* (*electronics system*) dan *camera supporting/mounting* (*mechanics system*). Dalam kegiatan *shooting* semua bagian-bagian kamera tersebut di atas dapat bergerak sesuai yang dikehendaki.

Bahasa pergerakan kamera terbagi dalam dua kategori, yaitu *camera supporting still* dan *camera supporting move*.

7.1. *Camera Supporting Still* (Diam)

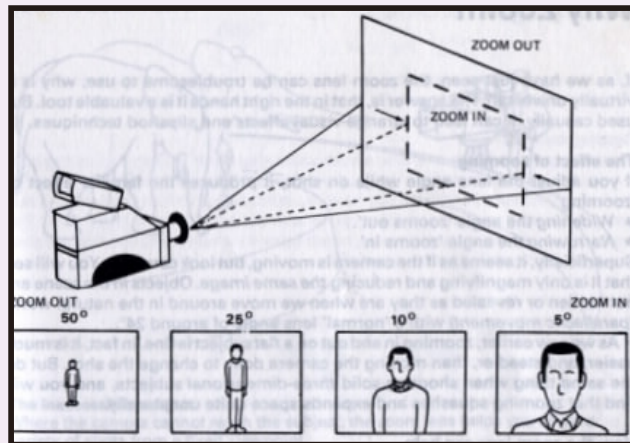
Dalam pergerakan kamera, *camera supporting* diam tidak bergerak. Yang hanya bergerak adalah lensa dan *camera head*.

Gerakan-gerakan *camera supporting still* sebagai berikut :

1. *Zoom*, pergerakan elemen-elemen lensa, sehingga memengaruhi adanya perubahan sudut pandang (*view of angle*) dan ukuran gambar (*picture size*).

Ada dua gerakan zoom, yaitu:

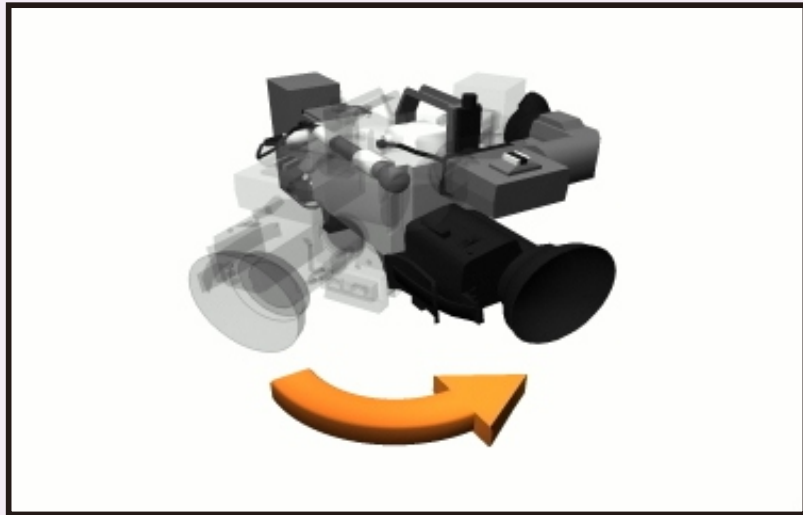
- *Zoom in*, yaitu pergerakan elemen lensa sehingga memengaruhi perubahan sudut pandang dari *wide angle* ke *narrow angle*.
- *Zoom out*, yaitu pergerakan elemen lensa sehingga memengaruhi perubahan sudut pandang dari *narrow angle* ke *wide angle*.



Gambar 96. Gerakan Kamera ZOOM.
(Sumber : Effective Television Production)

Gerakan *zoom* mempunyai tujuan antara lain :

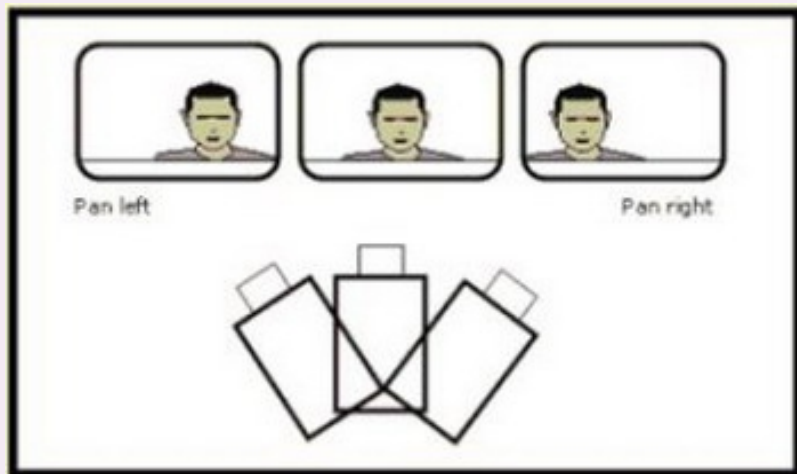
- a. detil dari suatu objek (memperbesar objek);
 - b. unsur-unsur gambar disekitar Interest point (mengecilkan objek);
 - c. interest point dari panorama alam atau seseorang dari *group Shot*; dan
 - d. mendapatkan *Shot size* yang diinginkan.
2. *PAN*, pergerakan kamera ke arah bidang horizontal, dari kiri ke kanan atau sebaliknya dari kanan ke kiri, kamera tetap pada porosnya.



Gambar 97. Gerakan kamera *PAN*.
(Sumber :www.mediacollege.com/video)

Ada dua gerakan *PAN*, yaitu:

- *PAN left*, yaitu gerakan kamera ke arah bidang horizontal dari kanan ke kiri, kamera tetap pada porosnya.
- *PAN right*, yaitu gerakan kamera ke arah bidang horizontal, dari kiri ke kanan, kamera tetap pada porosnya.

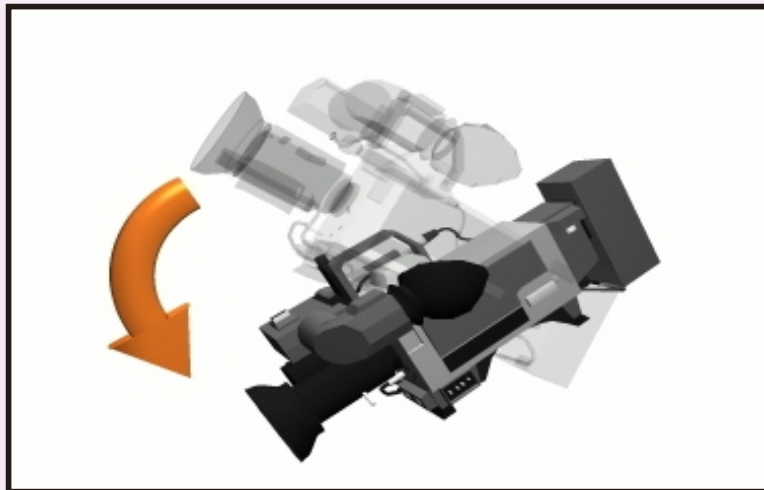


Gambar 98. Gerakan Kamera *PAN* pada Orang
(Sumber : <http://journalism.learnhub.com>)

Gerakan *PAN* ini mempunyai tujuan antara lain:

- a. mengikuti gerakan objek yang sedang jalan,
- b. menghubungkan unsur gambar satu dengan unsur gambar lainnya yang masih berhubungan (bidang horizontal),
- c. mencari unsur gambar berikutnya secara cepat di lokasi peristiwa,
- d. melihat panorama alam dan lingkungan sekitarnya, dan
- e. memperbaiki pengaturan komposisi.

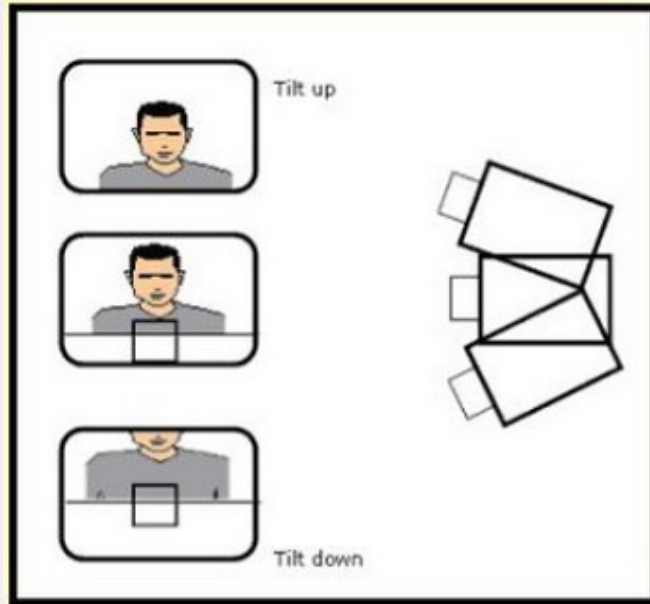
3. *TILT* : Pergerakan kamera ke arah bidang *vertikal* dari atas ke bawah atau sebaliknya dari bawah ke atas, kamera tetap pada porosnya.



Gambar 99. Gerakan kamera *TILT*
(Sumber : www.mediacollege.com/video)

Ada dua gerakan *TILT* :

- *Tilt up*, yaitu pergerakan kamera ke arah bidang vertikal dari bawah ke atas, kamera tetap pada porosnya.
- *Tilt Down*, yaitu pergerakan kamera ke arah bidang vertikal dari atas ke bawah, kamera tetap pada porosnya.



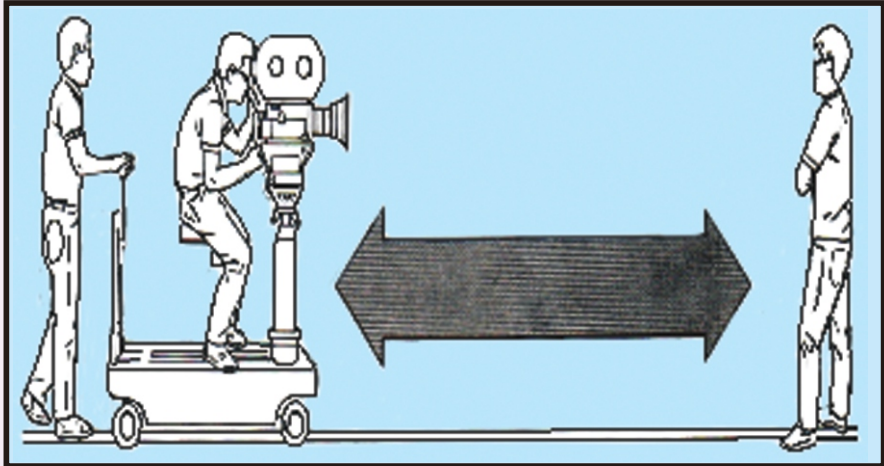
Gambar 100. Gerakan Kamera *TILT* pada Orang
(Sumber : <http://journalism.learnhub.com>)

Gerakan *TILT* ini mempunyai tujuan antara lain:

- a. mengikuti gerakan objek yang sedang naik atau turun.
- b. menghubungkan unsur gambar satu dengan unsur gambar lainnya yang masih berhubungan (bidang vertikal).
- c. menunjukkan ketinggian atau kerendahan dari suatu tempat/ bangunan.
- d. melihat panorama alam dan sekitarnya, dan
- e. memperbaiki pengaturan komposisi.

7.2. *Camera Supporting Move* (Bergerak)

1. *Track*, yaitu pergerakan kamera maju mendekati objek/orang dan sebaliknya pergi menjauhi objek/orang, sehingga memengaruhi adanya perubahan sudut pandang (*view of angle*) dan ukuran gambar (*picture size*).



Gambar 101. Gerakan *Track*
(Sumber : Film Directing Shot by Shot : Steven D Katz)

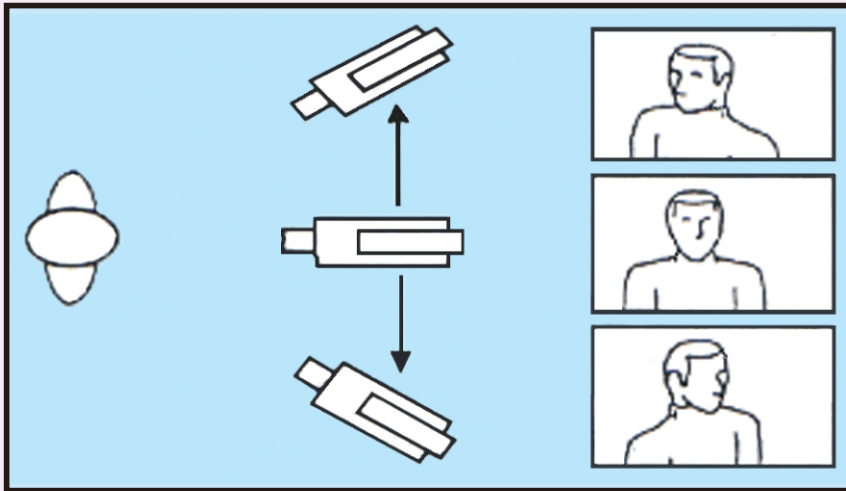
Ada dua gerakan *track* :

- *Track in*, yaitu gerakan kamera maju mendekati objek/orang.
- *Track out/back*, yaitu gerakan kamera mundur menjauhi objek/orang.

Gerakan *track* ini mempunyai tujuan antara lain:

- a. memperlihatkan detail dari suatu objek,
- b. mengikuti gerakan objek,
- c. mendapatkan shot size yang diinginkan, dan
- d. menunjukkan unsur-unsur gambar di sekitar objek utama.

2. **Crab/Truck**, yaitu pergerakan kamera pada bidang horizontal, dari kiri ke kanan atau sebaliknya dari kanan ke kiri.



Gambar 102. Gerakan Kamera *Crab/Truck*.
(Sumber : Effective Television Production)

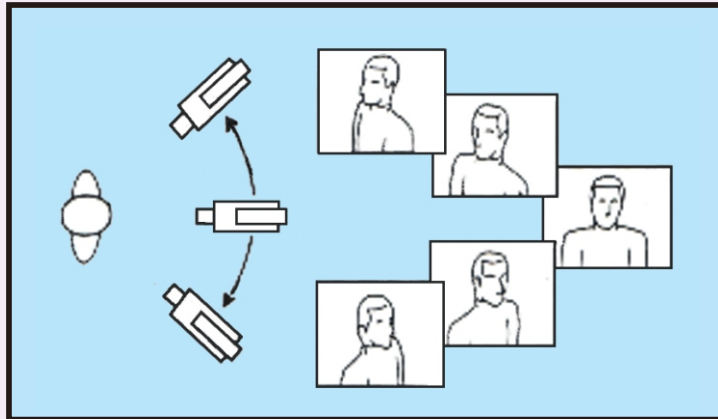
Ada dua gerakan crab/truck.

- *Crab left*, yaitu gerakan kamera dari kanan ke kiri.
- *Crab right*, yaitu gerakan kamera dari kiri ke kanan.

Gerakan crab ini mempunyai tujuan antara lain :

- a. mengikuti gerakan objek,
- b. menghubungkan unsur gambar satu dengan unsur gambar lainnya yang masih berhubungan (bidang horizontal),
- c. melihat *perspektif* objek, dan
- d. memperbaiki pengaturan komposisi.

3. **Swing/arc**, yaitu pergerakan kamera melingkari objek/orang, melingkari dari kiri ke kanan atau sebaliknya dari kanan ke kiri. Umumnya gerakan melingkar dengan sudut 0 hingga 180 derajat, bahkan sampai 360 derajat atau sebaliknya.



Gambar 103. Gerakan Kamera *Swing/Arc*
(Sumber : Buku Effective Television Production)

Ada dua gerakan-gerakan *swing/arc* :

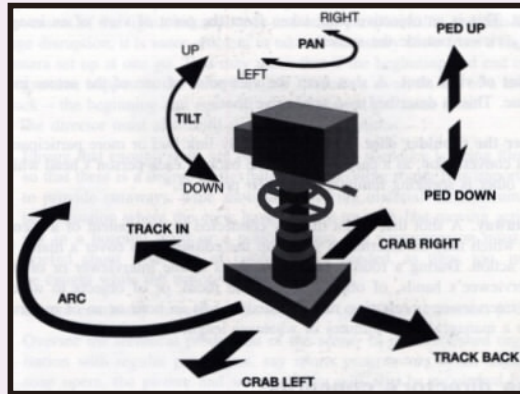
- ***Swing left***, yaitu gerakan kamera melingkari dari kanan ke kiri.
- ***Swing right***, yaitu gerakan kamera melingkari dari kiri ke kanan.

Gerakan *swing* ini mempunyai tujuan antara lain :

- a. mengikuti gerakan objek,
- b. menghubungkan unsur gambar satu dengan unsur gambar lainnya yang masih berhubungan (bidang horizontal),
- c. menunjukkan perspective objek (*two perspective*),
- d. menunjukkan unsur-unsur gambar di latar belakang objek, dan
- e. mendramatisir suatu adegan sesuai alur cerita.

Secara keseluruhan terdapat enam jenis gerakan kamera baik pada lensa maupun pada *camera head* dan *camera supporting*. Gerakan-gerakan ini dilakukan apabila ada alasan yang tepat dan harus mempunyai tujuan gerakan tersebut. Tanpa alasan dan

tujuan yang tepat maka tidak perlu melakukan gerakan-gerakan kamera tersebut.

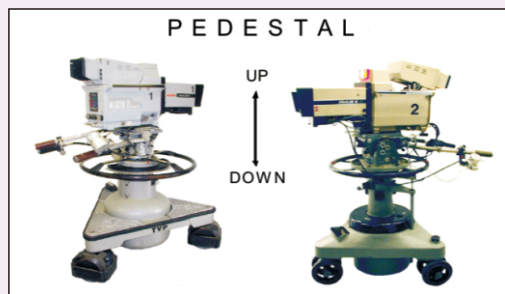


Gambar 104.
Gabungan Gerakan-Gerakan pada Lensa, *Camera Head*
dan *Camera Supporting*.
(Sumber : Effective Television Production)

Selain gerakan-gerakan tersebut, juga terdapat gerakan lainnya yang sangat tergantung dengan jenis *camera supporting*/ pendukung kamera yang digunakan, seperti *pedestal*, *crane*, dan *jib*.

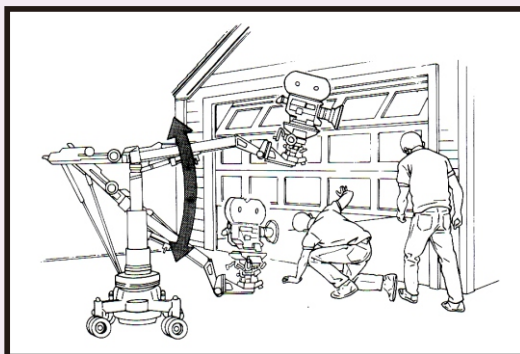
7.3. Gerakan *Pedestal*, *Crane* dan *Jib*

1. Gerakan *Pedestal up & down* pada *Pedestal camera*.



Gambar 105. *Pedestal up & down*
(Sumber :www.Google.com/Image/Pedestal)

2. Gerakan *Crane up & down* pada *Crane camera*.



Gambar 106. *Crane Up & Down*
(Sumber : Film Directing Shot by Shot : Steven D Katz)

3. Gerakan *Jib up & down* pada *Jib camera*.



Gambar 107. Gerakan *Jib Up & Down*
(Sumber : www.Google.com/Image/Jib)

Gerakan-gerakan tersebut di atas (*up & down*) mempunyai tujuan antara lain :

- menunjukkan unsur-unsur gambar/objek yang banyak di lokasi kejadian,
- pengambilan *high angle* dan *low angle*,
- pengambilan *objective* dan *subjective shot*, dan
- mendramatisir adegan sesuai alur cerita.

BAB VIII

ELEMEN DAN PRINSIP PENGAMBILAN GAMBAR/SHOT

Seorang kamerawan televisi profesional selalu mengasumsikan bahwa kamera dan lensa seolah-olah mewakili mata penonton untuk melihat suatu adegan di lokasi kejadian/peristiwa. Oleh karena itu sebelum merekam suatu objek atau suatu adegan maka harus dipastikan unsur gambar/objek sudah dalam kondisi :

- Fokus : Gambar tajam dan jelas.
- Terang : Gambar tampak terang alamiah.
- Warna : Warna gambar tampak alamiah.
- Stabil : Gambar tidak goyang.

8.1. Elemen-Elemen Shot

8.1.1. Motivasi (*Motivation*)

Dalam pengambilan gambar, seorang kamerawan harus mempunyai dorongan, hasrat dan alasan yang kuat untuk mengambil suatu objek. Tentu saja objek-objek yang menarik dan menyampaikan pesan sesuai yang diinginkan/naskah, maka sudah pasti akan memungkinkan kamerawan untuk mengambil objek tersebut. Untuk keperluan editing (*cut away*), diperlukan shot-shot yang menarik, walaupun objek tersebut tidak ada dalam naskah. Misalnya, kupu-kupu, kembang, orang yang sedang menonton suatu adegan, dan semuanya berada di lokasi kejadian.

8.1.2. Informasi (*Information*)

Setiap shot yang diambil harus memberi informasi baru dan berbeda dengan shot sebelumnya. *Shot-shot* tersebut boleh

berkesinambungan dengan sebelumnya, tetapi harus detail, beda *shot size* dan beda informasi. Setelah pengambilan *long shot*, kemudian diikuti oleh *medium shot* dan berikutnya *close Shot/close up* untuk menunjukkan detail objek.

8.1.3. Komposisi (*Composition*)

Kamerawan harus memerhatikan komposisi pada saat pengambilan gambar, sesuai pedoman atau kaidah-kaidah yang berlaku. The rule of thirds merupakan pedoman dasar, disertai dengan kaidah framing objek/pemain seperti *head room*, *nose room*, *walking room*, termasuk pengelompokkan objek.

8.1.4. Suara (*Sound*)

Suara-suara yang ada dilokasi (*atmosphere* atau *ambience*) harus tetap direkam, termasuk dialog pemain atau laporan seorang reporter televisi. Ingat kalau *shot size* berbeda maka diharapkan suara *atmosphere* juga berbeda dalam hal intensitas atau volume. Bila gambar *long shot* maka level rendah menyebabkan suara kecil/*low*. Sebaliknya kalau gambar *close up* maka level tinggi, yang menyebabkan suara besar/*high*.

8.1.5. Sudut Kamera (*Camera Angle*)

Setiap shot yang diambil harus berbeda *angle* dengan sebelumnya. Bila pengambilan gambar dua orang maka sudut penempatan kamera tinggi dengan posisi di tengah, seterusnya bila mengambil salah satu di antara mereka maka sudut penempatan kamera berubah posisi apakah di kiri untuk orang di sebelah kanan atau sebaliknya dan posisi di kanan untuk orang di sebelah kiri. Perpindahan posisi

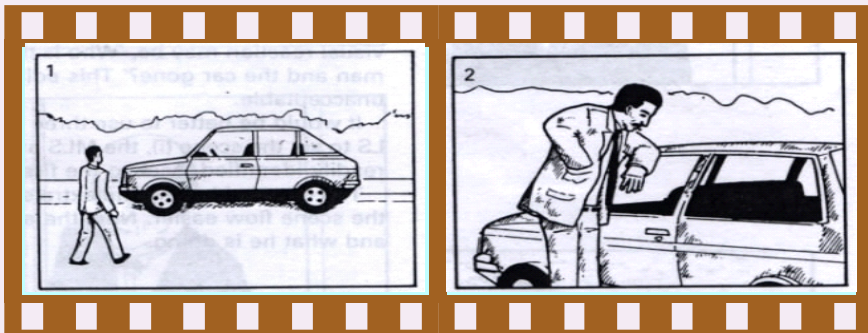
penempatan kamera ini disebut dengan *reverse camera angle*.

8.1.6. Kontinuitas (*Continuity*)

Kesinambungan/*continuity* pengambilan gambar harus diperhatikan oleh seorang Kamerawan. Kesinambungan bisa berupa objek dan detailnya, arah pandang pemain, arah gerakan objek atau pemain, termasuk warna-warna yang ada di suatu lokasi kejadian. Bila prinsip ini tidak diikuti maka gambar akan *jumping* atau meloncat saat editing dan membingungkan penonton dalam menyaksikan suatu adegan.

Terdapat tiga prinsip kesinambungan/*continuity* objek/pemain.

1. *Continuity of Direction.*



Gambar 108. *Continuity of Direction.*
(Sumber :Dok.Pribadi - Hanoch Tahapary)

Harus diperhatikan kesinambungan arah gerakan objek atau arah pandang objek saat berbicara harus tetap berkesinambungan/ *continuity*. Untuk pengambilan

seperti ini penempatan kamera dilarang melewati *imaginary line* atau *crossing the line*.

2. *Continuity of Colour.*



Gambar 109. *Continuity of Colour.*
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

Harus diperhatikan kesinambungan warna-warna di lokasi kejadian. Warna-warna harus tetap berkesinambungan walaupun *shot size* berubah. Prinsip ini berlaku kalau pengambilan gambar masih di lokasi dan waktu yang sama.

3. *Continuity of Action.*



Gambar 110. *Continuity of Action.*
(Sumber : Dok. Pribadi - Hanoch Tahapary)

Perhatikan orang/pemain melakukan kegiatan. Kamerawan harus mengambil gambar secara runtun, dimulai dari awal aktivitas, proses hingga akhir aktivitas. Hal ini tentunya untuk memudahkan pekerjaan video editor melakukan editing maka harus diperhatikan kesinambungan gerakan dan aktivitas objek dalam melakukan suatu pekerjaan. Selain itu, dilarang kamerawan menyeberangi *imaginary lini* dari objek yang sedang bekerja.

DAFTAR PUSTAKA

Compesi, Ronald J. and Sherrieffs, Ronald E., *Video Field Production & Editing, 3rd Edition*, Allyn and Bacon, 1993.

Holland, Patricia, *The Handbook of TV*, London, 1989.

Katz D. Steven, *Film Directing Shot by Shot*, Focal Press, 1991.

Littlejohn, Stephen W., and Karen A. Foss, *Theories of Human Communication, Ninth Edition*, Wadsworth, 2008.

London, Barbara, et.al. *Photography, 7th Edition*, Pearson Education, Inc., 2002.

Pratista, Himawan, *Memahami Film*, Homerian Pustaka, Yogyakarta, 2008.

Thompson, Roy, *Grammar of the Edit*, Media Manual, Berlin, 1992.

Thompson, Roy, *Grammar of the Shot*, Media Manual, Berlin, 1997.

Millerson, Gerald, *Effective Television Production, 3rd* Focal Press, London, New York, 1989.

Mulyana, Deddy 2008, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Shaner, Pete and Jones, Gerald E, *Real World Digital Video*, Peachpit Press.

Wurtzel, Allan and Acker, Stephen R, *Television Production*, 3rd, McGraw-Hill Book Company, New York, 1989.

Zettl, Herbert, *Video Basic 3*, 3rd ed, Wadsworth Thomson Learning, 2004.

SUMBER-SUMBER LAIN:

www.cybercollege.com

www.uber.ac.uk

www.tv-handbook.com

[www.google.com/images/TV camera](http://www.google.com/images/TV+camera)

[www.google.com/images/TV presenter](http://www.google.com/images/TV+presenter)

[www.google.com/images/Actress.](http://www.google.com/images/Actress)

[www.google.com/images/TV Reporters](http://www.google.com/images/TV+Reporters)

<http://journalism.learnhub.com>

SUMBER-SUMBER LAIN:

Tahapary, Hanoch, *Bahan Ajar Teknik Kamera dan Komposisi*, Program D3 Komunikasi FISIP - UI, Depok, 2001 (Revisi 2005).

Tahapary, Hanoch, *Modul Pelatihan Teknik Kamera*, Broadcast Centre - UI, Depok, 2004.

Tahapary, Hanoch, *Komposisi Gambar*, Broadcast Centre - UI, Depok, 2006.

Tahapary, Hanoch, *Teknik Kamera dan Komposisi Gambar*, STIKOM Interstudi Jakarta 2008.

Tahapary, Hanoch, *Bahan Ajar Pasca Produksi*, Program Vokasi UI- Depok, 2005 (Revisi 2009).

Departemen Diknas, Video Tutorial “Bahasa Gambar” Jakarta, 1998.

Internews - FISIP UI, Video Tutorial “Harta Karun Bagi Pembuat Berita” Depok, 2000.

BIODATA PENULIS



Hanoch Tahapary, kelahiran Saparua - Maluku, tanggal 28 Oktober 1954. Memulai karier dalam dunia *broadcasting* khususnya di bidang Peralatan Produksi Acara Televisi sejak tahun 1977, diawali dengan mengikuti pendidikan bidang teknik peralatan produksi, khususnya *video maintenance* di *Training Centre* TVRI - Jakarta, selama dua tahun pada tahun 1975 sampai tahun 1977.

Selama bekerja sebagai kerabat kerja produksi televisi, beberapa peralatan yang pernah dioperasikan dalam kegiatan produksi acara televisi antara lain sebagai operator *Video Mixer*, *Studio Camera*, *Camera Control Unit*, *Video Tape Recorder*, *Master Control*, dan sebagai teknisi peralatan studio TV khususnya peralatan video.

Dalam kegiatan penyiaran televisi, pernah bertugas sebagai Pengarah Teknik (TD) untuk penyiaran TVRI Programa 2 (Kini TVRI Stasiun Jakarta), dan Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) di awal kedua stasiun penyiaran ini mulai beroperasi.

Pendidikan nonformal di bidang teknik dan produksi televisi yang pernah diikuti di luar negeri adalah : *TV Colour Engineering* - AIBD Kualalumpur - Malaysia (1978), *TV Production Equipment* - Bosch Fernseh, Darmstadt - Jerman (1983), *Advanced TV Engineering* - Television Training Centre SFB Berlin - Jerman (1984), *TV Lens Engineering*, Fujinon, Omiya - Jepang (1990), *TV Programme Production* - NHK Communication Training Institute Tokyo - Jepang (1991), *Digital in Microprocessor* - AIBD

Kualalumpur (1982) *TV Digital Measurement* - AIBD Kualalumpur - Malaysia (2000), *TV News Production*, CNN Jakarta (2000) serta beberapa seminar dan *workshop* bidang TV production, termasuk mengikuti *training of trainer* di STIA LAN RI Jawa Barat dan Teknik Mengajar di Universitas Bina Nusantara - Jakarta.

Di awal tahun 1990-an, lelaki beranak tiga ini, selain bekerja sebagai tenaga operasional produksi, juga ditugaskan sebagai tenaga pendidik/instruktur di Balai Diklat TVRI dan tenaga fungsional Widyaiswara, Depertemen Penerangan RI (periode tahun 1997-2002).

Kegiatan sebagai pendidik sangat disenangi dan dihayati karena ia suka berdiskusi dan berbagi ilmu dengan peserta didik maupun mahasiswa dari berbagai kursus dan juga di perguruan tinggi. Sejak tahun 1999, ia mengajar sebagai dosen di Program Diploma 3 FISIP - Universitas Indonesia, Program Studi DKV - FDTP - Universitas Pelita Harapan, Tahun 2001 pada Program Studi DKV - FKM Universitas Bina Nusantara, dan tahun 2006 pada Program Studi *Broadcasting* - STIKOM Interstudi hingga sekarang.

Ia sering diminta sebagai narasumber di berbagai seminar/pelatihan/*workshop* yang berhubungan dengan bidang Audio visual, Produksi TV, khususnya *video shooting*. Jabatan struktural yang pernah diduduki di TVRI adalah Manajer Penyelenggaraan Program Diklat tahun 2003, dan Kepala Bidang Penyelenggaraan Diklat di Pusdiklat TVRI sejak tahun 2005 - 2010. Saat buku ini diterbitkan, lulusan STIA LAN RI tahun 1990 ini sedang mengikuti pendidikan Pascasarjana Ilmu Komunikasi dengan mengambil Konsentrasi *Entertainment Communication*. Semua aktivitas kerja dan pengabdianya, ia jalani di Pusdiklat TVRI (*Ex Training Centre TVRI*) Jakarta selama kurang lebih 35 tahun.



**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal
Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan**