

Tata Kamera, Tata Cahaya Dan Artistik

Kompetensi Khusus:

Mahasiswa dapat menjelaskan: tata kamera, sudut pandang kamera, tata cahaya artistik.

Proses pengambilan gambar atau eksekusi produksi di lapangan dibutuhkan peralatan untuk merekam/mengabadikan gambar gerak yaitu kamera video sebagai piranti utama yang dibantu dengan peralatan penunjang: lighting set atau tata cahaya.

Kegiatan Belajar 1: Tata Kamera

Dua kategori kamera: berbahan dasar film seluloid dan kaset video (talent image). Kamera memiliki fungsi vital dalam produksi audiovisual. Agar saat pengambilan gambar tidak terjadi guncangan dan juga untuk mendapatkan gambar gerak yang smooth moving, maka harus didukung peralatan, seperti: tripod, filter lensa, scaffolding, dolly, flag, butterfly, clapper, dsb.

1. Pergerakan Kamera Video. Dua kategori pergerakan kamera: gerakan kamera berada di atas penopang (tripod) dan gerakan kamera dengan body-nya. Pergerakan kamera dimaksudkan agar mendapatkan dinamisasi, yaitu komposisi frame yang dapat diatur sesuai konsep produksi sehingga gambar yang dihasilkan kaya ragam.
 1. Gerakan kamera di atas penopang (tripod): **panning** (gerakan kamera video secara mendatar/horizontal ke arah kiri maupun kanan), **tilting** (gerakan kamera video secara vertikal ke arah atas dan ke bawah).
 2. Gerakan kamera video dengan body-nya: **tracking** (gerakan kamera yang menggunakan alat bantu dolly-alat yang digunakan sebagai penyangga tripod kamera yang memungkinkan kamera bergerak leluasa dan halus di atas rel), **craning** (gerakan kamera secara vertikal ke atas maupun ke bawah guna membantu pergerakan kamera secara optimal yang tak mungkin dilakukan oleh camera operator dengan hand held maupun dolly dengan menggunakan jimmyjip).
2. Framing. Framing merupakan pemberian marking atau batasan area setting dari obyek yang terekam kamera saat pengambilan gambar berlangsung.
 1. **Komposisi Framing**, merupakan pengaturan tata letak subyek pengambilan gambar menggunakan kamera. Komposisi framing diperlukan untuk mendapatkan gambar yang baik, dapat berbicara, mempunyai makna, lebih hidup, dan mewujudkan visual film agar tidak monoton. Selain itu komposisi framing bertujuan untuk memberi informasi aksi maupun interaksi subyek dan mengarahkan fokus penonton kepada subyek yang sedang direkam dengan aksinya tersebut.
 2. **Type of Shot** (tipe ukuran frame dan mengacu pada tubuh manusia):
 - a. Close Shot/Komposisi Padat: merekam bagian badan subyek secara padat/penuh.
 - b. Medium Shot/Middle Shot/Komposisi Tengahan: merekam subyek setengah badan.
 - c. Long Shot/Komposisi Lebar: merekam subyek secara penuh dengan batas atas head room hingga kaki.
 - d. EDU (Extreme Close Up): merekam penuh/padat dan lebih terpusat pada satu bagian subyek.
 - e. BCU (Big Close UP): merekam padat/wajah subyek.

- f. CU (Close Up): merekam padat batas atas sampai batas bawah siku lengan bahu.
- g. MCU (Medium Close Up): merekam dengan batas atas subyek sampai batas bawah sejajar perut.
- h. MFS (Medium Full Shot/Knee Shot): merekam batas atas subyek sampai atas lutut sebagai batas bawah.
- i. Full Shot/Shot Lebar: merekam subyek secara utuh dan diberi sedikit ruang untuk head room.
- j. LS (Long Shot): merekam subyek secara utuh dari jarak jauh dan interaksinya dengan lingkungan sekitar.
- k. ELS (Extreme Long Shot): merekam subyek secara utuh dari jauh (melebihi long shot) dan interaksinya dengan sekitar

Kegiatan Belajar 2: Sudut Pandang Kamera (Camera Angle)

Camera angle merupakan teknik pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengekspose aksi subyek. Camera angle harus didukung oleh blocking, pergerakan kamera dan tata letak lampu.

- A. High Angle, Top Angle, Bird Eye View: high angle (merekam dari sudut atas subyek hingga bagian atas subyek lebih terespose), top angle (merekam subyek tepat dari sudut atas), bird eye view (merekam subyek lebih dramatis dan dinamis, misalnya merekam mata burung dari atas).
- B. Eye Level, Profil Shot: eye level (merekam subyek sejajar dengan tinggi camera shooter), profil shot (merekam subyek sejajar dengan tinggi camera shooter namun sedikit dimiringkan).
- C. Low Angle, Frog Eye Level: low angle (merekam subyek dari sudut bawah), frog eye level (merekam subyek dari sudut bawah namun kamere disetting setinggi kaki).
- D. Over Shoulder: merekam subyek dari sudut pandang belakang subyek/punggung.
- E. Walking Shot, Fast Road Effect: walking shot (menempatkan subyek lebih berat di sebelah kiri atau kanan berlawanan arah gerakannya), fast road effect (efek kamera secara cepat merekam gerak subyek sehingga memunculkan efek blur).
- F. Artificial Shot: untuk memperindah shot dengan nuansa estetis, biasanya di alam terbuka dengan insert, misalnya dedaunan di depan kamera.
- G. Reflection Shot: pengambilan gambar di mana subyek berada di depan cermin.
- H. Tripod Transition: pengambilan gambar melalui pergerakan kamera on tripod dengan framing yang terbatas namun dengan area yang luas, sehingga kamera secara aktif mengarah pada kedudukan subyek.
- I. Back Light Shot: pengambilan gambar dengan posisi kamera menghadap pada sumber cahaya.
- J. Single Shot, 2 shot, Group Shot: single shot (gambar satu subyek), 2 shot (gambar dua subyek), group shot (gambar sekelompok subyek).
- K. Follow Shot: shot yang dihasilkan dari pengambilan mengikuti pergerakan subyek.
- L. Establishing Shot: shot yang menggambarkan latar peristiwa.
- M. Zooming: merupakan pergerakan lensa kamera untuk menghasilkan shot dengan pengambilan gambar dari jarak jauh.
- N. Head Room: ruang jeda semu di atas kepala subyek.
- O. Blur: gambar tampak buram/tidak fokus.
- P. Fading: tampilan gambar yang muncul atau menghilang secara perlahan pada layar yang berfungsi sebagai pengakhir babak atau peringkas waktu untuk menghilangkan adegan yang tidak perlu.
- Q. White Balance: standarisasi warna sebagai akibat dari cahaya yang tertangkap lensa kamera. Cahaya yang tertangkap saat pengambilan gambar di ruang akan berbeda dengan saat pengambilan di luar ruang.
- R. Garis Imajiner: garis khayal yang membatasi arah pandang kamera untuk menjaga posisi subyek antar frame.

- S. Kontinuitas Gambar Dalam Film: bisa saja saat pengambilan gambar telah dilakukan lengkap dengan segala stock shot. Namun, ternyata setelah hasil masuk ke editing masih ada yang janggal/tidak wajar. Oleh karena itu, dalam proses editing harus memperhatikan gambar-gambar yang telah didapat dari shot harus membentuk bangunan ceritera (alur ceritera) yang jelas.

Kegiatan Belajar 3: Sudut Tata Cahaya dan Artistik

Fungsi tata cahaya dalam secara teknis adalah membangun kesan suasana pada karya audiovisual, membangun harmonisasi sehingga rasionya tidak kontras, dan membantu kamera menangkap kesan subyek yang diterangi.

A. Sumber Cahaya

1. Available Light, merupakan cahaya alam: matahari (daylight), cahaya bulan, cahaya bintang, cahaya dari api, binatang yang mengeluarkan cahaya, dsb. yang dapat memberi kesan lebih alami. Cahaya alam memiliki kelemahan: intensitasnya tidak dapat ditentukan, waktu berpengaruh pada intensitas cahaya sehingga akan berpengaruh terhadap hasil gambar, dan kondisi alam (berawan) juga akan berpengaruh pada intensitas cahaya. Cahaya yang tertangkap kamera video bisa jadi akan berbeda dengan cahaya yang tertangkap oleh mata manusia. Oleh karena itu, camera operator harus mengenali kepekaan kamera.
2. Artificial Light, merupakan cahaya yang dihasilkan dari rekaan/buatan manusia: cahaya lampu. Contoh jenis lighting set: blonde, black head, red head, kino flow, barsdoor, dsb.

B. Tata Cahaya Dasar. Empat lighting set yang digunakan dalam tata cahaya dasar adalah:

1. Key Light, cahaya utama yang berfungsi sebagai penerang utama pada subyek.
2. Fill Light, cahaya tambahan untuk mengisi bagian lain yang berlawanan dengan key light dan berfungsi untuk mengimbangi key light.
3. Back Light, cahaya tambahan yang mengarah di bagian belakang subyek guna menciptakan kesan ruang 3 dimensi.
4. Available Light, cahaya pendukung yang berfungsi sebagai penegas suasana, misalnya untuk mendukung suasana mistis, suasana siang hari.

C. Tata Cahaya Di Lapangan Produksi. Tata cahaya harus dikonsep secara serius sebelum pra produksi, sehingga akan dapat ditentukan jumlah lampu guna menciptakan mood dan harmonisasi. Hal lain dalam tata cahaya: arah lampu, derajat sudut lampu, intensitas lampu yang dapat diatur, komposisi warna, rasio cahaya, bouncing (cahaya yang dipantulkan dengan reflektor), dan perbandingan antara hi-light (bagian yang terang) dan shade (bagian yang paling gelap), serta standar warna dasar (white balance). Dalam rekaman in-door concept, perlu survei terlebih dahulu, menempatkan lampu dengan posisi eye level dan menggunakan kerangka dari besi (rigging).

D. Artistik. Art director harus memiliki keahlian: menciptakan rekayasa bentuk, mengatur tata letak, memahami tata warna, tata cahaya, komposisi framing dan pengadegan, sehingga tercipta: kreativitas seni, simulasi ruang, estetika interior, dan piranti-piranti. Hasil kreativitas seni akan dikaitkan dengan: waktu, tempat dan karakter.

1. Konstruksi Bentuk. Dalam hal ini, yang harus diperhatikan adalah:
 - a. keselarasan warna (warna natural - warna yang muncul dari benda-benda alami - dan artificial - warna yang dihasilkan dari campur tangan manusia),
 - b. bentuk property (bisa bulat, segitiga, kotak, kurva, titik dan garis, atau 2 dimensi dan 3 dimensi, atau kombinasi bentuk),
 - c. bahan dasar material (natural dan artificial) yang berfungsi sebagai memperindah setting artistik), dan
 - d. pencahayaan (untuk menghasilkan kepekaan benda-benda atau property yang tampak pada frame).
2. Menata Ruang Artistik secara Lapisan/Layering, berfungsi untuk menata properti. Penata layering: melingkar dan mendatar/melebar. Layering ini untuk pencocokan, harmonisasi, dan penonjolan properti.

E. Wardrobe dan Make-up

1. Wardrobe, merupakan segala macam kostum dan atribut yang dipersiapkan untuk keperluan produksi dan berfungsi sebagai informasi penting penunjang karakter, membangun suasana, dan estetika.
2. Make-up, berkaitan dengan karakter dan berfungsi untuk penegasan karakter seorang talent. Make-up diharapkan senatural mungkin, tidak berlebihan namun membantu penonton memahami karakter.

By Widodo

WebBlog: widodo.staff.uns.ac.id

Email: widodo@uns.ac.id

Email: widodohartowijoyo@yahoo.com

HP 08562 999 385

UT Pokjar Karanganyar A dan B, Karanganyar, Jawa Tengah