

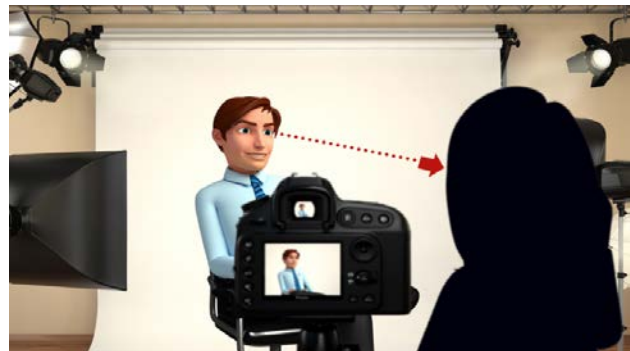
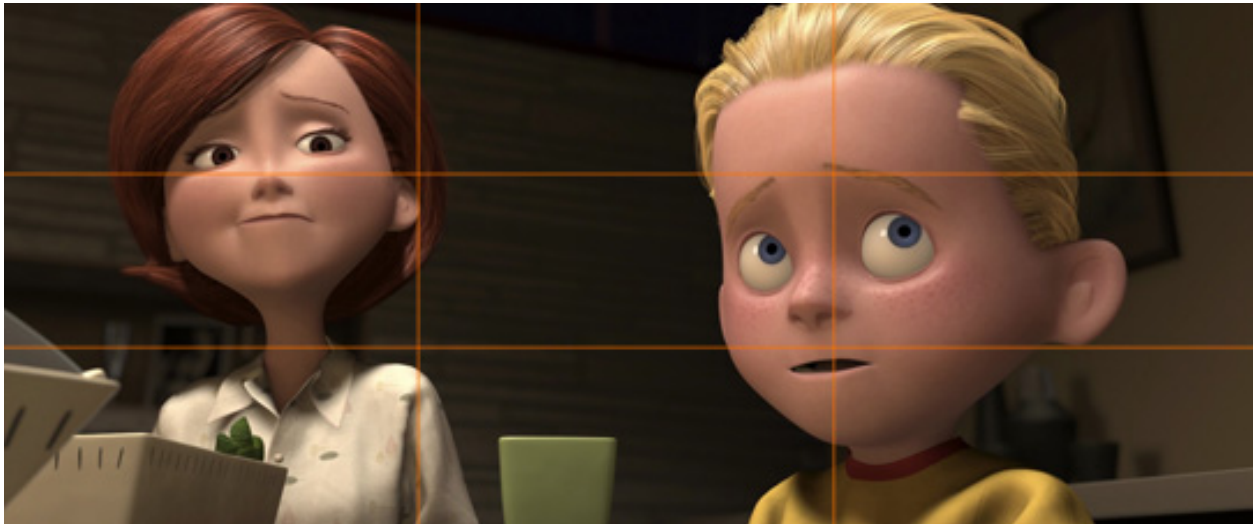
SINEMATOGRAFI

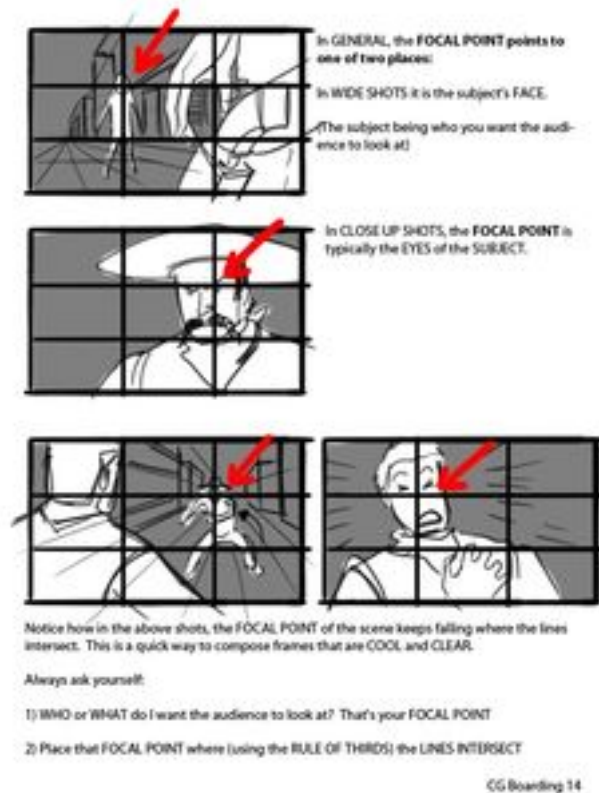
DEDDY AWARD WIDYA LAKSANA, M.Pd

RULE OF THIRD, SIZE
SHOT, ROOMING

Intersection Of third (rule OF thirds)

Sebagai manusia normal, dianugerahi kemampuan pandangan yang cukup baik, yang dihasilkan oleh dua mata yang diletakkan sejajar berfungsi sebagai lensa penangkap gambar, karena letaknya yang sejajar, maka banyak yang mengistilahkan bahwa kita mempunyai pandangan telekopis atau binocular eyes. Karena binocular eyes, maka jika melihat sesuatu maka pandangan terarah secara sejajar. Demikian juga jika melihat sesuatu termasuk ke layar televisi, layar bioskop ataupun layar reklame dan biadng datar lainnya. Oleh karena itulah, daerah di bidang yang kita lihat secara binocular tersebut dujudikan titik pusatmperhatian atau point of interest suatu gambar. Di situlah titik perhatian atau objek yang ingin ditonjolkan di letakkan. Berdasarkan asumsi “binocular eyes” ini muncul point of interest.





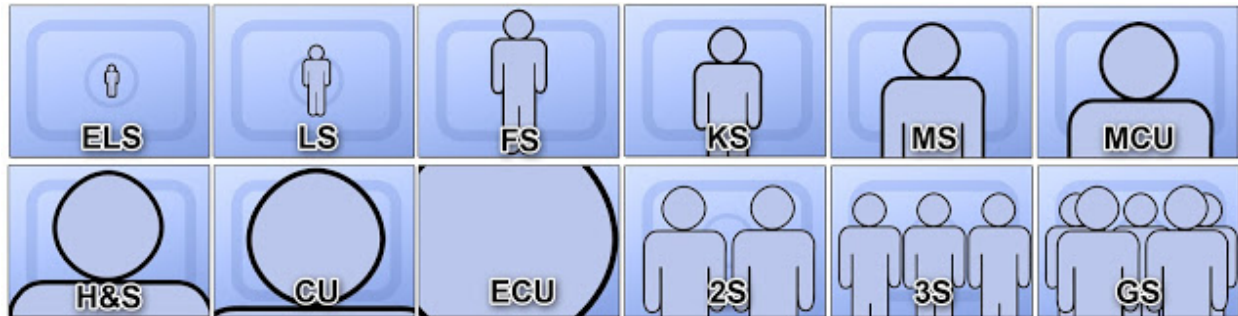
Cara menentukan point of interest di dalam aturan intersection of third adalah sebagai berikut.

- Bagilah layar menjadi tiga baik secara vertikal maupun horizontal, dan buatlah garis imajiner yang membagi layar menjadi tiga bagian. Pertemuan antara garis imajiner (empat pertemuan) itulah terletak titik perhatian (point of interest). Di keempat titik itulah objek gambar yang ingin ditonjolkan kita letakkan
- Upayakan objek yang ingin kita tonjolkan paling tidak menyinggung atau berada di dua titik, bahkan kalau menyinggung tiga titik menjadi lebih baik, hindari memanfaatkan empat titik untuk menempatkan objek karena akan menjadi lebih padat (komposisi yang baik adalah komposisi yang sederhana, bukan yang terlalu ramai)
- Dalam memanfaatkan point of interest dengan cara intersection of third, juru kamera memang tidak boleh terpaku dengan teori yang ada, karena masih banyak aturan atau teori point of interest lainnya yang mengarahkan kita menemukan cara untuk menonjolkan objek gambar

Ukuran shot

Di dunia fotografi, sinematografi ataupun videografi, istilah close up, longshot dan lain sebagainya sudah sangat familiar. Dengan memahami seberapa besar ukuran gambar untuk setiap istilah yang berlaku secara universal dalam arti dapat dimengerti oleh insan film/video di seluruh dunia.

Ukuran gambar biasanya dimulai dari tampilan paling besar hingga yang paling kecil, dibagi menjadi tiga bagian, yaitu close up, medium shot dan long shot, Namun demikian dari ketiga ukuran gambar tersebut masih terdapat rincian yang harus dipahami secara mendalam lagi.



Close Up (CU) yang berarti gambar besar yang tampak di layar, dibagi lagi menjadi tiga bagian, masing-masing Big Close Up (BCU), Medium Close Up (MCU) dan Close Up (CU)

Medium Shot (MS) merupakan ukuran gambar yang memisahkan antara ukuran gambar close up dengan kelompok gambar long shot. Untuk istilah ukuran gambar manusia, maka Medium Shot dibagi menjadi dua macam, yaitu Medium Shot itu sendiri dan Knee Shot, yaitu ukuran gambar yang menampilkan gambar dari lutut ke atas hingga penuh sampai bagian di atas kepala.

Sementara untuk longshot dimulai dari full shot yaitu ukuran manusia yang penuh dari ujung kaki sampai ujung kepala, dan long shot untuk ukuran manusia penuh, di samping itu juga menampilkan lingkungan disekitarnya.

Sementara, extreme long shot adalah gambar pemandangan alam yang menampilkan gambar lebih luas (manusia jadi tampak kecil ukurannya)

Motivasi ukuran shot

pada dasarnya televisi adalah media gerak, media close up dan media ekspresi

a. Media Gerak

sebagai media gerak, televisi seharusnya selalu menampilkan gambar “hidup” gambar yang bergerak. dengan gambar yang selalu bergerak maka sebagai tontonan televisi akan bisa lebih memuaskan dan menarik perhatian penonton. Karena jika gambar mati yang ditayangkan akan muncul kebosanan, oleh karena itu terdapat aturan bahwa gambar orang yang tidak bergerak yang terlihat berbicara saja tanpa gerakannya lainnya hanya diperbolehkan tampil tidak lebih dari 14 detik. Hal ini berdasarkan dari berbagai penelitian yang menyimpulkan bahwa hingga detik ke 14 penonton masih menerima kehadiran talking head, selebihnya akan muncul kebosanan dan segera diganti gambarnya dengan gambar lain yang lebih hidup.

Tidak demikian dengan gambar hidup yang selalu “move”. Gambar jenis ini tidak akan membosankan apalagi jika dikemas sesuai aturan editing dan diberikan kesan yang baik serta bisa membentuk alur cerita seperti yang diinginkan oleh produser

b. Media Close up

Layar televisi adalah layar yang sempit, yang ditempatkan didalam ruangan yang terbatas, meskipun saat ini banyak ditemui televisi layar lebar (HDTV), layar televisi masih dianggap sebagai layar yang sempit. Lebar sempitnya televisi bergantung dari besarnya ruangan yang tersedia. Untuk kenikmatan optimal jarak menonton televisi adalah sekitar 6 kali diagonal layarnya. Demikian juga HDTV yang berukuran 50 inchi, akan nyaman jika menonton dari jarak sekitar 300 inchi dari televisi HDTV (sekitar 10 meter).

Pengambilan long shot sebagaimana motivasinya, memang hanya digunakan untuk menggambarkan lokasi atau sebagai shot pengenalan (establishing shot), untuk memperlihatkan pergantian posisi subjek atau untuk shot yang bergerak cepat, selebihnya adalah gambar berukuran besar atau close up.

2. Ukuran shot

Jika kita memahami hakikat televisi, yaitu sebagai media gerak (move) close up, maka juga harus tahu maksud atau motivasi ketika membuat gambar dengan ukuran tertentu (shot size). Artinya tidak boleh membuat gambar dengan ukuran sembarangan, harus mempunyai alasan atau argument, mengapa membuat gambar dengan ukuran tertentu. Oleh karena itu maka setiap ukuran shot harus mempunyai motivasi tertentu dan hal ini juga harus betul-betul dipahami oleh setiap juru kamera, sutradara maupun editor. Ukuran shot terbesar yang kita sebut sebagai big close up adalah gambar yang menonjolkan detail atau ekspresi, misalnya gambar mata yang sedang berkedip dan lainnya.

- a. Ukuran shot close up biasanya untuk menjelaskan detail wajah seseorang sehingga ekspresinya akan tampak. Gambar close up untuk benda dimaksudkan untuk menonjolkan detailnya.
- b. Medium close up dimaksudkan untuk menonjolkan mimik atau raut muka seseorang dan untuk menampilkan wajah secara utuh agar nampak rambut dan aksesorisnya.
- c. Medium shot digunakan untuk menekankan wajah seseorang dan gerakan tangannya (gesture). Biasanya untuk menampilkan orang yang sedang berbicara dengan menggerakkan tangan sambil duduk (tidak berpindah tempat)
- d. Knee shot, yaitu gambar yang diambil dengan ukuran dari lutut ke atas, dimaksudkan untuk menampilkan seseorang yang sedang berjalan dengan lambat, dengan gerakan tangannya atau mungkin apa yang dibawa ditangannya.
- e. Full Shot adalah ukuran gambar yang menampilkan seluruh tubuh manusia secara utuh dengan maksud untuk tetap bisa memperlihatkan wajah, ekspresi dan seluruh gerakan tubuhnya. Full shot diambil ketika seseorang bergerak dengan relative cepat
- f. Long shot adalah ukuran pemandangan alam terbatas, yang dimaksudkan untuk menggambarkan pergerakan objek baik orang, binatang atau benda bergerak lainnya. Dengan ukuran long shot, berarti ekspresi tidak bisa dilihat dengan jelas. Motivasi pengambilan gambar long shot memang hanya untuk menunjukkan pergerakan objek.

- g. Ukuran ekstrem long shot adalah ukuran shot untuk menunjukkan pemandangan alam secara luas, untuk memperlihatkan kepada penonton suatu objek yang bergerak secara cepat dan posisinya di alam atau tempat yang dilaluinya. Sudah pasti penonton tidak bisa menyaksikan ekspresi, bahkan sulit mengidentifikasi objeknya.

Daftar Ukuran Shot dan motivasinya

No	Ukuran Shot	Motivasi Shot
1	Big Close Up (BCU)	Detail/Ekspresi
2	Close Up (CU)	Ekspresi
3	Medium Close Up (MCU)	Ekspresi wajah / mimik
4	Medium Shot (MS)	Gerak tangan / gesture
5	Knee Shot (KS)	Gerak tangan/pergerakan objek lamban/jalan pelan
6	Full Shot (FS)	Gerak agak cepat
7	Long Shot (LS)	Gerak cepat
8	Extreme Long Shot (ELS)	Gerak cepat/situasi/pemandangan

Pengaturan Arah Gambar (Rooming)

Gambar yang menarik mempunyai arti, gambar yang dihasilkan harus mampu “berbicara”, oleh karena itu setiap gambar yang dibuat harus mempunyai “jiwa”, sebagai gambar yang mempunyai “jiwa” tentunya mempunyai gerak khususnya ke arah depan, atau mempunyai arah pandangan ke depan, dengan demikian, gambar yang terlihat lebih baik jika dapat memberikan ruang yang lebih besar di depan hidung gambar yang dihasilkan. Dengan pengaturan ruang hidung yang lebih besar dibandingkan ruang belakang, maka gambar akan tampak lebih hidup, oleh karena itu, beberapa ahli membuat teori antara lain

- a. Nose room harus lebih besar daripada Back room,.
- Nose room adalah gambar kosong yang terletak didepan muka atau hidung objek.
 - Back room adalah gambar kosong dibelakang kepala (terkadang back room tidak tersisa atau tidak ada)



- b. Head room harus lebih besar daripada foot room.
- Head room adalah gambar kosong diatas kepala.
 - Foot room adalah gambar kosong di bawah kaki.



- c. Destination room adalah gambar kosong di depan gambar yang sedang bergerak, ruang kosong sebagai Nose room untuk benda yang bergerak , di samping untuk menambah keindahan gambar juga berfungsi untuk menjaga agar juru kamera tidak kehilangan objek gambar karena objek bergerak cepat.



Walupun demikian, jika menginginkan menambah kesan atau efek tertentu, maka boleh saja “melanggar” aturan room ini. Sebagai contoh jika ingin membuat kesan sedang “geram”, maka buatlah gambar orang yang nose roomnya lebih kecil daripada back roomnya.

Nose room sebenarnya tidak hanya terbatas untuk membuat gambar untuk makhluk hidup, namun juga berlaku untuk benda yang mempunyai bagian depan dan bagian belakang seperti rumah atau bangunan yang lain. Gambar akan tampak lebih indah jika ruang di layar untuk halaman depan rumah lebih lebar dibanding luas halaman belakang.