

EKSPLORASI ANGLE CAMERA DALAM PRODUKSI FEATURE “GIR PASANG”

Sujianti
Hans Hermang Mintana
M. Suparwoto

Akademi Komunikasi Radya Binatama
Jln Raya Janti 3/47 Yogyakarta
Email: yantizee060393@gmail.com

ABSTRACT

This feature program entitled "Gir Pasang" which discusses a village named Gir Pasang located on the slopes of Mount Merapi, precisely Kemalang included in the sub-district, Klaten, Central Java. Gir Pasang is extremely isolated because it is located between the steep ravines and away from the construction of infrastructure such as mosques, schools and health centers. This hamlet is also entered into the Merapi eruption disaster-prone areas. Even so, the villagers of Gir Pasang still choose to survive and stay in the village without worrying eruption of Mount Merapi since they mempercayai that they will remain safe if Mount Merapi erupts because there are mountains green which is believed to be older than the Mount Merapi that Mount Merapi dare not pass if the eruption. To establish friendships with Merapi, until now they preserve the tradition selamatan as a symbol of friendship. Creating the works feature in desperately needed a photographer to take pictures as directed by the Director.

This program focuses on the exploration of camera angle in the delivery of information visually. The camera angle used is eye-level, high angle, low angle and bird eyes. In addition, using the technique cameraman panning camera movement, tracking, tilting, crabbing and following. As for the type of shot that is used among close-up, medium close-up, medium shot, medium long shot, long shot, and the full shot. All camera techniques used in order to produce images yabg vary so it is not boring. In addition, to produce an image of a dynamic, dramatic, expressive and have the information.

Keywords: feature, gir pasang, angle exploration

ABSTRAK

Program feature ini berjudul “Gir Pasang” membahas mengenai sebuah dusun bernama Gir Pasang yang terletak di lereng Gunung Merapi, tepatnya masuk dalam kecamatan Kemalang, Klaten, Jawa Tengah. Dusun Gir Pasang ini sangat terisolir karena terletak diantara jurang-jurang yang curam dan jauh dari pembangunan infrastruktur seperti masjid, sekolah dan puskesmas. Dusun ini juga masuk dalam kawasan rawan bencana erupsi Merapi. Meskipun begitu, warga dusun Gir Pasang tetap memilih untuk bertahan dan tetap tinggal di dusun tersebut tanpa mengkhawatirkan akan erupsi Gunung Merapi karena mereka memiliki kepercayaan bahwa mereka akan tetap selamat jika Gunung Merapi meletus karena ada gunung ijo yang yang dipercayai lebih tua dari Gunung Merapi sehingga Gunung Merapi tidak berani melewati jika erupsi.

Untuk menjalin persahabatan dengan Merapi, hingga saat ini mereka melestarikan tradisi selamatan sebagai simbol persahabatan. Dalam Pembuatan karya feature sangatlah dibutuhkan seorang juru kamera untuk mengambil gambar sesuai arahan Sutradara.

Program ini menitikberatkan pada eksplorasi angle camera didalam penyampaian informasi secara visual. Adapun angle camera yang digunakan yaitu eye level, high angle, low angle dan bird eyes. Selain itu, juru kamera menggunakan teknik pergerakan kamera panning, tracking, tilting, crabbing dan following . Adapun type shot yang digunakan diantaranya close up, medium close up, medium shot, medium long shot, long shot, dan full shot. Semua teknik kamera yang digunakan agar untuk menghasilkan gambar yang bervariasi sehingga tidak membosankan. Selain itu juga untuk menghasilkan gambar yang dinamis, dramatis, ekspresif dan memiliki informasi.

Kata Kunci: feature, gir pasang, eksplorasi angle

PENDAHULUAN

Gunung Merapi merupakan salah satu gunung teraktif di Indonesia dengan ketinggian puncak mencapai 2.930 m dpl. Lereng sisi selatan gunung merapi berada dalam administrasi Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan sisanya berada dalam wilayah Provinsi Jawa Tengah, yaitu Kabupaten Magelang di sisi barat, Kabupaten Boyolali di sisi utara dan timur, serta Kabupaten Klaten di sisi tenggara.

Gunung ini sangat berbahaya karena menurut catatan modern mengalami erupsi (puncak keaktifan) setiap dua sampai lima tahun sekali dan dikelilingi oleh permukiman yang sangat padat. Sejak tahun 1548, gunung ini sudah meletus sebanyak 68 kali. Kota Magelang dan Kota Yogyakarta adalah kota besar terdekat, berjarak di bawah 30 km dari puncaknya.

Selain Magelang dan Yogyakarta, terdapat kawasan rawan bencana ketika gunung merapi erupsi, yaitu sebuah dusun yang terletak berjarak 5 km dari puncak gunung merapi. Dusun tersebut adalah Gir Pasang, sebuah dusun dengan jumlah penduduk 35 orang, terdiri dari 12 KK dan 9 rumah warga.

Lokasi dusun yang dekat dengan gunung merapi serta memiliki ancaman potensi bencana yang besar, tidak membuat masyarakat dusun tersebut meninggalkan dusun mereka. Mereka tetap bertahan di dusun tersebut dengan tenang dan tetap melakukan aktifitas seperti masyarakat pada umumnya tanpa merasa takut akan bencana yang sewaktu-waktu dapat terjadi mengingat letak dusun Gir Pasang ini yang berada diantara jurang-jurang yang curam. Hal ini dikarenakan masyarakat Gir Pasang masih memegang teguh tradisi dan memiliki keyakinan supranatural bahwa mereka pasti akan selamat jika terjadi letusan Merapi. Keyakinan ini ternyata didasari dengan keberadaan sebuah gunung kecil di sisi timur Merapi tepat di atas dusun Gir Pasang. Gunung tersebut bernama gunung Ijo. Gunung Ijo inilah yang diyakini sebagai gunung yang lebih tua dari gunung Merapi, karena itulah Gunung Merapi tak akan berani melangkahi Gunung Ijo. Selain itu, masih memegang teguh tradisi *selametan* setiap malam jum'at legi yaitu sebuah tradisi dimana warga memberikan sesaji untuk memohon keselamatan jika gunung merapi mengalami erupsi.

Keberadaan dusun Gir Pasang yang berbeda dari dusun pada umumnya layak dijadikan sebuah topik program acara televisi yang diharapkan dapat memberi informasi dan pengetahuan baru bagi khalayak. Program acara televisi saat ini sangat beragam yaitu diantaranya format *talkshow*, *variety show*, dokumenter, *feature*, sinetron, sitkom hingga program berita.

Features adalah sebuah format program acara televisi yang luwes, ringan dan tidak terikat oleh waktu (*timeless*) sehingga dapat ditayangkan kapanpun. Saat ini program *feature* banyak diproduksi oleh stasiun televisi yang ada di Indonesia, hal ini dapat dilihat dari setiap stasiun televisi sebagian besar pasti memiliki sebuah program *feature*.

Dalam memproduksi sebuah program televisi tidak lepas dari peran penting sutradara, juru kamera atau *camera person* dan editor. Juru kamera bertugas merekam atau mengambil gambar sesuai dengan keinginan sutradara dan terkonsep dalam naskah. Seorang juru kamera bekerjasama dengan sutradara dalam membuat sebuah program yang menarik dan layak tayang. Menjadi seorang juru kamera atau *camera person* dituntut

untuk mampu menguasai teknik-teknik dalam pengambilan gambar, komposisi gambar dan menguasai peralatan yang akan digunakan.

Rumusan Ide

Dari uraian diatas memberikan inspirasi untuk membuat sebuah karya *feature* berdurasi 30 menit. Dimana melalui karya *feature* tersebut dapat menyebarkan atau memberikan informasi kepada khalayak mengenai Gir Pasang yang diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penonton.

Karya *features* ini berjudul "Gir Pasang" akan mengisahkan kehidupan masyarakat di dusun Gir Pasang dari segi letak geografis, ekonomi, pendidikan, budaya, sosial, hingga infrastruktur yang ada di Dusun Gir Pasang. Tidak lupa dengan hal-hal unik yang ada di dusun tersebut. Dusun Gir Pasang sendiri adalah sebuah dusun yang berada di lereng gunung Merapi. Dusun ini memiliki ancaman besar ketika gunung merapi meletus, tetapi masyarakatnya masih tetap bertahan hidup di dusun tersebut tanpa takut akan bencana meletusnya gunung Merapi. Selain itu dusun ini juga memiliki potensi bencana lain yaitu tanah longsor mengingat di mana dusun

ini juga terletak di antara jurang-jurang yang curam.

Dalam produksi karya ini, *camera person* menitikberatkan pada eksplorasi *Angle Camera*. *Angle Camera* yang akan penulis optimalkan saat produksi karya ini antara lain, *low angle*, *high angle*, *eye level* dan *bird eyes*. Teknik-teknik yang digunakan dan pembahasan dalam pembuatan karya ini bukanlah tanpa alasan. Karena dalam setiap produksi sebuah karya televisi pasti membutuhkan pengambilan gambar dengan *camera angle* atau sudut pengambilan gambar yang berbeda agar mendapatkan gambar yang bervariasi sehingga tidak terkesan membosankan namun informatif jika ditonton.

Konsep Estetik

Dalam menyajikan sebuah program yang layak tayang dan menarik, *camera person* harus memberikan gambar yang kreatif dan inovatif agar tidak terlihat monoton dan membosankan. Untuk mendapatkan visual yang menarik, *features* ini menggunakan beberapa pergerakan kamera, *angle*, tipe *shot* dan lain-lain namun tidak menjadi pokok utama serta ditentukan pada saat *shooting* di lokasi.

Angle camera yang digunakan dalam karya ini lebih menekankan pada

high angle, *low angle*, *eye level* dan *bird eyes*. Dalam *features* ini penulis akan menerapkan pengambilan gambar dari udara untuk *mengcover* atau memperlihatkan objek secara lebih luas. Menggunakan *shot-shot* yang bervariasi agar tidak terlihat membosankan. Seperti *long shot* untuk memperlihatkan objek secara luas, *medium long shot* untuk memperlihatkan objek sedikit lebih detail dibandingkan dengan *long shot*, *extreme close up* digunakan pada saat wawancara dengan narasumber agar lebih terlihat ekspresinya dan pada saat narasumber beraktifitas.

Konsep Teknis

Dalam produksi ini penulis menggunakan *free handheld camera* dan menggunakan *tripod*. *Free handheld camera* digunakan untuk merekam objek/subjek yang bergerak. Sementara pengambilan gambar dengan *tripod* juga dibutuhkan untuk memberi kesan ketenangan pada objek/subjek yang terekam. Dalam melakukan pengambilan gambar, penulis menggunakan teknik *single camera* karena dirasa lebih efektif dan efisien. Kamera yang digunakan berupa kamera DSLR 6D sesuai dengan kebutuhan di lokasi. Selain itu juga pengambilan gambar menggunakan

drone agar bisa mendapatkan sudut pandang dari atas atau *bird eyes*.

Untuk menghasilkan kualitas gambar yang baik, dapat dipengaruhi melalui penggunaan lensa. Sehingga penulis menggunakan lensa berupa lensa *wide*, *fix* maupun *tele* dengan kegunaan yang berbeda-beda. Lensa *wide* digunakan untuk merekam objek agar terlihat luas. Lensa *fix* untuk menghasilkan gambar yang lebih tajam dan berdimensi, sedangkan lensa *tele* digunakan untuk merekam objek/subjek yang jauh. Selain itu, penggunaan *drone* pada karya ini bertujuan untuk mengambil gambar secara *bird eyes* agar dapat *mengcover* atau menunjukkan letak geografis obyek secara lebih jelas. Untuk pencahayaan, penulis mengandalkan pencahayaan alami terutama di lokasi *outdoor* yang dilakukan pada siang hari, namun juga menggunakan lampu LED untuk lokasi *indoor* terutama pada malam hari demi kebutuhan gambar agar terlihat jelas di kamera. Penggunaan lampu LED dirasa lebih praktis karena sifatnya *portable* sehingga mudah dibawa kemana-mana.

Televisi

Effendy dalam Franciscus Theojunior Lamintang, 2013:22,

Televisi adalah media massa yang menggunakan alat-alat elektronik dengan memadukan radio (broadcast) dan film (moving picture). Para penonton di rumah-rumah tak mungkin menangkap siaran televisi, kalau tidak ada unsur-unsur radio. Dan tak mungkin dapat melihat-lihat gambar yang bergerak pada layar pesawat televisi, jika tidak ada unsur-unsur film.

Setiap media memiliki karakteristik tersendiri dan berbeda dari media lain, adapun karakteristik media televisi menurut Darwanto dalam Franciscus Theojunior Lamintang, 2013: 23 adalah sebagai berikut:

1. Keserempakan
2. Mampu meliput daerah yang tidak terbatas
3. Bisa dimengerti yang buta huruf
4. Bisa diterima mereka yang cacat tubuh

Feature

Menurut Andi Fachruddin dalam bukunya *Dasar-Dasar Produksi Televisi*, *Features* adalah suatu jenis berita yang membahas satu pokok pembahasan yang diungkapkan melalui berbagai pandangan yang saling melengkapi dan secara kritis dan disajikan dalam berbagai kreasi. Kreasi yang dimaksudkan adalah narasi, wawancara,

vox pop, musik, sisipan-sisipan puisi, bahkan kadang ada sandiwara pendek atau fragmen yang dipandu seorang pembawa acara (*host*).

Features merupakan *reportase* yang dikemas lebih mendalam dan luas disertai sedikit sentuhan aspek *human interest* agar memiliki dramatika. *Features* dilengkapi dengan wawancara, komentar, dan narasi. *Features* bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui eksplorasi elemen manusiawi (*human interest*). (Fachruddin, 2012:227)

Adapun karakteristik program *features* yang akan diproduksi adalah sebagai berikut:

1. Kreatifitas (*creative*)

Laporan *feature* harus mengkreasikan sudut pandang penulis berdasarkan riset terhadap fakta-fakta yang telah ditelusuri.

2. Informatif

Materi dalam *feature* bisa dari suatu kejadian yang terabaikan dari kemas hardnews sehingga lebih cocok dikemas dalam bentuk *feature* dan juga bisa memberikan informasi kepada masyarakat mengenai situasi atau aspek kehidupan.

3. Menghibur (*entertainment*)

Cerita *feature* biasanya eksklusif dan diproduksi dengan cerita yang “berwarna-warni” untuk menangkap perasaan dan suasana dari sebuah peristiwa.

4. Awet (*timeless*)

Awet yang dimaksud adalah *feature* bisa ditayangkan kapan saja karena tidak terikat waktu bahkan berkali-kali disiarkan pun masih tetap menarik perhatian pemirsa.

5. Subjektivitas

Subjektivitas adalah dimana si pembuat *feature* harus objektif dan tidak memasukkan emosi dan pemikirannya sendiri dalam karyanya.

Jenis *Features*

Adapun jenis-jenis *features* menurut Andi Fachrudin dalam bukunya *Dasar-Dasar Produksi Televisi* adalah sebagai berikut:

1. *Features* Kepribadian (*Profil*)

Profil mengungkap riwayat perjalanan hidup seorang tokoh yang menarik. Misalnya, tentang seorang yang secara dramatik, melalui berbagai liku-liku, kemudian mencapai karir yang istimewa sukses atau menajdi

terkenal karena kepribadian mereka yang penuh warna. Agar afektif, profil seperti ini harus lebih dari sekedar daftar pencapaian dan tanggal-tanggal peniting dari kehidupan si individu. Profil harus bias mengungkap karakter manusia tersebut.

2. *Features* Sejarah

Features sejarah memperingati tanggal-tanggal dari peristiwa penting, seperti proklamasi kemerdekaan, pemboman hirosima atau pembunuhan jendral-jendral revolusi, memperingati 100 tahun lahir atau meninggalnya seorang pahlawan nasional. Kisah *features* sejarah juga bisa terikat pada peristiwa-peristiwa mutakhir yang membangkitkan minat pemirsa. Jika musibah bencana alam terjadi (tsunami, gunung meletus) program televisi akan bersaing menyajikan *feature* peristiwa tersebut yang serupa dimasa lalu. *Feature* sejarah juga sering melukiskan landmark terkenal (monumen/ gedung/ bangunan) pionir, filosof, fasilitas hiburan dan medis, perubahan dalam komposisi rasial, pola perumahan, makanan,

industri, agama, kemakmuran, dan banyak lagi.

3. *Features* Petualangan

Feature petualangan melukiskan pengalaman-pengalaman istimewa dan mencengangkan, mungkin pengalam seorang yang selamat dari sebuah kecelakaan pesawat terbang, mendaki gunung, berlayar keliling dunia hingga pengalaman ikut dalam peperangan. Dalam *feature* jenis ini, kutipan dan deskripsi sangat penting. Setelah bencana, misalnya produser sering menggunakan saksi hidup untuk merekonstruksikan peristiwa itu sendiri.

4. *Features* Musiman

Program televisi selalu berusaha menghadirkan informasi yang seluas-luasnya hingga yang mendetail karena kebutuhan informasi yang sangat tinggi (masyarakat informasi) termasuk layanan hiburan. Maka seluruh fenomena rutin atau hal baru yang menjadi tren tak kan luput dari cengkraman media yang paling berpengaruh ini dengan bidikan yang fantastik.

5. *Features* Interpretatif

Feature jenis ini mencoba memberikan deskripsi dan penjelasan lebih detail terhadap topik-topik yang telah diberitakan. Feature interpretatif menyajikan sebuah organisasi, aktivitas, tren atau gagasan tertentu yang sedang menjadi buah bibir dimasyarakat. Misalnya, setelah informasi berita menggambarkan aksi terorisme, feature interpretatif bisa mengkaji identitas, taktik, dan tujuan terorisme yang mungkin tidak masuk akal bagi sebagian orang.

6. *Features Kiat (Petunjuk Praktis)*

Feature ini berkisah kepada pemirsa bagaimana menuntun, mengajarkan dan melakukan sesuatu hal, bagaimana membeli rumah, menemukan pekerjaan, bertanam dikebun, beternak hewan peliharaan, mereparasi mobil, atau mempererat tali perkawinan. Kisah seperti ini sering kali lebih singkat ketimbang jenis feature lain dan lebih sulit dalam penggarapannya. Jurnalis yang belum berpengalaman harus mewaspadaikan kecenderungan menceramahi atau mendikte pemirsa dengan memberikan opini

mereka sendiri, bukannya mewawancarai sumber ahli dan memberikan solusi/nasihat yang jitu dan factual bagi pemirsa televisi dengan tekanan bahan kerja yang tinggi, sangat membutuhkan features petunjuk pemirsa karena memiliki pola pikir yang praktis dan pragmatis. Adapun bagi mereka yang butuh pekerjaan atau mendambakan dunia usaha, features kiat dapat membantu mereka memberikan alternatif jalan keluar yang mungkin saja sesuai dengan kondisi mereka yang tertarik.

7. *Features Ilmiah (science)*

Feature ilmiah merupakan feature yang mengungkapkan sesuatu yang berkaitan dengan dunia ilmu pengetahuan (science). Seorang produser/jurnalis yang mengharap features ini harus menyukai perkembangan teknologi dan mempelajari ilmu pengetahuan yang sangat teoritis beserta alat bantuannya. Bila perlu terlihat langsung, agar mendeteksi seluruh perangkat yang berkaitan dengan teknologi yang menjadi obyek penggarapannya. Aspek audiovisual akan sangat membantu

secara intruksional, sehingga dapat mendramatisir kisah yang diangkat hingga mengeksploitasi luapan emosi kesuksesan.

8. *Features* Perjalanan

Features yang mengajak pemirsa televisi untuk mengenali lebih jelas tentang suatu kegiatan perjalanan wisata yang dinilai memiliki daya tarik karena obyeknya yang populer, budayanya yang eksotik, masyarakatnya yang bersahabat dan biaya yang terjangkau. Sesuai dengan namanya, feature perjalanan merupakan kisah perjalanan jurnalis atau seseorang beserta kelompoknya ke obyek wisata, yang detail memerinci seluruh persiapan yang dibutuhkan dengan konsekuensi yang diperoleh dalam sejumlah biaya.

9. *Features* Kuliner

Feature tentang makanan tradisional atau makanan khas apapun yang patut diketahui pemirsa seperti: bentuk teksturnya, kandungan rasa dari beragam masakan, bagaimana cara membuatnya, serta kenikmatan yang menggugah selera makanan yang disajikan. Kemasannya disesuaikan dengan gaya berbeda

dan lokasi penjual/asal makanan tersebut mudah dijangkau (d disesuaikan dengan jangkauan siaran televisinya).

10. *Features* Minat Insani

Feature yang menyentuh kebiasaan dan kebutuhan hidup manusia sehari-hari beserta makhluk hidup yang berada disekelilingnya. Feature ini memberikan informasi, motivasi, merangsang emosional, dan sekaligus kesabaran yang menjadi kelebihan dan kekurangan manusia. Kisah ketabahan seseorang yang mengalami musibah, kesalehan para ulama dalam menjalankan syiar agama, keuletan para wiraswasta dalam menekuni dunia usaham hingga sesuatu yang luar biasa dari flora dan fauna.

Kamerawan atau Juru Kamera

Juru kamera secara teknis melakukan perekaman visual dengan kamera mekanik ataupun elektronik dalam produksi film di bawah arahan pengarah fotografi dan bertanggung jawab kepadanya. Sutradara juga bekerjasama dekat dengan juru kamera untuk memastikan bahwa pandangan sutradara ditangkap oleh film

sebagaimana yang diinginkan (*FFTV-IKJ. 2008:80*).

Menurut Pintoko dan Diki Umbara dalam bukunya *How To Become A Cameraman* (2010:85), secara umum tugas dan tanggung jawab kamerawan meliputi:

1. Berdiskusi dengan produser serta sutradara, membahas tentang rencana produksi
2. Mempelajari naskah
3. Menginterpretasikan sebuah adegan/*scene*
4. Memberi masukan bagaimana agar bisa mendapatkan gambar yang baik
5. Memilih peralatan kamera serta penunjangnya
6. Bekerjasama dengan sutradara
7. Melakukan pengambilan gambar saat *shooting*.

Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Camera Angle adalah suatu sudut pandang dalam mengambil gambar suatu objek, pemandangan, maupun sebuah adegan. Dengan sudut tertentu dapat menghasilkan suatu *shot* yang menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan kesan tertentu pada gambar yang disajikan.

Menurut Askurifai Baksin dalam bukunya (2009:105) sudut pengambilan gambar dibagi menjadi lima sudut pengambilan gambar, diantaranya :

1. *Bird Eye View*

Suatu teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan posisi kamera diatas ketinggian obyek yang direkam. Sudut pengambilan gambar ini misalnya dilakukan dari helikopter atau gedung bertingkat tinggi.

2. *High angle*

Sudut pengambilan ini lebih rendah dari teknik *bird eye view*. *High angle* merupakan pengambilan gambar dari atas subyek. Selama kamera berada diatas obyek maka sudah dianggap *high angle*.

3. *Low Angle*

Pengambilan gambar dilakukan dari bawah. Sudut pengambilan gambar dimana obyek lebih tinggi dari posisi kamera.

4. *Eye level*

Pengambilan gambarnya sejajar dengan obyek, maka itu yang disebut *eye level*. Posisi kamera dan obyek lurus sejajar sehingga gambar yang diperoleh tidak ke atas atau ke bawah.

5. *Frog Eye*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan oleh seorang camera person dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan obyek.

Ukuran Gambar

Ukuran pengambilan gambar pada sebuah kamera selalu dikaitkan dengan ukuran tubuh manusia, namun penerapan ukuran ini juga berlaku pada benda lain, tinggal menyesuaikan ukurannya saja.

Adapun ukuran gambar (*shot sizes*) dalam pengambilan gambar menurut Andi Fachrudin dalam bukunya *Dasar-Dasar Produksi Televisi* terdiri dari:

1. *Extrem Long Shot* (ELS)

Adalah teknik pengambilan gambar mencakup area yang sangat luas dengan maksud mengikutsertakan objek dan kondisi sekitar subjek utama ke dalam *frame*.

2. *Very Long Shot* (VLS)

Ukuran gambar VLS biasanya digunakan untuk gambar-gambar opening scene atau bridging scene di mana pemirsa divisualkan adegan kolosal, kota metropolitan dan sebagainya.

3. *Long Shot* (LS)

Ukuran gambar LS menembak atau membidik pada *sizes/frame*

compositions. Pada ukuran gambar utuh dari seluruh tubuh objek tanpa terpotong oleh *frame*. LS dikenal sebagai *landscape format* yang mengantarkan mata penonton kepada keluasan suatu suasana atau objek.

4. *Medium Long Shot* (MLS)

Teknik pengambilan gambar dari lutut hingga puncak kepala obyek.

5. *Medium Shot* (MS)

Gambar diambil dari pinggul sampai pada kepala obyek. Ukuran MS, biasa digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk wawancara.

6. *Middle Close Up* (MCU)

Gambar diambil dari dada sampai puncak kepala obyek. MCU dapat dikategorikan sebagai komposisi "potret setengah badan" dengan keleluasaan *background* yang masih bisa dinikmati.

7. *Close Up* (CU)

Meliput wajah yang keseluruhan obyek. Objek menjadi titik perhatian utama dalam pengambilan gambar dan latar belakang hanya terlihat sedikit. CU fokus kepada wajah, digunakan sebagai komposisi gambar yang

paling baik untuk menggambarkan emosi atau reaksi seseorang.

8. *Big Close Up* (BCU)

BCU lebih tajam dari CU, yang mampu mengungkapkan kedalaman pandangan mata, kebencian raut muka, dan emosional wajah.

9. *Extreme Close Up* (ECU)

Kekuatan ECU pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek.

Komposisi

Komposisi adalah penyusunan dan penempatan objek/unsur-unsur gambar yang ada di suatu lokasi kedalam *frame*, yang nantinya akan disampaikan kepada penonton, dengan mengedepankan pesan atau informasi tertentu yang telah direncanakan dengan baik. Komposisi gambar harus memperhatikan faktor keseimbangan, keindahan, ruang dan warna dari unsur-unsur gambar serta daya tarik tersendiri.

Sedangkan *framing* merupakan penempatan unsur-unsur gambar ke dalam *frame* yang bertujuan menempatkan objek pada komposisi yang baik, serta terpenuhinya unsur keseimbangan *frame* kiri dan kanan,

atas dan bawah dalam pengelompokkan.

1. Trianggulasi

Pusat perhatian berada pada sudut paling atas dari garis segitiga. Sementara elemen lain ditempatkan pada dasar segitiga.

2. *The Rule of Thirds (The Golden Mean)*

Pusat perhatian yang ditempatkan pada atau jatuh pada garis kotak yang paling tengah dan membagi layar ke dalam tiga bagian.

3. *Walking Room / Lead Room*

Ruang yang menunjukkan arah jalan objek sampai tepi *frame*, ruang depan lebih luas dua kali dibanding ruang belakang.

4. *Looking Room / Nose Room*

Arah pandang atau ruang gerak objek dalam sebuah *frame*, bertujuan untuk memberikan ruang pandang sehingga terkesan bahwa objek memang sedang melihat sesuatu secara miring.

5. *Head Room*

Teknik pengambilan gambar ini, dimana ruang diatas kepala yang berfungsi membatasi bingkai dan bagian atas kepala objek. Disarankan untuk tidak

membangkainya terlalu mepet dan juga terlalu tinggi.

6. *Aerial Shot*

Pengambilan gambar daratan dari udara dengan meletakkan posisi kamera pada pesawat udara.

7. *Over the Shoulder Shot (OSS)*

Pengambilan gambar di mana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku atau dibelakang objek yang membelakangi, dan tampak di dalam *frame*. Sementara objek utama lebih difokuskan tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main.

Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera yang bervariasi akan sangat dibutuhkan pada setiap acara televisi sehingga menghasilkan kualitas program yang memuaskan kreatornya sekaligus untuk memperkaya gambar agar mudah dalam penyusunan alur serta lebih indah untuk ditonton. Menurut Andi Fachruddin dalam bukunya *Dasar-Dasar Produksi Televisi* (2012;157) pergerakan kamera dibagi menjadi:

1. *Crab/Truck*

Pergerakan kamera dimana kamera di geser ke kiri maupun ke kanan

pada porosnya dengan atau tanpa tripod.

2. *Swing/Arc*

Swing/Arc adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

3. *Zoom In* dan *Zoom Out*

Zoom in adalah teknik pengambilan gambar dengan pergerakan lensa dari gambar yang luas menuju gambar lebih sempit ke suatu objek.

Zoom out adalah teknik pengambilan gambar dengan pergerakan lensa dari gambar sempit menuju gambar yang lebih luas dengan objek yang sama.

4. *Pan Left/Pan Right*

Pengambilan gambar dengan melakukan pergerakan *camera head* horizontal ke kiri dan ke kanan pada poros *tripod*. Apabila pergerakan *panning* dilakukan beberapa saat ke arah sejumlah objek bisa disebut *panoramic shoot*.

5. *Tilt Up*

Pergerakan kamera dari bawah ke atas pada porosnya.

6. *Tilt Down*

Pengambilan ngambar dengan melakukan pergerakan kamera dari atas ke bawah.

Kamera DSLR

Digital Single Lens Reflex (Digital SLR atau DSLR) adalah kamera digital yang menggunakan sistem cermin otomatis dan *pentaprisma* atau *pentamirror* untuk meneruskan cahaya dari lensa menuju ke *viewfinder*.



Gambar 1
Kamera DSLR

Sebuah kamera tidak akan berfungsi jika tidak memiliki lensa. Lensa adalah satu dari dua komponen utama dari kamera setelah bodi dari kamera itu sendiri. Lensa merupakan alat vital dari kamera yang berfungsi memfokuskan cahaya hingga mampu membakar medium penangkap. Secara umum dari lensa itu ialah alat untuk melengkapi untuk mengambil sebuah gambar dan alat paling vital pada kamera. Tanpa lensa kamera tidak akan menangkap dan merekam gambar. Lensa berfungsi untuk memfokuskan cahaya dan mengantarkannya ke dalam badan kamera.

Adapun lensa yang digunakan dalam produksi feature adalah :

1. Lensa *Fixed*



Gambar 2
Lensa Fix

2. Lensa *Wide*



Gambar 3
Lensa Wide

3. Lensa *Tele*



Gambar 4
Lensa Tele

Drone



Gambar 5
Kamera Drone

Ide Karya

Karya *features* mengangkat atau mengisahkan kehidupan masyarakat di dusun Gir Pasang dari segi letak geografis, ekonomi, pendidikan, budaya, sosial, hingga infrastruktur yang ada di Dusun Gir Pasang. Tidak lupa dengan hal-hal unik yang ada di dusun tersebut.

Dalam produksi karya ini, penulis menitikberatkan pada *Camera Angle*. *Camera Angle* yang penulis gunakan pada saat produksi karya ini antara lain, *low angle, high angle, eye level* dan *bird eyes*.

Deskripsi Karya

Judul Program : Gir Pasang

Jenis Program : Non Fiksi

Media : Televisi

Format Program : *Feature*

Sasaran Program : Masyarakat umum

Target *audience*

- a. Usia : 15-50 tahun
- b. Strata Ekonomi : A, B, C

c. Strata Pendidikan : SD sebagai batas cakupan terendah

d. Geografis : Mencakup seluruh tatanan kondisi geografis

Pesan : Hanya manusia yang kuat bertahan yang mampu lestari, meskipun hidup dalam kesederhanaan dan tinggal di daerah terpencil.

Karakter Produksi : *Indoor-Outdoor*, rekaman.

Kriteria Program : *Record* dan *editing*.

Alur *feature* Gir Pasang :

1. Segmen Satu

Segmen pertama *feature* ini merupakan pengenalan gunung merapi sebagai gunung berapi yang memiliki pesona menjadi primadona pendakian tetapi memiliki dampak erupsi yang hebat jika gunung ini meletus. Dampak yang diakibatkan gunung merapi meletus berupa kerugian materi dan bahkan korban yang berjatuhan. Selain itu gunung merapi juga dikelilingi dengan pemukiman padat penduduk.

2. Segmen Dua

Pada segmen dua menceritakan tentang pengenalan sebuah dusun kecil bernama Gir Pasang yang masuk dalam kawasan bencana

erupsi Merapi. Selain itu segmen ini juga menceritakan pengenalan sosok mbah Padmo yang merupakan sesepuh dari dusun tersebut dan juga menceritakan sejarah dari dusun ini.

3. Segmen Tiga

Memasuki segmen ketiga menceritakan kehidupan sehari-hari warga Gir Pasang mulai dari membuat makan untuk sarapan, mencari rumput untuk hewan ternak, bersosialisasi dengan tetangga, memanen tembakau, membuat kayu arang hingga menampung air ketika hujan turun.

4. Segmen Empat

Segmen empat menceritakan tentang pendidikan anak-anak dan remaja dusun Gir Pasang hingga kebersamaan dan kekeluargaan warga dusun tersebut.

5. Segmen Lima

Segmen lima menceritakan tentang kepercayaan masyarakat dusun Gir Pasang terhadap keberadaan gunung ijo yang dianggap mampu melindungi mereka dari lahar letusan gunung Merapi hingga upacara *selamatan* sebagai tanda persahabatan warga dengan gunung merapi.

6. Segmen Enam

Segmen enam adalah *closing* dan hanya menceritakan inti dari semua segmen menjadi sebuah penutup.

Analisis Karya

Dalam melakukan pengambilan gambar pada *feature* ini, juru kamera menggunakan *drone* dan kamera canon 6D karena kamera ini dilengkapi dengan sensor CMOS *Full Frame* berkekuatan 20.2 *megapixel* memiliki kualitas video *Full HD* beresolusi 1920 x 1080p dengan 11 titik fokus dan *prosesor* Digic 5+ sehingga pengambilan gambar/foto dengan tingkat pencahayaan yang kurang bukan menjadi masalah lagi bahkan gambar yang dihasilkan memiliki tingkat ketajaman yang tinggi. Selain itu juga menggunakan kamera canon 700D dengan resolusi maksimum 18 *megapixel* dan *processor* Digic 5 untuk menghasilkan kualitas gambar yang indah, serta kecepatan proses yang sangat baik dan juga memiliki kemampuan merekam video dengan resolusi maksimum *Full HD* 1080p.

Dalam pengambilan gambar ini juru kamera menggunakan pengaturan kamera dengan ISO antara 100 hingga 4000 dengan 24 *fps (frame per second)*, sedangkan untuk *drone* menggunakan

pengaturan ISO dan *shutter speed* auto dan menggunakan *white balance vivid* serta menggunakan 60 *fps* dan resolusi 1920 x 1080 pixel. Selain itu berbagai *angle*, *shot*, ukuran gambar dan pergerakan kamera dilakukan untuk menghasilkan gambar yang lengkap dan bervariasi.

Penggunaan *drone* pada karya ini *camera person* hanya mengarahkan pilot *drone* untuk mengambil gambar dari *angle* yang *camera person* inginkan agar sesuai dengan konsep dalam naskah. *Camera person* yang belum pernah mengoperasikan *drone* sehingga belum memiliki pengalaman dalam penggunaan *drone* menjadi kelemahan tersendiri sehingga *camera person* memilih untuk menggunakan pilot *drone* yang sudah berpengalaman untuk mengoperasikan *drone* agar proses *shooting* dapat berjalan lancar dan *drone* dapat bekerja maksimal tanpa gangguan apapun dalam pengoperasiannya.

Sebelum mengambil gambar, *camera person* selain memperhatikan *angle*, titik fokus objek, pergerakan kamera, ukuran gambar dan lain-lain, tetapi juga memperhatikan atau memiliki motivasi dalam setiap pengambilan gambarnya. Motivasi

tersebut yaitu apakah gambar yang akan diambil memiliki informasi yang dapat mendukung naskah ataupun konsep sutradara. Berikut analisis karya *feature* "Gir Pasang" pada setiap Segmen.

Teaser



Gambar 6
Cuplikan Gambar Teaser

Pada *teaser* ini terdiri dari tiga *shot* gambar yang berbeda, yaitu :

1. *Track in*
2. *Still* dan *medium close up*
3. *Crab left*

Alasan menggunakan tiga variasi *shot* pada *teaser* ini adalah untuk menonjolkan ketenangan dari obyek. *Track in* menuju pintu menunjukkan bagaimana situasi yang ada di halaman

rumah dimulai dari tempat dijemurnya tembakau menuju ke pintu masuk rumah. *Continuity* gambar menggunakan tipe *shot still* dan *medium close up* karena ada kesinambungan antara gambar tembakau yang dijemur yang kemudian digunakan untuk merokok dari Mbah Padmo. Ditutup dengan tipe *shot crab left* untuk mengetahui bagaimana lingkungan kehidupan di luar rumah.

Segmen Satu

Pada segmen ini dijelaskan tentang Gunung Merapi. Pada segmen ini gambar lebih dititikberatkan pada eksplorasi *eye level* dan *low angle*. Penggunaan *low angle* untuk menggambarkan atau memberikan kesan agung dan berwibawa pada gunung Merapi dan terlihat menjulang tinggi dengan gagahnya. Dan tambahan teknik dof sempit dalam menampilkan detail-detail dari Gunung Merapi, kawasan sekitar Gunung Merapi dan Rumah Mbah Marijan. Pergerakan kamera yang digunakan *panning* supaya bisa merepresentasikan sisiran dari lingkungan Gunung Merapi.

Selain itu juga dilakukan perekaman gambar secara berulang-ulang untuk mendapatkan gambar yang baik atau minim *shaking* karena tanpa

tripod. Dikarenakan kendala cuaca yang dialami maka pada akhirnya dibuatlah gambar dengan teknik percepatan kecepatan sehingga menghasilkan gambar gunung Merapi dan awan yang bergerak dengan cepat.

Berikut adalah gambar cuplikan dari segmen satu:



Gambar 7
Cuplikan Gambar Segmen Satu

Segmen dua

Segmen dua menceritakan tentang pengenalan sebuah dusun kecil bernama Gir Pasang yang masuk dalam kawasan bencana erupsi Merapi. Selain itu segmen ini juga menceritakan pengenalan sosok mbah Padmo yang merupakan sesepuh dari dusun tersebut dan juga menceritakan sejarah dari dusun ini.

Pada segmen ini pengambilan gambar menggunakan eksplorasi *camera angle* yaitu *eye level*, *low angle*, *high angle* dan *bird eyes*. Sudut pengambilan gambar *eye angle* diaplikasikan pada wawancara di halaman rumah, *shot* kegiatan mbah padmo, di goa jepang dan *shot* jalanan

dusun. Dengan tujuan agar gambar terlihat normal seperti kegiatan sehari-hari yang orang lain lakukan sehingga penonton lebih bisa mendapatkan emosi dan informasi dari gambar *eye level* tersebut. Sedangkan pada sudut pengambilan *low angle* lebih menekankan pada *shot* rumah serta bagian-bagiannya, *shot* sesajen tolak bala dan pada saat wawancara di goa jepang. Tujuan dari penggunaan *low angle* adalah agar bangunan atau rumah lebih terlihat lebar dan kokoh serta memiliki dimensi. Selain itu pada wawancara agar obyek terlihat lebih berwibawa.

Pengambilan gambar *bird eyes* diambil menggunakan drone bertujuan untuk memperlihatkan letak geografis dari dusun tersebut sehingga bisa mendukung cerita dalam naskah. Sedangkan pengambilan gambar *bird eyes* pada jalanan dusun untuk memperlihatkan fisik, letak dan bentuk dari jalan yang menanjak dan menurun sehingga memunculkan kesan dinamis pada gambar.

Pergerakan yang digunakan pada segmen ini diantaranya *panning*, *arching*, *crab*, *track* dan *follow*. Alasan menggunakan *panning* untuk mengambil obyek dan lingkungannya

tetapi tetap pada posisi yang sama sedangkan penggunaan *crab* bertujuan untuk memperlihatkan obyek dengan mengubah posisi sudut pandang dengan gerakan kamera. Teknik *arching* digunakan untuk memperlihatkan keseluruhan obyek dengan gerakan memutar agar lebih dinamis dan tidak membosankan. Sedangkan gerakan *follow* digunakan untuk menyusuri jalanan didusun untuk memperlihatkan rumah-rumah dan lingkungan yang sepi, tenang dan damai dari sudut pengambilan jalanan dusun sehingga penonton seakan-akan benar-benar merasakan suasana dan berada dilingkungan tersebut. Pada pergerakan kamera *track* menggunakan drone bertujuan untuk memperlihatkan letak dusun Gir Pasang secara menyeluruh dari atas dengan mengaplikasikan *bird angle*.

Pada pengambilan gambar selanjutnya menggunakan lensa *fix* dan *wide* dengan tujuan agar gambar terlihat detail dan titik fokus lebih tajam jika menggunakan lensa *fix* serta untuk memberikan gambar yang lebar dan terkesan lebih luas pada lingkungan sekitar dusun jika menggunakan lensa *wide*.

Pada pengambilan gambar segmen ini ada beberapa gambar yang goyang atau *shaking* karena tidak menggunakan *tripod*. seperti yang tampak pada pengambilan gambar sesajen tolak bala ada beberapa gambar yang tidak stabil karena pengambilan gambar detail dari sesajen tersebut melihat gambar tersebut terletak tinggi diatas pintu.

Dengan adanya penggunaan *drone* pada pengambilan gambar membuat hasil lebih bagus dari perencanaan awal dan mewakili naskah secara keseluruhan. Selain itu eksplorasi *camera angle* yang digunakan juga sudah mampu memberikan informasi melalui gambar-gambar yang dihasilkan atau dalam kata lain gambar yang dihasilkan sudah berbicara kepada penonton mengenai informasi yang akan disampaikan.

Berikut adalah gambar cuplikan dari segmen dua:



Gambar 8
Cuplikan Gambar Segmen Dua

Segmen Tiga

Memasuki segmen ketiga menceritakan kehidupan sehari-hari

warga Gir Pasang, dari membuat makan untuk sarapan, mencari rumput untuk hewan ternak, bersosialisasi dengan tetangga, memanen tembakau, membuat kayu arang hingga menampung air ketika hujan turun.

Pada segmen ini pengambilan gambar dirumah bu Ngatiyem yang merupakan salah satu warga dusun Gir Pasang. Pengambilan gambar dimulai pada jam 6 pagi untuk mengikuti kegiatan bu Ngatiyem. Pada segmen ini menggunakan eksplorasi *low angle*, *high angle*, dan *eye level*. *Low angle* digunakan pada saat obyek sedang melakukan aktivitas seperti menyapu, mengupas singkong dan merangkai tembakau dengan tujuan agar obyek terlihat jelas dalam beraktivitas dengan sudut pandang yang berbeda dari biasanya karena jika menggunakan *eye level* akan menghasilkan gambar yang biasa saja tidak memiliki dimensi serta variasi *shot* yang berbeda dan penggunaan pergerakan gambar *crab* digunakan dengan tujuan membuat pergerakan pada obyek yang diam agar hasil gambar tidak monoton dan membosankan selain itu untuk memperlihatkan lingkungan disekitar obyek. Penggunaan *high angle* pada *drone* digunakan untuk mengambil

gambar obyek yang sedang bersiap-siap untuk membuat kayu arang. Alasan penggunaan *drone* pada *shot* ini adalah karena obyek berada diseberang jurang yang jauh sehingga tidak memungkinkan untuk menjangkau karena akan membuang waktu selama perjalanan selain itu juga untuk mengambil gambar dari *angle* yang berbeda.

Berbagai *stock shot* yang diambil terdiri dari berbagai ukuran gambar yakni *full shot*, *long shot*, *medium shot*, *close up*, dan *medium close up*. Pergerakan kamera yang digunakan pada segmen ini yaitu *panning*, *tracking*, *crab* dan *follow*.

Meskipun ada sedikit kekurangan yaitu pada saat pembuatan arang, karena keadaan pada saat itu banyak warga yang tidak membuat kayu arang dengan alasan pohon yang besar mulai habis. Saat itu dan hanya ada pohon-pohon kecil yang tidak memungkinkan untuk ditebang sehingga hanya ada beberapa orang saja yang melakukan pekerjaan tersebut. Akan tetapi hal tersebut tergantikan dengan pekerjaan warga yang memanen daun tembakau dimana pada perencanaan tidak ada *scene* ini.

Berikut adalah gambar cuplikan dari segmen tiga:



Gambar 9
Cuplikan Gambar Segmen Tiga

Segmen Empat

Segmen empat menceritakan tentang pendidikan anak-anak dan remaja didusun Gir Pasang hingga kebersamaan dan kekeluargaan warga dusun tersebut. Beberapa pergerakan kamera yang digunakan dalam segmen ini diantaranya *panning*, *crab* dan *follow*. Sedangkan ukuran gambar yang digunakan diantaranya *long shot*, *fullshot*, *medium shot*, *medium close up*, dan *close up*.

Explorasi *angle* yang digunakan adalah *high angle*, *eye level*, dan *low angle*. *High angle* yaitu seperti pada saat mengambil gambar seorang wanita tua sedang memasak didapur. *Eye level* yaitu pada saat mengambil gambar anak kecil berpamitan sebelum berangkat sekolah kepada ibunya. *Low angle* yaitu seperti pada saat mengambil gambar *long shot* orang sedang memberi makan seekor burung dalam kandangnya. Pengambilan

gambar dengan *angle* yang berbeda bertujuan untuk memberikan variasi *shot* dan juga untuk meminimalisir kebosanan penonton terhadap gambar.

Pengambilan gambar pada segmen ini dilakukan dengan posisi *handheld* dan menggunakan *tripod*. Namun pada hasilnya kurang memuaskan pada gambar yang diambil dengan posisi *handheld* karena tidak stabil atau goyang. Pada pengambilan gambar *indoor* yang minim cahaya sehingga membutuhkan bantuan cahaya dari LED. Tetapi pada saat pengambilan gambar di *outdoor* lebih memanfaatkan cahaya langsung dari sinar matahari.

Berikut adalah gambar cuplikan dari segmen empat:



Gambar 10
Cuplikan Gambar Segmen Empat

Segmen Lima

Segmen lima menceritakan tentang kepercayaan masyarakat dusun Gir Pasang terhadap keberadaan gunung ijo yang dianggap mampu melindungi mereka dari lahar letusan gunung Merapi hingga adanya tradisi upacara

selamatan sebagai tanda persahabatan warga dengan gunung merapi.

Segmen ini menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar yaitu menggunakan pergerakan kamera *panning* dan *tracking*. Selain itu juga menggunakan ukuran gambar *long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up* dan *fullshot*. Adapun *camera angle* yang digunakan *low angle*, *high angle*, *bird eyes* dan *eye level*. Penggunaan *eye level* seperti pada gambar saat anak kecil bermain, saat acara selamatan dan lainnya. Sedangkan *low angle* digunakan pada saat wawancara dengan tujuan untuk menampilkan *background* objek agar gambar yang dihasilkan memiliki informasi dan lebih variatif. *Bird eyes* terjadi pada saat penggunaan *drone* untuk mengambil gambar dari kelesuruhan letak geografis dusun ini. *High angle* yang digunakan seperti pada pengambilan gambar beberapa monyet yang sedang berada dipohon tengah jurang sehingga juru kamera mengambil gambar monyet dari tepi jurang sehingga posisi kamera lebih tinggi dari posisi objek.

Dalam mewujudkan nilai estetik gambar maka juru kamera melakukan variasi *shot* seperti *change focus*

(mengganti fokus pada objek satu dengan yang lain).

Berikut adalah gambar cuplikan dari segmen lima:



Gambar 11
Cuplikan Gambar Segmen Lima

Segmen Enam

Segmen enam memuat kesimpulan dan pesan dari *feature* ini, yakni pesan nilai kehidupan warga Gir Pasang yang patut ditiru. Seperti kesederhanaan dan saling menghargai sesama dan menjaga alam sekitar. Selain itu, mengajak untuk lebih mencintai dan mensyukuri kehidupannya dan tidak memandang rendah masyarakat pedesaan. Pada segmen ini menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar yaitu diantaranya menggunakan pergerakan kamera *panning*, *crab* dan *tracking*. Sedangkan ukuran gambar yang digunakan diantaranya *long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up* dan *fullshot*. Adapun eksplorasi *angle* yang digunakan adalah *low angle*, *high angle*, *eye level* dan *bird eyes*. Penggunaan *eye level* diantaranya pada saat pengambilan gambar orang yang

sedang menyapu menggunakan *slider* dan pergerakan kamera *crab right*. *Low angle* digunakan pada saat dua orang anak duduk ditengah anak tangga dengan tujuan untuk meengambil gambar yang lebih lebar dan dinamis. *High angle* digunakan untuk mengambil gambar ketika anak kecil berlari ditengah tangga. Sedangkan *bird eyes* menggunakan kamera *drone* dengan tujuan untuk mengambil gambar letak geografis secara menyeluruh.

Pengambilan gambar pada segmen ini menggunakan *tripod* dan juga *handheld*. *Handheld* digunakan pada saat pengambilan gambar *close up smiling face*.

Berikut adalah gambar cuplikan dari segmen enam:



Gambar 12
Cuplikan Gambar Segmen Enam

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan produksi karya *feature* Gir Pasang ini adalah eksplorasi *angle camera* yang ada menambah variasi *shot* pada gambar dan membuat gambar memiliki informasi yang

dibutuhkan sehingga gambar tidak monoton dan tidak membosankan. Gambar yang dihasilkanpun bervariasi mulai dari sudut pengambilan gambar, *type shot* hingga pergerakan kamera yang berbeda-beda dan terdapat pula beberapa gambar yang memiliki *beauty shot* seperti menggunakan teknik *change focus* dan penggunaan *slider* agar tidak membosankan. Beberapa pergerakan kamera yang digunakan dalam karya ini yaitu *panning, crabbing, Tilting, following* dan *tracking*. Sudut pengambilan gambar yang digunakan diantaranya *close up, fullshot, medium close up, medium shot, medium long shot, long shot, very long shot*. Sedangkan sudut pengambilan gambar yang digunakan adalah *eye level, high angle, low angle* dan *bird angle*. Selain itu penggunaan drone yang menghasilkan gambar dengan *angle* yang bagus menjadi nilai tambahan tersendiri untuk karya ini.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat penulis sampaikan berdasarkan pembahasan karya dan kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Harus peka dengan lingkungan, karena yang menurut orang suatu

hal yang biasa justru jika dimata kamera memiliki nilai seni.

2. Harus teliti sebelum pengambilan gambar, mengecek kembali titik fokus kamera dan komposisi yang akan digunakan.
3. Harus memperdalam pengetahuan dan *skill* dalam mengoperasikan teknologi baru seperti kamera *drone* agar dapat mengoperasikan langsung tanpa harus membutuhkan orang lain sebagai pilot karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki seorang *camera person*.
4. Minimalkan posisi *handheld* saat mengambil gambar, namun gunakan alat bantu *tripod* atau *monopod* untuk mengantisipasi gambar yang terlalu goyang atau *shaking* dan tidak stabil.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Baksin, Askurifai. (2009). *Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: Windya Padjajaran
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Lamintang, Franciscus Theojunior. 2013. *Pengantar Ilmu Broadcasting &*

- Cinematography*. Jakarta :
Penerbit In Media
- Latief, Yusman dan Yusiatie Utud.
2015. *Siaran Televisi Non-
Drama "Kreatif, Produktif,
Public Relations, dan
Iklan"*. Jakarta : Kencana
- Pintoko, Wahyu Wary dan Diki Umbara.
2010. *How To Be A
Cameraman*. Yogyakarta:
Interprebook
- Santoso, Ensandi J. 2013. *Bikin Video
Dengan Kamera DSLR.
Kutipan*. Jakarta: mediakita

Internet:

- Achdadona. 2013. "*Definisi dari Lensa
dan Jenis-Jenis Lensa Untuk
Kamera SLR Maupun DSLR*"
(diunduh pada 28 Juli 2016,
[https://achdadona.wordpr
ess.com/2013/01/02/defini
si-dari-lensa-dan-jenis-
jenis-lensa-untuk-kamera-
slr-maupun-dslr/](https://achdadona.wordpress.com/2013/01/02/definisi-dari-lensa-dan-jenis-jenis-lensa-untuk-kamera-slr-maupun-dslr/))
- Andrea. 2016. "*Tutorial Cara
Menerbangkan Drone
dengan Baik dan Benar Agar
Mendapatkan Shooting
Gambar yang Berkualitas*"
(diunduh pada 24 Oktober
2016,
[http://pelajaricaranya.blogs
pot.co.id/2015/08/tutorial-
cara-menerbangkan-drone-
dengan.html](http://pelajaricaranya.blogspot.co.id/2015/08/tutorial-cara-menerbangkan-drone-dengan.html))
- Muslimin, Ming. "*Dasar Estetika Film
(Sinematografi)*" (diunduh pada 28 Juli
2016,
[https://www.academia.edu/8030635/C
amera and Framing Dasar Estetika](https://www.academia.edu/8030635/Camera_and_Framing_Dasar_Eстетika))