

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Camera person dalam produksi Video Clip *Snackers - Semua Pergi dan Hilang*”

2.1.1 *Camera person*

Juru kamera secara teknis melakukan perekaman visual dengan kamera mekanik ataupun elektronik dalam produksi film di bawah arahan pengarah fotografi dan bertanggungjawab kepadanya. Sutradara juga bekerja sama dekat dengan operator kamera untuk memastikan bahwa pandangan sutradara ditangkap oleh film sebagaimana yang diinginkan. Operator kamera adalah kru dari yang terpilih dalam produksi film yang secara langsung bertanggungjawab dari apa yang terlihat di layar. Tanggungjawab pribadi adalah menjalankan kamera dan menghentikannya sesuai petunjuk/isyarat dari sutradara (Ayu diya dinda. 2015)

a. Video Klip

Video Klip adalah media komunikasi yang digunakan oleh para penggiat musik yang berupa audio dan visual. Video Klip sering juga disebut sebagai film pendek atau juga video pengiring lagu yang digunakan oleh para produser untuk mempromosikan album rekaman musisi mereka (Carlsson, 1999 : 32).

b. *SNACKERS – Semua Pergi dan Hilang*

Video klip dari “*Snackers – semua pergi dan hilang*” menceritakan tentang penyesalan wanita bernama Ranti karena telah terlalu egois dengan pasangannya dan tidak tahu apa yang sudah di persiapkan pasangannya untuk hari ulang tahunnya nanti tanpa sepengetahuannya. Laki-laki bernama Rama dengan karakter yang cuek tapi selalu memperhatikan pasangannya, berbanding terbalik dengan Ranti mulai

bosan dengan ketidakpedulian pasangannya sehingga timbulah konflik setelah itu. Pada saat hari perayaan ulang tahun Ranti, Rama sudah mempersiapkan hadiah kejutan dari jauh hari. Tapi disaat Rama berjalan ke rumah Ranti ada sedikit insiden kecelakaan sehingga Rama meninggal dunia. Karena tekat rama sudah kuat untuk memberi kejutan yang sudah dipersiapkan jauh hari ternyata arwahnya si Raka menghampiri ke rumah Ranti untuk memberikan kejutan itu. Sampai saat itu Ranti tidak tahu bahwa Rama telah tiada. Setelah Rama pergi, Ranti keluar lalu mengambil hadiah yang ditinggalkan Rama di depan pintu. Setelah meniup lilin ulang tahun Ranti lalu membuang kuenya di tempat sampah dan membawa kotak kado yang berisikan lagu ciptaan mereka berdua dulu.

Keesokan harinya selepas Ranti berjalan-jalan dia memutuskan duduk dan mendengarkan lagu yang dulu mereka buat. Setelah sesampainya dirumah ranti masuk ke kamar dan melihat ada yang janggal dari tutup kotak kadonya, setelah dibuka ternyata ada flashdisk yang ditempel dibalik tutup kado. Ranti lalu mengamilnya dan menontonnya melalui proyektor dirumahnya. Setelah menyaksikan isi flashdisk yang berupa vlog Raka saat akan memberikan kejutan melalui proyektor, Ranti menangis menyesali karena sudah terlalu egois dengan Raka. Sedari ulang tahun Ranti yang ke 19 tahun hingga umur ke 23 Ranti masih menyesali kepergian Raka karena terlalu egois kepada dirinya sendiri tanpa mengetahui hal apa yang di pesiapkan Raka untuk dirinya pada hari ulang tahunnya.

2.1.2 Pengertian Video Clip

Video clip merupakan penggabungan antara musik dan visual yang digunakan sebagai media promosi para pelaku musik dunia. Banyak teknik dan gaya bercerita serta visualisasi yang dapat digunakan untuk membuat video clip. Ada yang menggunakan ritme musik, ada juga yang memanfaatkan dari

segi cerita yang dipaparkan secara berurutan. Pada prinsipnya, video clip dapat dibagi menjadi 2 tipe. Yaitu, *cinematic video* dan *photographic video* (Carlsson, 1999 : 32).

2.1.3 Tipe-tipe Video Clip

a. Cinematic Video

Cinematic video yaitu video klip yang menitik beratkan pada narasi dan jalan cerita yang jelas (Carlsson, 1999 : 33).

b. Photographic Video

Photographic video yang kebalikan dari *cinematic video* tidak menitikberatkan pada jalan cerita atau narasi. Bahkan cenderung untuk mengabaikan cara tutur film pada umumnya (Carlsson, 1999 : 33).

2.2 Bahasa Video Klip

Menurut Rabiger dalam bukunya video klip mempunyai lima bahasa yang sangat universal, yaitu:

a. Bahasa Ritme (irama)

Pelajari birama dulu apakah **slow beat**, **fast beat**, **middle beat** dan coba rasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang pas (Rabiger, 2013: 58).

b. Bahasa Musikalisasi (instrument musik)

Pembuat Video Klip atau biasa disebut VIDEO CLIPPER haruslah mempunyai sebuah wawasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan musik baik itu jenis musik, alat musik, bahkan juga profil band (Rabiger, 2013: 58).

c. Bahasa Nada

Perhatikan aransemèn nada, diskusikan dengan piñata musiknya tentang aransemèn yang dibuat. Selanjutnya rasakan dengan hati nada-nada tersebut (Rabiger, 2013: 59).

d. Bahasa Lirik

Seorang VIDEO CLIPPER dituntut mempunyai sebuah imajinasi visual terhadap lirik dan lagu walaupun tidaklah harus secara verbal. Jika ada lirik yang mengungkapkan kata 'CINTA' maka sebagai simbolisasi tidak harus dengan bunga, warna pink, atau hati. Bisa saja berupa kertas (surat), sepatu butut (cinta tanpa mengenal status social), air (cinta yang mengalir). Atau bahkan bias dengan tarian kontemporer (Rabiger, 2013: 59).

e. Bahasa Performance (penampilan)

Selami karakter pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, style, fashion dan gerak tubuh (Rabiger, 2013: 60).

2.2.1 Sinematografi

a. Pengertian

Seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab semua aspek Visual dalam pembuatan sebuah film. Mencakup interpretasi visual pada skenario, pemilihan jenis Kamera, jenis bahan baku yang akan dipakai, pemilihan lensa, pemilihan jenis filter yang akan dipakai di depan lensa atau di depan lampu, pemilihan lampu dan jenis lampu yang sesuai dengan konsep sutradara dan cerita dalam skenario. Seorang sinematografer juga memutuskan gerak kamera, membuat konsep visual, membuat floorplan untuk efisiensi pengambilan gambar. Artinya seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab baik secara teknis maupun nonteknis di semua aspek visual dalam film (Zeembry, 2006 : 24).

b. Aspek Sinematografi

Secara umum, komposisi merupakan salah satu bagian terpenting dalam komunikasi visual. Kata komposisi atau composition berasal dari kata Latin yaitu componere yang berarti "menempatkan secara bersama-

sama”. Dalam seni visual, komposisi adalah menempatkan berbagai elemen visual ke dalam sebuah karya seni sebagai pembeda dari subyek. Istilah komposisi seringkali dipertukarkan dengan berbagai istilah lain seperti desain, penataan visual atau struktur formal bergantung pada konteks. Komposisi memiliki aturannya sendiri.

Sejatinya, aturan-aturan terkait komposisi dipinjam dari aturan komposisi melukis yang telah ada jauh sebelum lahirnya sinema dan fotografi. Para pembuat film dan fotografer meminjam beberapa teknik komposisi yang digunakan oleh pelukis dan menerapkannya sebagai batu loncatan bagi ide-ide baru dan dalam tataran praktis.

Dalam sinematografi, komposisi merujuk pada seni pembingkaihan gambar. Pencahayaan, tata warna dan ruang sangat penting dalam komposisi sebuah gambar dan dapat meninggalkan kesan mendalam terhadap khalayak. Komposisi melahirkan pengaturan tentang apa yang dilihat atau tidak dilihat oleh khalayak penonton serta bagaimana gambar-gambar tersebut disajikan.

Film adalah media visual yang dapat “berbicara” kepada khalayak yang menggambarkan sesuatu tanpa harus mendengar dialog atau tanpa menggunakan kata-kata. Komposisi yang baik dalam sinematografi dapat memperkuat cara pikiran mengatur informasi. Komposisi dan sinematografi memilih dan menekankan beberapa elemen seperti ukuran, bentuk, urutan, dominasi, hierarki, pola, resonansi, dan ketidaksesuaian dengan cara memberi makna pada hal-hal yang difoto. Terdapat beberapa aturan dasar teknik komposisi yang dapat diterapkan dalam sinematografi dan memberikan dampak besar dalam proses pembuatan film (Zeembry, 2006 : 25).

2.2.2 Beberapa Teknik Komposisi Sinematografi :

a. Rule of Thirds

Komposisi dalam sinematografi yang pertama adalah **rule of thirds**. Yang dimaksud dengan rule of thirds adalah teknik komposisi yang membagi **frame** ke dalam 3×3 bagian atau 9 kotak (Mercado, 2011 : 7).

b. Headroom

Headroom atau head room adalah salah satu konsep komposisi estetika yang membahas posisi vertikal relatif subyek di dalam frame gambar. Headroom sejatinya mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subyek dan bagian atas frame. Namun, istilah ini terkadang digunakan sebagai pengganti lead room, nose room, atau look room Jumlah headroom yang secara estetika dianggap menyenangkan adalah kuantitas yang dinamis, yang berubah secara relatif terhadap seberapa banyak frame yang diisi oleh subyek (Mercado, 2011 : 7).

c. Noserroom atau Lookroom

Noserroom atau lookroom atau looking room adalah salah satu konsep komposisi yang cenderung menempatkan aktor di tengah-tengah frame gambar. **Noserroom** atau **lookroom** adalah ruang antara subyek dan tepi layar. Jika sebuah karakter diputar ke samping, seolah-olah pandangannya memiliki bobot visual tertentu. Hasilnya, kita jarang memosisikan kepala di bagian tengah frame dengan tepat, kecuali saat sang aktor kurang lebih melihat langsung ke arah kamera atau menjauh dari kamera. Umumnya, semakin kepala berpaling ke samping maka semakin banyak noserroom yang diperbolehkan (Mercado, 2011 : 8).

d. Lead Room atau Lead Space

Yang dimaksud dengan **lead room** adalah ruang terbuka yang dilihat oleh aktor dalam film dan ruang ini berada di depan atau di hadapan aktor.

Jika aktor sedang melihat frame kiri, maka aktor harus ditempatkan pada frame kanan begitu juga sebaliknya. Hal ini membuat framing atau pembingkaiian menjadi nyaman karena subyek sedang melihat ruang terbuka di depannya (Mercado, 2011 : 8).

e. Leading Lines

Leading lines pada umumnya adalah garis imajiner yang membentang dari satu obyek ke obyek lain untuk menarik perhatian khalayak dari fokus obyek utama ke obyek sekunder. Leading lines menciptakan adanya pergerakan yang menambah energi gambar (Mercado, 2011 : 9).

f. Diagonals

Sebagaimana halnya leading lines, diagonal juga menarik perhatian khalayak ke arah yang menciptakan gerakan. Teknik komposisi ini lebih banyak diterapkan dalam fotografi, namun dalam sinematografi teknik komposisi ini juga merupakan cara yang bagus untuk menciptakan (Mercado, 2011 : 9).

g. Figure to ground

Komposisi dalam sinematografi selanjutnya adalah **figure to ground**. Komposisi ini berkaitan erat dengan mata manusia yang cenderung memperhatikan hal-hal yang kontras. Adanya kontras antara subyek dan latar belakang dapat menciptakan kedalaman dan dapat membantu khalayak untuk mengarahkan subyek ke dalam ruang (Mercado, 2011 : 10).

h. Pattern and repetition

Komposisi dalam sinematografi selanjutnya adalah pattern dan repetition. Komposisi ini terkait dengan ketertarikan manusia pada pola. Dengan menggunakan pola dan pengulangan, akan menarik perhatian khalayak kepada gambar (Mercado, 2011 : 10).

i. Balance

Keseimbangan visual ataupun kekurangseimbangan visual adalah salah satu bagian penting komposisi dalam sinematografi. Setiap elemen dalam komposisi visual memiliki bobot visual masing-masing. Elemen-elemen tersebut dapat diatur ke dalam komposisi yang seimbang maupun komposisi yang tidak seimbang. Bobot visual sebuah obyek utamanya ditentukan oleh ukuran obyek dan dipengaruhi oleh posisi obyek tersebut dalam sebuah frame, warna obyek, serta pergerakan obyek (Mercado, 2011 : 11).

j. Frame within a Frame

Terkadang komposisi menuntut sebuah frame yang berbeda dari aspek rasio film. Untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan frame within a frame dalam artian menggunakan elemen-elemen framing dalam mengambil gambar. Frame within a frame sangat berguna bagi film berformat layar lebar dan dapat digunakan tidak hanya untuk mengubah aspek rasio pengambilan gambar tetapi juga untuk memusatkan perhatian pada elemen cerita yang penting (Mercado, 2011 : 11).

k. Static Composition

Kemudian, komposisi dalam sinematografi berikutnya adalah static composition atau komposisi statis. Yang dimaksud dengan komposisi statis adalah komposisi yang mayoritas menggunakan garis horizontal dan garis vertikal. Secara teori, garis horizontal dan vertikal bersifat menenangkan (Mercado, 2011 : 12).

l. Dynamic Composition

Selain komposisi statis atau static composition, ada pula yang disebut dengan komposisi dinamis atau dynamic composition. Komposisi dinamis adalah komposisi yang memiliki banyak garis diagonal.

Dinamisme atau kegembiraan berasal dari fakta bahwa diagonal agak mengganggu (Mercado, 2011 : 12).

m. Deep Space Composition

Komposisi dalam sinematografi selanjutnya adalah deep space composition. Yang dimaksud dengan deep space composition adalah komposisi visual yang secara total menempatkan informasi atau subyek yang penting pada semua bagian frame dan menciptakan sebuah ilusi kedalaman (Mercado, 2011 : 13).

n. Shot Composition

Pada umumnya, dalam sebuah komposisi terbagi menjadi tiga bidang yaitu background atau latar belakang, middleground atau latar tengah, dan foreground atau latar depan. Yang dimaksud dengan latar belakang sebuah komposisi adalah bidang dalam komposisi yang terletak jauh di belakang aktor. Sedangkan, yang dimaksud dengan latar tengah sebuah komposisi adalah bidang visual yang terletak antara latar belakang dan latar depan (Mercado, 2011 : 13).

o. Framing

raming dan komposisi adalah bagian terpenting dalam sinematografi. Framing adalah memosisikan kamera berdasarkan adegan yang diputuskan untuk diambil gambarnya. Sebuah frame dapat berupa frame statis maupun frame bergerak tergantung pada jenis adegan yang akan diambil gambarnya (Mercado, 2011 : 14).

2.2.3 Elemen Elemen pengambilan gambar

Shot yang baik adalah shot yang disahilkan dari kreativitas darisang sutradara untuk mengombinasikan berbagai komposisi gambar kedalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar. Ada 9 shot yang harus dipahami antara lain sebagai berikut :

A. Tipe-Tipe Shot

1. Extreme Long Shot

Shot ini digunakan untuk mengambil gambar yang sangatsangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Pengambilan gambar menggunakan ELS biasanya digunakan untuk mengambil sebuah panorama (naratama, 2013 : 79).

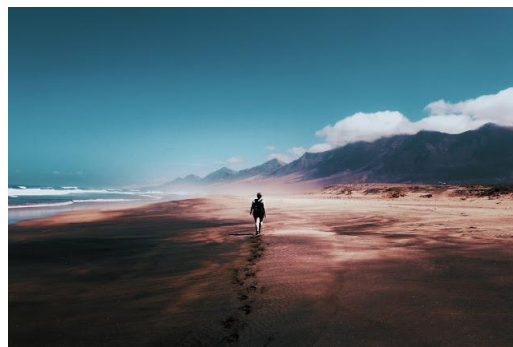


Gambar 1. Contoh elemen pengambilan gambar

(Sumber : dwi ayu. 2015.)

2. Very Long Shot

Shot jenis ini untuk pengambilan gambar panjang, jauh dan luas yang lebih kecil dari Extreme Long Shot. Shot VLS biasanya digunakan untuk opening film yang menggambarkan keadaan kota yang ramai (naratama, 2013 : 80).



Gambar 2. Contoh elemen pengambilan gambar

(Sumber : dwi ayu. 2015.)

3. Long Shot

Long Shot merupakan shot yang menampilkan keseluruhan dari manusia. Misalkan dari ujung kepala sampai ujung kaki. LS juga biasa dikenal sebagai landscape format yang mengantarkan penonton kepada suasana objek (naratama, 2013 : 81).



Gambar 3. Contoh elemen pengambilan gambar

(Sumber : dwi ayu. 2015.)

4. Medium Long Shot

MLS digunakan untuk memperkaya keindahan gambar terutama saat transisi gambar yang disambungkan dengan komposisi gambar yang lain (Naratama, 2013).



Gambar 4. Contoh elemen pengambilan gambar

(Sumber : dwi ayu. 2015.)

5. Medium Shot

Medium Shot biasa digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk syuting wawancara dengan memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala (naratama, 2013 : 82).



Gambar 5. Contoh elemen pengambilan gambar

(Sumber : screenshot video klip)

6. Middle Close Up

MCU berguna untuk memberi kedalaman gambar dengan lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam. Ukuran shot biasanya diambil dari perut hingga kepala (naratama, 2013 : 83).



Gambar 6. Contoh elemen pengambilan gambar

(Sumber : screenshot video klip)

7. Close Up

Pengambilan shot close up dengan ukuran leher sampai ujung kepala. Jenis shot ini memiliki arti sebagai ungkapan emosi dari objek yang diambil gambar (naratama, 2013 : 83).



Gambar 7. Contoh elemen pengambilan gambar

(Sumber : screenshot video klip)

8. Big Close Up

Shot jenis ini biasanya digunakan untuk kedalaman pandangan mata, raut wajah dan keheningan emosi. Untuk ukurannya sendiri BCU mengambil dari bawah dagu sampai atas alis mata (naratama, 2013 : 84) .



Gambar 8. Contoh elemen pengambilan gambar

(Sumber : dwi ayu. 2015.)

9. Extreme Close Up

Shot ECU menampilkan kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek saja. Misalkan mengambil gambar mata saja (naratama, 2013 : 85).



Gambar 9. Contoh elemen pengambilan gambar

(Sumber : dwi ayu. 2015.)

B. *Elements of the shot*

Untuk mendukung peran dan makna dari sebuah shot, Thompson telah membedahkan shot menjadi beberapa elemen yang terkandung didalamnya yang disebut sebagai *The elements of the shot*. Sebuah teori tentang arti dan makna sebuah shot yang dipaparkan sebagai berikut :

1. Motivasi

Shot harus mempunyai motivasi yang akan memberikan alasan bagi editor untuk memotong dan menyambung ke shot berikutnya. Dalam penyutradaraan drama, Shot motivation ini dapat diciptakan karena drama adalah penciptaan cerita fiksi yang divisualisasikan (naratama, 2013 : 88).

2. Informasi

Shot harus menggambarkan informasi yang ingin disampaikan kepada penonton. Seperti menampilkan seorang yang sedang memainkan gitar dimana informasi yang harus disajikan adalah orang yang sedang bermain gitar dan petikan gitar (naratama, 2013 : 89).

3. Composition

Memperhatikan komposisi gambar agar dapat berbicara dengan sendirinya. Ada 4 yang perlu dipahami yaitu framing (pembingkgaan gambar), kedalaman dalam dimensi gambar, subjek atau objek gambar dan warna (naratama, 2013 : 89).

4. Sound

Memperhatikan faktor suara yang sangat mempengaruhi makna gambar. Misalkan shot jalan raya jadi audionya harus sesuai dengan visual yang diambil (naratama, 2013 : 90).

5. Camera angle

Sudut pengambilan gambar oleh penata kamera akan memberikan kekuatan dalam shot itu sendiri. Point of view menempatkan arah pandangan mata dari penonton sehingga apabila arah ini salah, maka penonton juga akan mempunyai pandangan yang salah (naratama, 2013 : 90).

6. Continuity

Continuity bisa disebut sebagai kontinuitas dari sambungan shot-shot yang dapat melengkapi isi cerita maupun karya visual (naratama, 2013 : 90).

2.2.4 Pengertian Lensa kamera

A. Definisi Lensa kamera

Dalam bidang fotografi, lensa merupakan alat vital dari kamera yang berfungsi memfokuskan cahaya hingga mampu membakar medium penangkap. Terdiri atas beberapa lensa yang berjauhan yang bisa diatur sehingga menghasilkan ukuran tangkapan gambar dan variasi fokus yang berbeda. Di bagian luar lensa fotografi biasanya ditempatkan tiga cincin pengatur, yaitu cincin panjang fokus (untuk lensa jenis variabel), cincin diafragma, dan cincin fokus.

1. Focus => Adalah bagian yang mengatur jarak ketajaman lensa terhadap gambar.
2. Diafragma => berfungsi seperti pupil dalam mata. Diafragma berguna untuk mengatur cahaya yang akan masuk ke dalam kamera. Jika cahaya terang, maka diafragma akan menyempit. Jika cahaya redup, maka diafragma melebar. Cahaya yang masuk ke dalam kamera membentuk gambar pada film. Bayangan benda yang terbentuk harus jatuh pada film

dalam kamera tersebut.

B. Macam-macam jenis Lensa dan kegunaannya

1. Lensa Kit

ini juga disebut lensa normal, berukuran 18-55mm dan memberikan karakter bidikan natural. Gambar yang dihasilkan tidak akan beda jauh dengan apa yang dilihat oleh mata. sebuah lensa yang memetakan citra yang nampak seperti perspektif pandang normal mata manusia. Pemetaan perspektif tersebut didapat karena panjang fokus lensa sebanding dengan jarak diagonal bidang fokal dengan sudut pandang diagonal sekitar 53 derajat.

2. Lensa Wide Angle

Lensa jenis ini dapat digunakan untuk menangkap subjek yang luas dalam ruang sempit. Karakter lensa ini adalah membuat subjek lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Dengan lensa jenis ini, kita dapat memotret lebih banyak orang yang berjejer jika dibandingkan dengan lensa kit (standar) di dalam ruangan. Semakin pendek jarak fokusnya maka semakin lebar pandangannya. lensa dengan panjang fokus lebih pendek daripada lensa normal, sesuai dengan ukuran bingkai citra pada bidang film pada kamera film, maupun dimensi sensor foto pada bidang fokal pada kamera digital. Menurut standar fotografi, lensa normal adalah lensa yang mempunyai panjang fokus mendekati panjang diagonal bidang fokal. Lensa sudut lebar dengan panjang fokus yang lebih pendek akan memproyeksikan lingkaran citra yang lebih besar ke bidang fokal. Ukuran lensa ini beragam mulai dari 11 mm, 17 mm, 24 mm, 28 mm, 35 mm dll.

3. Lensa Zoom

Merupakan gabungan antara lensa standar, lensa wide angle dan lensa tele. Ukuran lensa tidak fixed, misalnya 80-200 mm. lensa ini cukup fleksibel dan memiliki range lensa yang cukup lebar. Lensa zoom banyak

digunakan sebab pemakai tinggal memutar ukuran lensa sesuai yang dibutuhkannya.

Berikut definisi dan biography dari lensa variable atau sering disebut lensa zoom : Lensa variabel (en:varifocal lens, zoom lens) adalah lensa yang tidak dapat mempertahankan bidang fokus pada saat terjadi perubahan panjang fokus karena posisi bidang fokal juga ikut tergeser, sehingga diperlukan pemfokusan ulang setiap terjadi perubahan panjang fokus. Panjang fokus dari lensa variabel tidak tunggal, tetapi dapat diubah-ubah pada rentang tertentu dari nilai minimum ke nilai maksimumnya. Ukuran lensa variabel sering ditentukan dengan rasio dari panjang fokus lensa yang terpanjang dan terpendek, misalnya sebuah lensa dengan panjang fokus 100mm ke 400mm, dijelaskan sebagai 4:1 atau “4x” zoom. Dengan teknologi pengembangan lensa yang modern, degradasi mutu citra yang dihasilkan oleh lensa variabel, dibandingkan dengan lensa prima, sangatlah minim. Hal ini berbeda dengan sekitar 20 tahun yang lalu, ketika dengan pertimbangan untuk mempertahankan mutu citra, banyak fotografer profesional saat itu memilih untuk bekerja dengan tidak mengandalkan lensa variabel. Walaupun demikian, masih dikatakan bahwa hingga tahun 2009, belum ada lensa variabel dengan ukuran di atas 3x yang dapat menandingi lensa prima dalam hal mutu citra. Tentu hal ini bergantung juga pada kepiawaian seorang fotografer dalam mengatur cahaya, mempertahankan stabilitas kamera dari guncangan selama waktu pajanan dan olah digital.

4. Lensa fokus tunggal

Lensa fokus tunggal (en:fixed focus lens) adalah lensa dengan bidang fokus tunggal, biasanya disetel pada jarak hiperfokal. Lensa fokus tunggal didesain untuk mencapai jarak fokal (en:focal distance) yang maksimum sehingga kedalaman ruang dapat mencapai rentang dari jarak dekat hingga jarak terjauh (jarak hiperfokal).

C. Efek Lensa

Setiap jenis lensa akan memberikan efek perspektif yang berbeda. Focal length adalah jarak antara titik tengah bagian lensa dengan bidang sensor atau film yang menangkap gambar pada titik fokus paling tajam.

1. *Short Focal Length (wide-angle Lens)*

Lensa jenis ini akan membuat objek terlihat lebih jauh dari jarak sebenarnya. Ruang yang sempit akan terlihat lebih luas dari ukuran sebenarnya (Pratista 2017:136).

2. *Normal Focal Length*

Tidak seperti dua jenis lainnya. Lensa yang memiliki normal **focal length** menghilangkan efek distorsi perspektif, atau dengan kata lain memberikan pandangan seperti layaknya mata manusia tanpa menggunakan lensa (Pratista 2017:137).

3. Long Focal Length (Telephoto Lens)

Lensa ini memiliki efek kebalikan dari lensa **short focal length**. Lensa ini mampu mendekatkan jarak sehingga obyek pada latar depan dan obyek pada latar belakang tampak berdekatan (Pratista 2017:137).

2.3 Kru Inti dalam Pembuatan Video Clip

1. Produser

Produser adalah seseorang yang mempunyai *jobdesk* mengawasi dan menyalurkan sebuah proyek film kepada seluruh *crew* yang terlibat. Produser yang baik harus bisa bekerja sama dengan siapa saja karena kepala departemen punya hak penuh untuk memilih anggota timnya.

2. Sutradara

Sutradara adalah orang yang mengarahkan sebuah video clip sesuai dengan skenario. Skenario digunakan untuk mengontrol aspek-aspek seni dan drama. Sutradara juga berperan membimbing *crew* dan para pemeran

video clip dalam merealisasikan kreatifitas yang diinginkan.

3. Penata Gambar

Penata gambar atau disebut juga *Director of Photography* yang tugasnya sebagai pengarah fotografi yang memvisualkan penafsiran atau visi sutradara akan skenario/naskah. Ia harus bisa menampilkan *mood visual* yang diinginkan oleh sutradara.

4. Penulis Naskah

Penulis Naskah adalah penulis yang memiliki kemampuan dalam penulisan skenario, bertugas menulis skenario di media massa seperti film, video clip, acara televisi, atau permainan video.

5. Penata Cahaya

Penata cahaya mempunyai peran untuk menyiapkan serta menciptakan cahaya terhadap kebutuhan *visual*, agar obyek seperti apa dan seperti yang diinginkan oleh penata gambar dapat mendukung suasana atau keadaan. Seorang penata cahaya harus benar-benar teliti dan menguasai teknik yang sesuai.

6. Penata Artistik

Penata artistik mempunyai peran yang sangat penting, karena tanpa artistik, *visual* dalam sebuah video clip tidak bisa tercipta. Seorang penata artistik bertanggung jawab atas semua "*look*" dalam video clip.

7. Editor

Editor adalah seseorang yang bertanggung jawab atas keseluruhan proses penyuntingan gambar hingga menjadi sebuah film yang utuh, baik gambar maupun suara.

2.3.1 *Mise En Scene*

Mise en scene (dibaca mis on sen) adalah segala hal yang terletak didepan kamera yang diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise en scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam sebuah film adalah bagian dari unsur ini. Separuh kekuatan sebuah film terdapat dalam aspek *mise en scene* karena terdiri dari set (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan serta pemain dan pergerakannya termasuk akting unsur-unsur *mise en scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film (Pratista 2017:97).

2.3.2 *Camera person*

A. Pengertian

Pengertian Juru Kamera (Operator Kamera) secara teknis melakukan perekaman visual dengan kamera mekanik ataupun elektronik dalam produksi film di bawah arahan pengarah fotografi dan bertanggungjawab kepadanya. Sutradara juga bekerja sama dekat dengan operator kamera untuk memastikan bahwa pandangan sutradara ditangkap oleh film sebagaimana yang diinginkan. Operator kamera adalah kru dari yang terpilih dalam produksi film yang secara langsung bertanggungjawab dari apa yang terlihat di layar.

Tanggungjawab pribadi adalah menjalankan kamera dan menghentikannya sesuai petunjuk/isyarat dari sutradara. Mengoperasikan kamera sesuai mood cerita dan efisien selama produksi dan menjaga komposisi frame yang pantas. Dalam produksi menggunakan video, juru kamera menggunakan headset yang dihubungkan dengan sutradara. Juru kamera bertanggungjawab kepada pengarah fotografi atas panning dan tilting dari kamera dan menjaga shot frame serta komposisi yang sudah diisyaratkan oleh pengarah fotografi dan mempunyai kekuasaan untuk membatalkan shot karena kesalahan gerak

kamera, fokus, komposisi, atau berbagai gangguan yang tidak diinginkan dalam frame oleh orang, benda dan lainnya.

Pada proyek film dengan budget kecil, peran operator kamera biasa dipegang langsung oleh pengarah fotografi. Ia berkonsentrasi pada semua hal yang berhubungan dengan sinematografi dengan bantuan beberapa orang asisten. Sistem Inggris (English System), biasanya memerlukan seorang operator kamera untuk melakukan pembingkaiian gambar, karena pengarah fotografi berkonsentrasi penuh terhadap penataan cahaya. Ia menginstruksikan operator kamera tentang penggunaan lensa dan filter yang dibutuhkan, serta gerak kamera yang berhubungan dengan penggunaan alat bantu lainnya, seperti dolly atau crane.

B. Tugas Utama

1. Menganalisa mood dari skenario dan konsep sutradara. Dengan melakukan pengarahan, melakukan persiapan dan pemeliharaan peralatan kamera serta sarana penunjangnya.
2. Melakukan uji coba secara teknis atas peralatan dan bahan baku yang akan dipergunakan dalam produksi.
3. Melakukan koordinasi dengan key grip sehingga secara teknis dan efisien mampu melaksanakan konsep visual dan gerakannya.

C. Peran dan tanggung jawab

1. Berdiskusi dengan produser serta sutradara, membahas tentang rencana produksi.
2. Mempelajari Naskah.
3. Menginterplementasikan sebuah adegan atau 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 atau shooting.

D. Tahapan Kameraman

1. Pra Produksi

Proses perencanaan dan persiapan produksi sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan khalayak sasaran yang dituju. Meliputi persiapan fasilitas dan teknik produksi, mekanisme operasional dan desain kreatif (Riset, Penulisan Outline, Skenario, Storyboard, dsb.).

- a. Mempelajari semua naskah yang sudah di setuju oleh produser.
- b. Mengimplementasikan naskah ke dalam sebuah bentuk dan gerak serta tata letak kamera melalui floor plan kamera.
- c. Menguasai macam – macam segi kamera agar sesuai dengan kualitas gambar yang akan di pakai untuk proses produksi.

E. Berdiskusi tentang ilustrasi yang akan di ambil dalam segi floor plan dengan sang sutradara.

1. Produksi

Proses pengambilan gambar di lapangan atau shooting, Pada tahap ini *camera person* diberikan pengarahan dari seorang sutradara tentang rencana visual yang akan dibuat. Secara sistematis rencana ini dibuat kedalam breakdown script . Dengan breakdown script memudahkan semua element kru dalam bekerja nantinya. Sutradara mendiskusikan shot – shot seperti apakah yang harus dibuat.

- a. Mengoperasikan kamera untuk Shooting live atau taping program, baik di dalam maupun di luar studio.
- b. Memberikan saran ke Director untuk pengambilan gambar terbaik.
- c. Bertanggung jawab untuk pemeliharaan kamera agar tetap siap operasi.
- d. Bertanggung jawab terhadap kualitas gambar, komposisi dan lensa.
- e. Selalu menggunakan istilah teknik dalam operasional produksi.
- f. Bekerjasama dengan baik bersama semua kru produksi.
- g. Mengikuti instruksi director / pengarah acara untuk memperoleh gambar sesuai dengan script.

1. Paska Produksi

Tidak banyak hal yang dilakukan oleh *camera person* pada tahap ini. Untuk produksi drama televisi, kameramen terkadang diminta bantuan oleh editor untuk menjelaskan hal – hal tertentu yang bisa jadi tidak dimengerti oleh editor, namun biasanya hal ini bisa dihandle oleh sutradara atau produser. Untuk memudahkan editor dalam bekerja, setelah pengambilan gambar, kamerawan membuat camera report yang berisi tentang semua keterangan camera report lengkap dengan time code atau keterangan waktu.

- a. Bertanggung jawab untuk pemeliharaan kamera agar tetap dalam kondisi prima.
- b. Memberikan semua hasil yang di catat saat produksi kepada editor.

2.4 Departemen Cameraman

Dalam produksi film besar, terdapat banyak crew yang dibutuhkan di tim departemen kamera. Tim tersebut terdiri dari :

1. Sinematografer (Director of Photography/DoP),

Sinematografer adalah seseorang yang paling dekat kedudukannya dengan sutradara. Dalam tim departemen kamera, dia memiliki keahlian spesialis mengenai kamera, pilihan lensa, format film dan juga pencahayaan. Seorang sinematografer bertanggung jawab penuh atas kualitas fotografi dan pandangan sinematik. Dia memiliki wewenang untuk membuat keputusan mengenai pemilihan alat, tipe pencahayaan dan teknik perekaman berdasarkan keinginan sutradara. Sinematografer memiliki kewenangan penuh untuk memberi pengarahan kepada timnya agar dapat berjalan sesuai perencanaan yang telah dibuat.

2. Camera Operator.

merupakan seseorang yang mengoperasikan kamera saat pengambilan gambar berlangsung. Seorang kamera operator akan merekam dan menghentikan rekamannya atas isyarat sutradara, ia sekaligus bertanggung jawab sepenuhnya pada instruksi dan perintah dari DoP. Dibeberapa produksi film skala kecil, pekerjaan mengoperasikan kamera biasanya dilakukan langsung oleh sinematografer (DoP).

3. Asisten Kameramen (askam),

bertugas membantu camera operator untuk menyiapkan dan memastikan kelancaran dalam mengoperasikan kamera. Dalam produksi besar Asisten Kameramen terdiri dari beberapa orang yang bertugas melakukan pencatatan (camera report) dan ada yang mengoperasikan papan clapperboard.

4. Film Loader.

Dalam produksi film yang menggunakan seluloid, film loader bertugas memasang dan melepas gulungan film ke alat yang disebut magazine serta memasang dan melepas magazine tersebut pada kamera. Jika produksi film menggunakan format digital, film loader bertugas mengatur manajemen data video yang sudah dipindah rekam ke dalam media digital.

5. Camera Production Assistant,

merupakan seseorang yang bertugas untuk membantu segenap kru film serta mempelajari pekerjaan asisten cameramen maupun DoP.

6. Digital Imaging Technician,

Bertanggung jawab atas segala urusan teknis yang berkenaan dengan proses perekaman, khususnya apabila hasil rekaman akan diolah lagi di editing steadicam operator.

7. Motion Control Technician,

Adalah teknisi kamera yang mampu mengoperasikan alat stabilisasi gerakan kamera, misalnya penggunaan Steadicam, crane, dolly track dll.

2.5 Ekstraksi Penelitian Terdahulu

Ada beberapa ekstraksi penelitian terdahulu tentang peran *camera person* dalam pembuatan Video Klip.

1. Fajry Himawan (2011) Peran camera person dalam pembuatan video klip berjudul "Terbang" oleh band Flourescent Perancangan video klip dimaksudkan sebagai implementasi khususnya keterampilan membuat video dengan menggunakan teknik animasi stop motion, dan juga akan dijadikan sebagai media promosi dari band "Flourescent" itu sendiri. Dalam perancangan video ini akan menggunakan penggabungan antara teknik videografi, teknik stop motion dan motion graphics sehingga hasil yang dihasilkan dari desain video klip tersebut akan lebih unik dan menarik. Peran camera person sangat lah penting karena sangat penting nya ketelitian saat pengambilan gambar.
2. Medhy Ayunandya (2008) video klip adalah lagu berjudul "Will We Make It This Time". Lagu ini memiliki pesan untuk bahwa apa yang kita dapatkan sekarang adalah hasil dari apa yang kita lakukan dulu. Teknik one shot dan Reverse digunakan dalam pembuatan video klip ini untuk menyampaikan pesan secara visual tentang flash back jalan hidup yang tidak pernah terputus. Dalam pembuatan video klip ini mempelajari tentang bagaimana cara menggabungkan teknik One Shot dan Reverse dengan tujuan untuk menyampaikan isi lagu secara visual. Dengan membagi lagu berdasarkan antominya dan membalik lagu, adegan tanpa terputus dapat dibuat dengan menempatkan bagian lagi berdasarkan anatomi lagu untuk pengerjaan teknik one shot.
3. Muiz Aryanto (2010) video klip adalah lagu berjudul "The Prayer". Lagu ini memiliki pesan untuk bahwa penyesalan tak akan pernah hilang sebelum kita menghentikan dari permulaan yang mebuat kita menyesal. Teknik live shot dan Reverse digunakan dalam pembuatan video klip ini untuk menyampaikan pesan secara visual tentang flash back jalan hidup. Dalam pembuatan video klip ini mempelajari tentang bagaimana cara menggabungkan teknik Live

Shot dan Reverse dengan tujuan untuk menyampaikan isi lagu secara visual. Dengan membagi lagu berdasarkan anatomi liriknya dan membalik lagu, adegan tanpa terputus dapat dibuat dengan menempatkan bagian lagi berdasarkan anatomi lagu untuk pengerjaan teknik live shot.

4. Nur Syamsi Tamani (2011) Melihat perkembangan industri musik, maka persaingan pun menjadi semakin lebih ketat dan jauh lebih sulit. Berbicara mengenai musik tak lepas dari dunia entertainment yang mengalami kemajuan yang sangat pesat baik dari segi teknik maupun teknologinya. Video klip berguna sebagai sarana promosi dan pengenalan karya kepada masyarakat. Bagaimana membuat video klip berbasis multimedia yang menarik dengan menggunakan hyperlapse video. Tujuan pembuatan video klip ini ialah, 1) Dapat membuat video klip berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi, media publikasi kepada masyarakat sebagai sarana untuk promosi lagu dari M2Y Band. 2) Dapat membuat video klip musik khususnya dengan teknik hyperlapse. 3) Dapat menggabungkan antara teknik fotografi dan teknik videografi untuk menghasilkan visual yang unik dan menarik. Metode yang digunakan adalah hyperlapse video, Hyperlapse adalah sebuah teknik fotografi dengan cara menggabungkan berframe-frame foto menjadi sebuah video dalam waktu yang singkat. jadi hyperlapse ini membutuhkan ketepatan, kehalusan, komposisi warna, dan keakuratan dalam membidik setiap frame foto tersebut. Proses pembuatan video klip bertahap mulai dari pengambilan gambar, editing, hingga rendering. Yang membuat video klip ini berbeda adalah cara pengambilan setiap frame foto yang unik dengan hyperlapse Video. Video klip berdurasi 3 menit 32 detik. Video klip ini ditujukan sebagai sarana promosi karya lagu Memo of Two Years Band.
Kata Kunci : Video Klip, hyperlapse, Memo of 2 Years Band.
5. Bagas Reswandi (2009) Video klip tidak lepas dari musik dan lagu, karena klip video membantu visualisasikan maksud dari lagu tersebut. STDC merupakan salah satu band indie yang lebih perform disetiapnya penampilan. Salah satu lagu yang dijadikan video klip adalah lagu berjudul "The

Awakening". Ini Lagu memiliki pesan untuk kebangkitan dalam kesulitan yang dia alami. Teknik layar terbagi dan gerakan lambat digunakan dalam pembuatan video ini untuk menyampaikan pesan bahwa hadiahnya divisualisasikan dengan malaikat berpakaian hitam menyebar jatuh dari langit dan tidak bisa kembali ke rumah malaikat untuk meminta bantuan di sekelilingnya tetapi tidak dapat menemukan siapa pun yang dapat membantunya. Dalam pembuatan video klip ini untuk dipelajari tentang cara menggabungkan teknik dan Slow Motion Split Screen untuk menyampaikan konten lagu dan penampilan band secara visual.

Kesimpulan : Pada dasarnya setiap konsep Video Klip memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Tetapi ada beberapa konsep penelitian terdahulu dengan konsep Video Klip Snackers Semua Pergi dan Hilang yaitu tentang Teknik live shot dan reverse yang tercantum pada penelitian nomor 3 memiliki kesamaan konsep Video Klip Snackers Semua Pergi dan Hilang. Ada pula pada penelitian nomer 3 juga memiliki konsep yang sama dengan konsep Video Klip Snackers Semua Pergi dan Hilang tentang Teknik stop motion. Semua kembali lagi pada konsep karna tidak semua Video Klip memiliki konsep yang sama, baik dari segi Teknik atau konsep cerita.