



PENCIPTAAN GAMBAR BICARA



Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2019

791.4375
GER
P

PENCIPTAAN GAMBAR BICARA

German G. Mintapradja



Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang keras memperbanyak, memfotocopy sebagian atau seluruh isi buku ini, serta menjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari penerbit.

Penciptaan Gambar Bicara
German G. Mintapradja

Diterbitkan oleh
Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Cetakan Kedua, Februari 2019

ISBN : 978-602-61985-0-1

Diterbitkan atas kerjasama dengan :
Fakultas Film dan Televisi - IKJ (Institut Kesenian Jakarta)

SAMBUTAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Film sebagai karya seni budaya yang dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara juga bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan yang berisi gagasan vital kepada publik (khalayak) dengan daya pengaruh yang besar. Itulah sebabnya film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong karya kreatif. Film juga dapat berfungsi ekonomi yang mampu memajukan kesejahteraan masyarakat dengan memperhatikan prinsip persaingan usaha yang sehat. Dengan demikian film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Salah satu media komunikasi untuk menyampaikan pesan yang berisi gagasan vital tersebut adalah melalui buku. Sebagai sumber referensi dan acuan yang sangat penting maka kehadiran buku *Perfilman* ini sangatlah tepat dan mempunyai bobot akademis yang tinggi karena disusun tim yang sangat kompeten di bidangnya yaitu dari Fakultas Film dan Televisi dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ).

Semoga buku ini dapat bermanfaat yang sebesar-besarnya bagi dunia perfilman Indonesia sehingga dapat memajukan perkembangan perfilman Indonesia sejalan dengan dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selamat membaca, maju terus film Indonesia.

Jakarta, Februari 2019

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
Prof. Dr. Muhajir Effendy, M.AP

KATA PENGANTAR

KEPALA PUSAT PENGEMBANGAN PERFILMAN

Film mempunyai kesanggupan untuk memainkan waktu dan ruang, mengembangkan dan mempersingkatnya, menggerak dan memajukan atau memundurkannya secara bebas. Dengan demikian sesungguhnya film adalah sebuah seni yang tinggi sekaligus menjadi seni yang paling penting di abad ini. Tapi ironisnya, kita tidak pernah mempertanyakan bagaimana sebuah film melewati prosesnya untuk menjadi produk film yang siap memberikan kepada kita segenap informasi, hiburan sekaligus pelajaran. Dalam membuat sebuah film yang berkualitas banyak faktor yang mempengaruhinya mulai dari skenario, penyutradaraan, tata suara, tata musik, cahaya, kamera, editing hingga apresiasinya.

Saat ini sedikit sekali referensi atau sumber bacaan yang mumpuni baik secara akademis dan praktis yang memenuhi akan kebutuhan tersebut. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai instansi pemerintah yang berkewajiban untuk mengembangkan perfilman Indonesia sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berupaya menyediakan kebutuhan akan sumber bacaan tentang perfilman. Atas dasar itu, maka sejak tahun 2016 telah ditulis 3 (tiga) seri buku perfilman yaitu seri Apresiasi Film, seri Produksi Film, dan seri Animasi.

Seri Apresiasi Film terdiri atas Film Indonesia Pertama, Hollywood sebagai Model Sinema Nasional, Apresiasi Film, Dokumenter Film, Komposisi Visual, dan Cara Berceritera Film. Seri Produksi Film terdiri atas Produksi Film, Skenario Film, Penyutradaraan Film, Editing Film, Kamera Film, Sound Production Film, Audio Post

Production Film, Editing Film Dokumenter, dan Artistik Film. Seri Animasi terdiri atas Sejarah Animasi, Produksi Film Animasi Dua Dimensi, Produksi Film Animasi Tiga Dimensi, dan Produksi Film Hybrid Animasi.

Buku perfilman ini boleh dibilang sebagai seri buku yang memberikan pengetahuan kepada kita bagaimana membaca sebuah film. Sangat langka buku yang secara khusus membicarakan perfilman.

Maka seri buku perfilman ini menjadi buku yang sangat penting sebagai sumber referensi bagi masyarakat, khususnya kalangan perfilman.

Jakarta, Februari 2019

Kepala Pusat Pengembangan Perfilman
Dr. Maman Wijaya, M.Pd.

SEKAPUR SIRIH

DEKAN FAKULTAS FILM DAN TELEVISI-IKJ

Penulis buku ini adalah pengajar di Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta (FFTV-IKJ) yang telah berkecimpung lama mengabdikan dirinya di kampus untuk melahirkan mahasiswa-mahasiswa film yang berkualitas. Salah satu syarat bagi setiap pengajar –tidak terkecuali di FFTV-IKJ selain mengajar adalah melakukan penelitian, yang tujuannya agar secara terus menerus memperbarui hal-hal yang bersifat keilmuan. Dari sinilah ilmu pengetahuan kemudian menjadi berkembang. Berbagai penelitian tersebut bisa berbentuk laporan penelitian, ada pula yang akhirnya dijadikan sebuah buku. Atas hal itulah kami patut berterima kasih pada pengajar di FFTV-IKJ yang berkenan mendukung program penerbitan buku ini dengan turut memberikan naskahnya untuk diterbitkan menjadi sebuah buku.

Dalam program penerbitan buku ini yang sumber naskahnya berkaitan dengan ilmu pengetahuan film, Pusat Pengembangan Perfilman (Pusbang Film) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI juga memiliki peran penting. Sebagai lembaga pemerintah yang salah satu tugasnya adalah menghadirkan dan menghimpun berbagai macam referensi yang sifatnya bagi pengembangan perfilman di Indonesia, tentu buku ini memiliki perannya tersendiri. Untuk itulah Dr. Maman Wijaya M.Pds selaku Kepala Pusat Pengembangan Perfilman perlu mendapatkan dukungan dalam upayanya mengembangkan perfilman di Indonesia, sekaligus patut pula diucapkan terimakasih atas kepercayaannya memberikan kesempatan pada pengajar di FFTV-IKJ dalam berkontribusi atas terbitnya buku-buku film yang amat jarang bisa ditemui di Indonesia.

Terakhir, kepada para tim yang bekerja dalam membantu menjembatani kerjasama antara penulis dari FFTV-IKJ dengan Pusat Pengembangan Perfilman, baik dalam bentuk administratif maupun teknis juga kami ucapkan terima kasih. Tentunya diharapkan agar kegiatan semacam ini bisa terus dipertahankan dan ditingkatkan pada masa-masa yang akan datang.

Jakarta, Februari 2019

Dekan Fakultas Film dan Televisi-IKJ

RB. Armantono, MSn.

KATA PENGANTAR PENULIS

Ucapan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Illahi Robbi, sekaligus ucapan terima kasih kepada Pusat Pengembangan Film—KEMENDIKBUD. Serta, tentunya kepada teman-teman dosen di Fakultas Film dan Televisi—Institut Kesenian Jakarta, atas terbitnya buku ***PENCIPTAAN GAMBAR BICARA: Petunjuk Praktis Membuat Film*** sebagai buku pegangan bahan ajar untuk umum. Tidak sekedar teknis saja, tetapi juga bagaimana produksi film itu sendiri.

Buku ini diharapkan dapat menjawab segala pertanyaan yang selama ini ada di benak pembaca dan memberi pemahaman sekaligus pegangan bagi pemula yang berniat untuk mempelajari teknik dasar serta ketentuan sebuah produksi, menguasai kamera, juga memahami lebih jauh tentang Ilmu Sinematografi. Dalam penyusunan buku ***PENCIPTAAN GAMBAR BICARA: Petunjuk Praktis Membuat Film***, penulis berusaha agar buku ini tidak hanya sekedar menggambarkan hal teknis yang sekiranya sulit dicerna maupun dipahami tetapi juga bagaimana caranya agar buku ini mudah dipahami oleh pelajar maupun pembaca umum—sehingga mereka merasa tertarik dan tergerak untuk mempelajari dan mengetahui dasar-dasar sinematografi dengan seksama. Oleh karenanya, buku ini dibuat sesederhana mungkin dengan sistematis dan rinci. Selain itu, diharapkan agar buku ini dapat memberikan pandangan komprehensif mengenai aspek sebuah produksi film/video dari A sampai Z.

Sinematografi sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu: *kivnua* yang berarti ‘gerakan’ dan *graphein* yang berarti ‘merekam’. Dengan kata lain, sinematografi adalah cara merekam gerak/ *motion*.

Bertutur dengan menggunakan bahasa gambar adalah hal utama dalam proses pembuatan film. Namun, sebenarnya yang terpenting adalah bagaimana aspek teknis tersebut dapat mewujudkan tema dari film itu sendiri. Dengan kata lain, bagaimana aspek sinematik dapat mendukung aspek naratif dalam sebuah film. Kedua aspek tersebut menjadi unsur utama dalam pembentukan sebuah karya cipta film—keduanya saling mengikat dan tidak terpisahkan. Aspek naratif adalah hal-hal yang terkait dengan cerita film serta cara bertuturnya. Sementara aspek sinematik adalah hal-hal yang terkait dengan estetika film.

Besar harapan penulis, agar buku *PENCIPTAAN GAMBAR BICARA: Petunjuk Praktis Membuat Film* ini dapat bermanfaat dan mampu dipahami secara menyeluruh, walau dengan segala keterbatasannya. Setidaknya, dapat membantu mereka yang bercita-cita menjadi seorang *filmmaker* untuk bisa mencipta serta memahami bahasa gambar dengan lebih baik.

Semoga berhasil dan selamat belajar!

“Sebuah film bagi seseorang yang sungguh-sungguh mencintai *cinema* tidak hanya sebagai hiburan semata, namun sebagai media untuk belajar arti sebuah kehidupan.”

Penulis

German Gazoline Mintapradja, M.Sn.

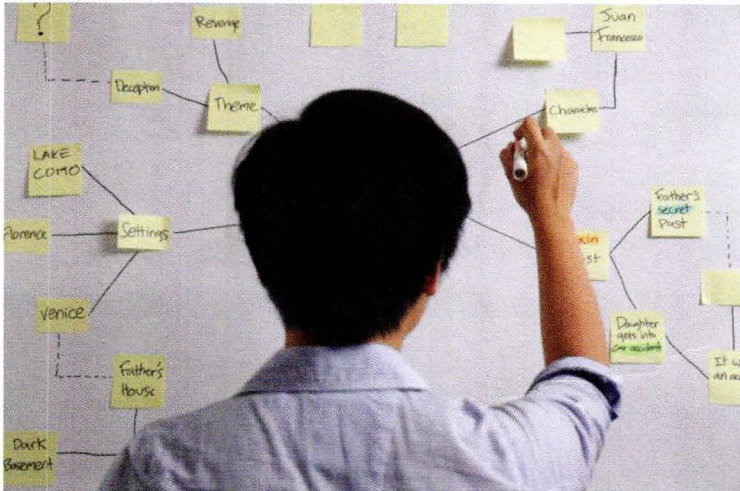
Lecturer, Cinematographer, Videographer, Video Journalist, and Director.

DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
SEKAPUR SIRIH	vi
KATA PENGANTAR PENULIS	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PRAPRODUKSI.....	1
BAB II <i>GEAR</i>	28
BAB III SINEMATOGRAFI.....	64
BAB IV SUARA.....	103
BAB V PRODUKSI FILM	112
BAB VI PASCAPRODUKSI.....	144
BAB VII DISTRIBUSI.....	180
DAFTAR PUSTAKA.....	191
BIODATA PENULIS.....	194

BAB I

PRAPRODUKSI



Proses Pengembangan Ide Cerita Dengan *Mind Mapping* -Koleksi Pribadi

Hal yang paling sering terlupakan dan dianggap remeh saat membuat sebuah film adalah tahap praproduksi. Padahal, kunci dari sebuah film yang bagus, terletak pada seberapa matang praproduksinya. Tahap praproduksi meliputi pengumpulan ide hingga pembuatan *storyboard*.

Bagaimana Cara Terbaik dalam Mengelola Anggaran Sebuah Film?

Berusahalah untuk bijak dalam mengeluarkan anggaran, agar anggaran yang kecil pun bisa mencakup seluruh divisi/departemen yang ada.

Anggaran yang disusun dengan rapi akan memudahkan Anda dalam mengontrol pengeluaran setiap departemen. Serta, membantu Anda jika sewaktu-waktu harus mengambil keputusan krisis.

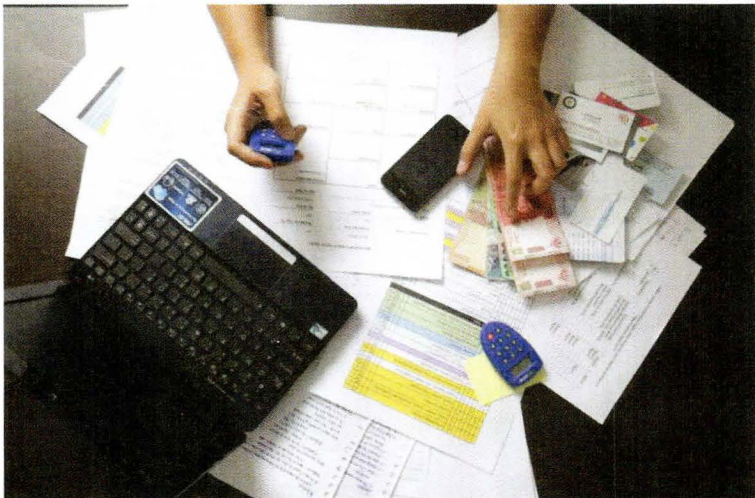
Contohnya: Berapakah jumlah uang yang harus disisihkan untuk menyewa sebuah pemeran? Atau, elemen apa yang dapat ditukarkan? Apakah lebih baik menyewa atau membeli peralatan? Apa saja hal yang

bisa didapatkan secara gratis? Serta, apa yang membutuhkan biaya paling besar tetapi tidak dapat dihindari?

Begitu banyak pertanyaan yang muncul selama pembuatan suatu film. Di sinilah gunanya perincian anggaran. Jika Anda bisa membuatnya secara detail, hal tersebut akan jauh lebih baik.

Untuk memudahkannya, Anda dapat membaginya ke dalam empat bagian, yaitu:

-Praproduksi	: 10%	-
Pascaproduksi	: 35%	
-Produksi	: 35%	-
Distribusi dan Pemasaran	: 20%	



Ilustrasi Produser dan Alat Kerjanya Pada Tahap Praproduksi-Koleksi Pribadi Terlebih dahulu, pahami hal apa saja yang dibutuhkan selama proses pembuatan film. Agar, Anda dapat lebih bijak dalam mengeluarkan anggaran serta memudahkan dalam menentukan langkah selanjutnya.

Praproduksi

Saat pertama kali ide ditentukan hingga pada hari pertama pengambilan gambar, semua termasuk ke dalam tahap praproduksi. Pada tahap ini,

anggaran hanya akan dikeluarkan jika berhubungan dengan biaya survei lokasi, asuransi, kantor, kurir, skenario (*script*) dan *casting director* (penyeleksi pemain).

Secara teori, praproduksi merupakan tahapan yang paling mudah untuk ditentukan anggarannya. Apabila Anda mengambil gambar untuk film beranggaran rendah, tahap ini akan menjadi bagian yang paling murah, yaitu, tidak lebih dari 10%.

Produksi

Produksi adalah tahapan yang biasanya akan memakan banyak biaya. Hal ini disebabkan oleh banyaknya unsur yang membutuhkan biaya besar, namun tidak bisa dihindari. Contohnya seperti pemeran, kru, perizinan, peralatan, sewa, asuransi, ditambah dengan hal lainnya seperti transportasi dan konsumsi yang akan sangat menguras biaya.

Namun, Anda tetap dapat menggunakan cara alternatif untuk menghemat biaya tersebut. Seperti konsumsi misalnya. Anda dapat meminta sebuah katering lokal untuk menjadi sponsor sehingga dapat memotong pengeluaran. Anda juga harus menyimpan dana lain-lain sebagai cadangan ketika terjadi hal yang tidak diinginkan. Seperti apabila ada peralatan yang rusak. Oleh karena itu, tahap produksi membutuhkan 35% biaya dari anggaran.

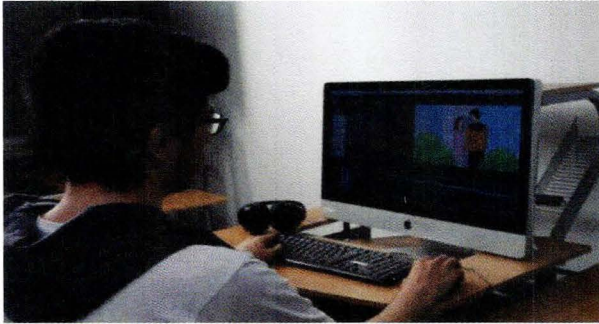


Proses Pengambilan Gambar Pada Tahap Produksi -Koleksi Pribadi

Pascaproduksi

Walau tidak menggunakan *Visual Effects* (VFX) dan tidak membutuhkan banyak proses editing, penyisihan anggaran sebesar 35% tetap harus dilakukan pada tahap pascaproduksi. Meskipun terlihat

sangat besar karena persentase dana yang dikeluarkan sama dengan tahap produksi, namun, dana yang terdapat dalam pascaproduksi akan digunakan untuk membiayai editor, *colorist*, *sound designer*, *composer*, dan lainnya. Hal tersebut belum meliputi pembelian hak cipta untuk musik, *stock footage*, dan DCP (*Digital Cinema Package*) apabila Anda ingin melakukan *screening* di sebuah festival. Seluruh kegiatan produksi yang telah Anda lakukan dapat menjadi kacau tanpa proses pascaproduksi yang baik.



Proses Penyusunan Gambar Oleh Editor -Koleksi Pribadi

Distribusi dan Pemasaran

Film yang telah Anda buat tidak akan dilihat oleh orang lain apabila tidak dipublikasikan. Sejak awal, Anda sudah harus membuat sebuah strategi yang nantinya bisa meraup penonton sebanyak mungkin, agar pada akhirnya anggaran yang Anda keluarkan bisa kembali serta memperoleh keuntungan. Anda juga dapat menghubungi blogger atau publikasi *online* agar film yang Anda buat berkesempatan untuk diulas serta dikaji. Media sosial lainnya juga dapat digunakan untuk mempromosikan film Anda.

Selain itu, Anda juga dapat menyisihkan anggaran, setidaknya 20-30%, dari jumlah anggaran pemasaran. Yaitu, untuk pembuatan *website* dari film yang telah dibuat dan *screening* di berbagai teater. Sesungguhnya tidak ada anggaran pasti yang menentukan setiap proses pembuatan film. Namun, ketika anggaran disusun dengan terstruktur, proses yang dilakukan dalam membuat film menjadi lebih mudah. Tahap berikutnya setelah seluruh anggaran disusun dengan terstruktur adalah jangan

sampai terlupa untuk selalu sedia payung sebelum hujan, dengan menyisihkan beberapa persen dari anggaran untuk biaya-biaya yang tidak terduga.

Lima Tips Pemilihan Pemeran untuk Film

1. Jangan Mengadakan Audisi Terbuka

Dibandingkan dengan melakukan audisi seperti pada umumnya, yaitu dengan memanggil nama calon pemeran satu per satu, akan lebih menghemat waktu bila Anda sudah melakukan seleksi awal ketika para calon pemeran mengumpulkan CV. Dengan begitu, Anda dapat menghabiskan waktu lebih banyak dengan para pemeran yang dianggap cocok untuk memerankan peran tersebut.

2. Mengarahkan Sebanyak Mungkin

Sering kali, mencari seorang aktor yang cocok untuk suatu peran tidak dapat dilihat hanya dengan sekali audisi. Butuh beberapa halaman atau pengulangan untuk mengetahui dengan benar apakah aktor tersebut cocok memerankan karakternya. Di samping itu, aktor terkadang tidak mengerti secara mendalam *scene* yang mereka perankan. Oleh karena itu, arahkan aktor tersebut dan jangan takut untuk memeriksa kembali apakah mereka benar-benar memiliki kemampuan memerankan karakternya secara keseluruhan. Tidak hanya satu *scene* saja.

3. Gabungkan Para Pemeran

Mengadakan audisi bisa menjadi sangat melelahkan. Maka, ketika terdapat *scene* yang membutuhkan beberapa orang, Anda dapat mengadakan audisi secara bersamaan. Selain lebih efisien, audisi yang dilakukan secara bersamaan dapat mempermudah Anda menilai *chemistry* atau kecocokan antara satu pemeran dengan pemeran lainnya.

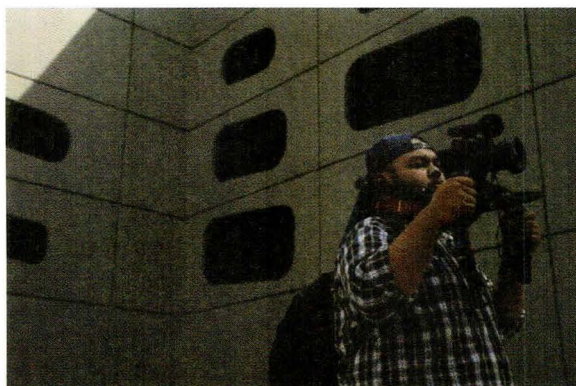
4. Memanggil Kembali Pemeran adalah Kunci

Jangan pernah menganggap bahwa sebuah audisi dapat berjalan lancar dalam satu hari. *Call back* atau memanggil kembali para pemeran dapat memberikan kesempatan untuk memeriksa kembali, serta memastikan pemeran yang dipilih sudah layak dan cocok mendapatkan perannya. Walaupun waktu dan tenaga yang

dikeluarkan lebih banyak, namun mendapatkan dan menempatkan pemeran sesuai dengan kemampuannya adalah hal yang lebih penting.

5. Menggunakan *Casting Director*

Casting director adalah orang yang bertugas khusus mencari aktor/aktris untuk bermain dalam suatu film. Terkadang, *casting director* dapat sangat membantu walaupun biaya yang dikeluarkan tentu saja lebih mahal dibandingkan dengan mengadakan audisi yang dipimpin oleh Anda sendiri. Dengan bantuan *casting director*, Anda memiliki kemungkinan untuk mendapatkan pemeran dengan lebih mudah. Ketika Anda merasa tidak ada pemeran yang cocok, *casting director* yang mempunyai banyak kenalan dan akses dengan pemeran terkenal, pada akhirnya dapat membantu proses audisi.



Camera Operator beserta Alat Kerjanya -Koleksi Pribadi

Tiga Elemen yang Membuat Sebagian Besar Film dengan Anggaran Rendah Gagal

Anggaran yang kecil seringkali menjadi kekhawatiran utama bagi sebagian pembuat film. Terlebih lagi karena biasanya mereka juga kurang memiliki pengalaman dalam meningkatkan pendanaan yang mereka punya. Membuat film yang berkualitas dengan dana yang minim masih dapat dilakukan. Karena, banyaknya jumlah dana yang dikeluarkan tidak menjamin kualitas suatu film. Namun, *callingcard*

atau kartu nama dibutuhkan ketika dana yang dimiliki untuk membuat film masih kurang. Hal ini berguna untuk produser agar mereka dapat memercayai Anda, ketika film Anda dibiayai oleh mereka.

1. Cerita adalah Segalanya

Dengan berkembangnya teknologi, pembuat film sekarang lebih mementingkan peralatan yang bagus. Walaupun perkembangan teknologi dapat membuat film semakin berkembang, tetapi cerita tetap menjadi unsur utama dalam sebuah film. Dalam membuat film, seluruh peralatan digunakan agar dapat mempertajam cerita, serta mendukung pesan yang ingin disampaikan dalam cerita tersebut. Tetapi, unsur cerita itu sendiri merupakan hal yang penting untuk diperhatikan.

Ide cerita yang bagus namun dengan nilai anggaran produksi yang rendah dapat lebih berkembang jika dibandingkan dengan ide cerita yang kurang dengan nilai anggaran produksi yang tinggi, seperti film *Clerks* yang dibuat oleh Kevin Smith.

2. Suara Bersih di Lokasi

Suara yang tidak jernih akan sangat mengganggu ketika film dipertontonkan. Meskipun banyak pembuat film mengetahui pentingnya suatu suara dalam pembuatan film, namun ketika kekurangan dana, departemen ini sering menjadi salah satu yang dibelakangkan. Untuk produksi kecil, Anda bisa coba untuk memakai Zoom H6 *Handy Portable Digital Recorder*. Walau dengan harga yang relatif murah, kualitas suara tetap baik.

3. Memahami Kekurangan di Awal

Sebagai pembuat film dengan anggaran rendah, Anda dituntut untuk menjadi realistis. Banyak pembuat film baru yang membuat ide cerita dengan banyak adegan yang tentunya akan menguras banyak biaya. Anda harus mengenali apa yang Anda miliki dan apa yang tidak mungkin Anda lakukan untuk film dengan dana yang minim.

Kesimpulan:

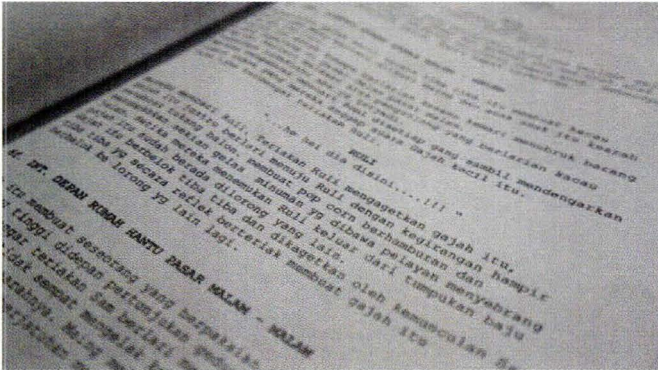
Semua peralatan dan perlengkapan seperti kamera, pencahayaan, *casting*, dan lainnya merupakan tambahan atau prioritas kedua di dalam produksi film. Pada akhirnya yang menentukan kualitas dari film adalah

cerita yang disampaikan dengan baik. Dan, hal ini tidak memungut biaya apapun. Tidak ada salahnya dengan keinginan memiliki kamera atau elemen visual yang bagus dalam film. Namun, hal yang sudah pasti adalah penonton akan tertarik dengan film yang menyediakan cerita, suara, serta eksekusi yang baik, dibandingkan dengan teknis pembuatan film tersebut.

Lima Tips Menemukan Lokasi Pembuatan Film yang Menarik

1. Pindah ke Digital
Bila dana tidak mencukupi untuk melakukan survei tempat, Anda dapat melakukan pencarian tempat secara virtual. Berikut adalah daftar *website* yang menyediakan tempat pencarian lokasi syuting:
 - a. Locations Hub: Dapat membantu Anda karena diperuntukan bagi pembuat film. Namun, sebagian besar tempat akan membutuhkan biaya untuk menyewanya.
 - b. Flickr Map Search: Menampilkan foto-foto yang detail, sehingga cocok untuk proses pencarian lokasi yang spesifik.
 - c. Shot Hotspot: Memberikan urutan daftar tempat berdasarkan popularitas yang berada di daerah dekat dengan lokasi Anda.
2. Menghubungi Komisi Film Lokal
Banyak *website* dari komisi film lokal mempunyai gambar detail tentang tempat yang dapat dijadikan lokasi syuting. Komisi film juga lebih sering menerima dengan senang hati pembuat film yang datang ke lokasi untuk syuting.
3. Melakukan Tur Secara Pribadi
Lakukanlah tur secara pribadi dan perbanyak mengambil gambar untuk menjadikannya referensi lokasi yang potensial. Selain itu, terdapat aplikasi seperti Panascout dan Map-A-Pic untuk memberikan gambar yang diambil menjadi lebih sinematik. Ketika berada di lokasi, ada banyak hal yang harus diperhatikan. Diantaranya listrik, apakah lokasi tersebut dekat dengan bandara? Apakah lingkungan tersebut aman? Serta kebutuhan-kebutuhan mendasar lainnya.

4. Memahami Skenario



Contoh Skenario –Koleksi Pribadi

Tunggu hingga skenario selesai dibuat sebelum melakukan survei lokasi. Skenario berfungsi untuk mengarahkan bagaimana cerita akan disampaikan. Sehingga, bila skenario belum selesai, menentukan lokasi akan menjadi hal yang sia-sia.

5. Jangan Menyepelekan Suara

Ketika berada di lokasi, penting bagi Anda untuk memeriksa apakah suara yang dihasilkan terbebas dari polusi udara. Dalam hal ini, polusi udara yang dimaksud adalah suara-suara yang tidak sepatasnya ada di dalam *scene* atau tidak tercantum di dalam skenario



Ilustrasi Pembuatan Musik untuk *Backsound* Film -Koleksi Pribadi

Keuntungan dari Membuat *Storyboard*

TVC Siip Pop – Flash Option



Ramo, 37 tahun, melihat SIP POP (CARAMEL) yang sebelumnya pernah dilihatnya.



Adanya dua pun tampak ke hidung 2 orang yang di-dekusi.



Ramo meneguk SIP POP (CARAMEL) dan memangguk ke mulutnya, tapi tampak dia sangat menikmati.



Dalam gerak gambar tampak SIP POP (CARAMEL) adalah ada dua orang yang dengan senang mengambil dan makan SIP POP (CARAMEL) sebelum tampak ke mulutnya.



Dan gerakan disemua gambar menjadi normal dan tampak SIP POP (CARAMEL) hilang begitu cepat bahkan tangan yang mengambil pun tak tampak sekejap.



kembali ke kedua orang yang masih sangat menikmati.

Contoh *Storyboard* Sederhana (Sumber: <http://www.aip-gz.com/newsshow.php?cid=17&id=228>)

Membuat *storyboard* sering dilupakan oleh para pembuat film. Meskipun hal tersebut bukan merupakan kewajiban, tetapi *storyboard* merupakan hal yang seharusnya ada dalam pembuatan suatu film. Jika Anda berpikir bahwa *storyboard* bukan suatu hal yang cukup penting, lalu mengapa film layar lebar masih menggunakan *storyboard* dalam setiap *shot*-nya?

Storyboard membantu pembuat film untuk menyampaikan cerita kepada calon investor, produser, bahkan kepada setiap departemen yang terlibat. Ketika Anda sudah paham kelebihan dari suatu *storyboard*, akan sulit untuk membuat film lainnya tanpa membuat *storyboard* yang tepat.

Mengapa Anda Perlu untuk Membuat *Storyboard*?

Dorongan paling besar dalam membuat *storyboard* secara sederhana yaitu untuk membantu cerita film menjadi lebih kuat dengan memasukkan gambaran film tersebut. Film yang dibuat akan terlihat lebih jelas sehingga Anda dapat mengenali dan mencegah masalah yang akan muncul di lokasi.

Anda Tidak Perlu Menjadi Seniman atau *Designer*

Hal ini merupakan kesalahpahaman besar terhadap konsep *storyboard* yang katanya “mengharuskan Anda untuk memiliki kemampuan menggambar atau menggambarkan secara profesional”. Padahal, tujuan dari pembuatan *storyboard* hanyalah agar semua orang yang terlibat dalam pembuatan film tersebut memiliki paham yang sama. Sehingga, saat pengambilan gambar, Anda tidak perlu lagi mengarahkan satu per satu departemen. Selain itu, Anda tidak harus menggambarkannya sendiri. Jika anggaran cukup, Anda bisa saja menyewa seseorang yang memang ahli di bidangnya. Tetapi jika tidak, gambarkanlah semampu Anda entah membuatnya langsung dengan tangan atau menggunakan aplikasi yang saat ini sudah banyak bertebaran di dunia maya. Tinggal *download* dan berkaryalah sebebasnya!

***Storyboard* Memperkuat Penglihatan Anda**

Skenario adalah tulang punggung film Anda. Tetapi tidak peduli seberapa bagus cerita yang dituliskan, jika tidak menggunakan *storyboard*, kemungkinan besar film akan berbeda dengan apa yang Anda bayangkan saat menulis skenario. Ada pepatah yang cukup umum di kalangan sutradara: “Jika hasil akhir dari film Anda terlihat bahkan sampai 70% dari apa yang Anda bayangkan atau pikirkan, artinya Anda melakukan pekerjaan dengan benar-benar baik”. *Storyboard* berperan besar dalam mendapatkan nilai 70% itu. Karena, *storyboard* membantu Anda memvisualisasikan cerita, bahkan seringkali yang tidak mungkin bisa menjadi mungkin dengan adanya *storyboard*.

Dasar-dasar dari *Storyboard*

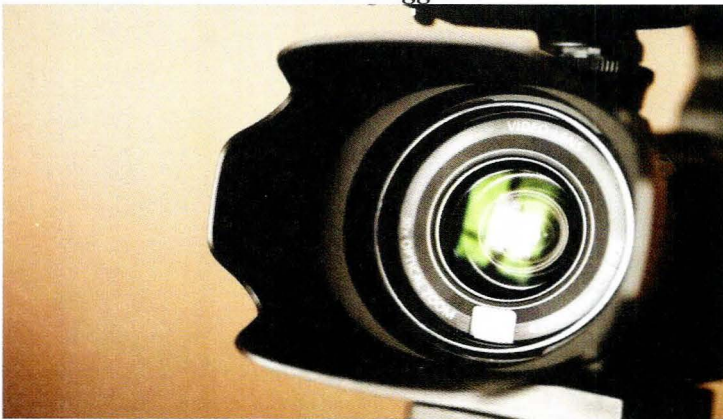
Secara umum, untuk setiap ilustrasi (*storyboard*) yang dibuat, ada lima jenis *shot* yang bisa dipilih: *master*, *long*, *medium*, *close-up*, dan *extreme close-up*. Terdengar akrab, kan? Setelah Anda memutuskan mana dari lima jenis *shot* yang akan digunakan, barulah Anda mulai membuat *storyboard scene* per *scene*.

Untuk menggambarkan *panning* atau memiringkan *shot*, di mana kamera akan bergerak ke samping atau ke atas dan ke bawah, Anda harus membuat dua *frame* untuk menunjukkan di mana posisi awal dan

akhir pergerakan kamera. Dari sana, Anda dapat menggunakan panah yang bergerak di kedua arah untuk menggambarkan gerakan. Untuk menggambarkan *shot* pelacakan (kamera berpindah mengikuti subjek yang terus bergerak), Anda hanya perlu menarik panah pada *frame*—yang menunjukkan penempatan kamera—dan arahkan ke mana arah kamera akan bergerak.

Anda juga dapat menggambarkan *zooming*, yang hanya melibatkan sebuah lensa dan tidak ada gerakan kamera sama sekali. Untuk menampilkan *zoom in* (bergerak lebih dekat ke subjek) dan *zoom out* (bergerak menjauh dari subjek, mengambil adegan secara lebih menyeluruh). Anda dapat menggunakan dua *frame* pada *storyboard*, tergantung pada arah mana *zoom* akan terjadi. Anda harus menggambarkan keduanya dengan baik, apakah panah bergerak menuju *frame* bagian dalam atau keluar menuju *frame* bagian luar? Hal ini merupakan dasar-dasar dalam membuat *storyboard*

Menyewa vs Membeli: Bagaimana Anda Mengetahui Kapan menarik *Trigger*?



Bagian Kamera (Sumber: <http://teknologi.metrotvnews.com/news-teknologi>)

Dengan teknologi yang semakin berkembang setiap harinya, pertanyaan tentang harus membeli atau meminjam peralatan menjadi salah satu yang penting. Mari jelajahi pilihan-pilihan dalam bidang industri produksi film saat ini!

Anda berada di titik di mana teknologi berubah lebih cepat dari yang bisa Anda manfaatkan. Begitu teknologi video 4K masuk ke adegan, kata 5K, 6K, dan 8K berada di ujung banyaknya teknologi lainnya. Jadi, dengan mempertimbangkan percepatan teknologi, pembuat film dan produser video harus memutuskan pilihan terbaik baginya untuk memperoleh peralatan: Menyewa atau membeli? Pertama, mari kita lihat beberapa pertanyaan yang paling penting. Langkah yang akan Anda ambil, tergantung dari jawaban Anda.

Jenis Proyek Seperti Apa dan Membutuhkan Waktu Berapa Lama?

Apakah ini sebuah proyek kecil di mana Anda bisa mengambil gambar (*shoot*) dan mengeditnya dalam satu hari, di mana potensi pendapatan relatif rendah? Atau, apakah ini sebuah proyek yang bisa memakan waktu beberapa minggu untuk memproduksi, dengan potensi pendapatan cukup besar?

Untuk proyek-proyek yang lebih kecil, menyewa peralatan biasanya menjadi pilihan yang paling ekonomis. Situs seperti Lens Pro To Go dan Lenses Borrowed telah merampingkan bisnis penyewaan melalui pemesanan secara *online* dan menawarkan harga yang relatif murah. Jika Anda bekerja pada sebuah proyek yang lebih besar, katakanlah film layar lebar atau serial televisi, mungkin yang paling masuk akal adalah membeli peralatan dan kemudian menjualnya kembali setelah proyek itu selesai. Banyak proyek televisi (yang memerlukan banyak kamera) pada kenyataannya bekerja dengan cara ini. Tergantung pada jumlah penggunaan atau lamanya, Anda mungkin dapat menjual kamera itu dengan harga yang cukup dekat dengan harga saat Anda membelinya. Harga kemungkinan akan menjadi lebih dekat jika Anda membeli kamera yang sudah pernah digunakan atau bekas. Jika akan membeli yang bekas, berhati-hatilah! Tidak ada aktuasi hitungan *shutter* untuk video seperti terdapat pada penggunaan foto DSLR. Pastikan untuk memeriksa kamera pada setiap goresan, memeriksa *pixel* yang mati, menanyakan sudah berapa kali kamera tersebut di-*service*, dan selalu uji pemotretan dengan kamera tersebut sebelum menyerahkan uang! Pilihan lain adalah dengan membeli kamera dan menyimpannya, tetapi Anda sudah harus tahu dan paham, kamera jenis apa yang akan sering Anda gunakan, sehingga kamera tersebut dapat menjadi investasi yang berharga.

Berapa Banyak Proyek yang Diproduksi dalam Setahun?

Mari kita katakan bahwa Anda adalah seorang pembuat film yang melakukan pekerjaan komersial dan menghasilkan 3-4 proyek setiap bulan selama satu tahun. Apakah menyewa masih menjadi pilihan terbaik untuk Anda? Jika Anda akan menggunakan kamera yang sama pada sebagian besar proyek, sudah jelas akan lebih masuk akal untuk membeli! Jika menyewa Canon 5D Mark III sebulan sekali, tentu akan diperlukan biaya lebih besar dibanding harga pembeliannya sendiri yang berkisar 40 juta rupiah. Ada pepatah lama yang berbunyi, "jika Anda harus meminjam alat lebih dari sekali, Anda mungkin harus melangkah maju dan membeli satu".

Hal yang paling penting adalah bersikap realistis. Misalnya, jika berada dalam pekerjaan yang rumit untuk permintaan klien, jangan langsung menyerah dan menyewa atau membeli peralatan hanya untuk pekerjaan tersebut. Lihatlah dahulu dan tanyakan pada diri sendiri seberapa sering Anda akan menggunakan alat ini.

Bertanggungjawablah Terhadap Investasi Sendiri!

Setiap opsi memiliki kekuatan dan kelemahan. Ketika menyewa, Anda akan mendapatkan peralatan terbaru yang harus dipertanggungjawabkan pada penyedia sewa. Selain itu, perusahaan rental seharusnya bisa dengan cepat menemukan kamera pengganti untuk Anda jika peralatan tersebut cacat untuk beberapa alasan.

Ketika membeli, Anda tidak harus melakukan tahap-tahap seperti ketika menyewa peralatan atau menunggu untuk dapat dikirim. Lindungi kamera serta investasi peralatan dengan mengasuransikannya. Jangan menganggap peralatan itu dijamin oleh asuransi seperti yang Anda pikirkan pada umumnya. Anda harus membuat suatu kebijakan tentang perencanaan asuransi bisnis, untuk mengasuransikan peralatan itu. Karena, beberapa perusahaan asuransi memerlukannya. Biaya tambahan ini dapat dibayar sendiri dan dapat digunakan jika kamera terkena air atau hilang.

Lima Tips Untuk Mendapatkan Lokasi Film Secara Gratis



Pabrik kosong yang akan digunakan untuk set dalam film. (Sumber: <https://www.shutterstock.com/search/abandoned+building?searchterm=abandoned%20building&page=2>)

Lokasi yang tidak tepat akan membuat film menjadi amatir dan murahan. Di sini, Anda bisa membuat list pertanyaan untuk menemukan lokasi yang tepat, dari hal yang biasa saja bisa menjadi luar biasa.

Nilai produksi adalah salah satu elemen yang paling penting dalam setiap proses pembuatan film. Sebuah film yang hasil akhirnya terlihat berkualitas tinggi, tidak hanya membantu menghubungkan cerita dengan penontonnya secara lebih efektif, tetapi juga menyimpan nilai yang dapat dirasakan dari proyek yang lebih berkualitas. Hal ini adalah kunci ketika tiba saatnya untuk menjual atau memberikan lisensi film.

Berikut beberapa tips untuk mendapatkan lokasi menakjubkan tetapi sesuai dengan anggaran yang Anda miliki.

Jangan Takut untuk Bertanya

Manfaatkan keluarga serta relasi yang Anda miliki. Tanyakan pada mereka, apakah mereka tahu atau punya lokasi seperti yang tertulis di dalam skenario Anda? Siapa tahu mereka mau meminjamkan dengan cuma-cuma. Toh, itu sungguh akan menghemat anggaran. Jangan lupa untuk selalu membalas budi dengan cara menyertakan nama mereka dalam *credit title* film Anda. Atau bisa juga dengan mengajak mereka makan malam!

Kerjasama Strategis

Dalam banyak skenario, seringkali Anda membutuhkan lokasi yang berada di dalam lokasi pabrik atau bisnis. Jika Anda bisa mendapatkan hati pemilik lokasi atau minimal seseorang yang berpengaruh dalam bidang itu, maka kesempatan mendapatkan lokasi jauh lebih mudah. Tawarkanlah kerjasama dalam bentuk nama perusahaan yang bersangkutan akan ditulis dalam *credit title*.

Kawasan Izin Gratis

Untuk lokasi di luar ruangan, izin akan selalu menjadi rintangan terbesar. Banyak tempat umum yang bisa dikenakan biaya hingga ratusan ribu rupiah per hari untuk mengambil gambar di sana.

Kabar baiknya, sebenarnya ada banyak daerah yang tidak mengenakan biaya untuk izin film, dan terkadang berada tidak jauh dari lokasi asli yang Anda inginkan.

Dalam hal ini, Anda harus lebih jeli dan tentu saja berani berkreasi karena sebenarnya, ada banyak lokasi yang bisa digunakan tanpa mengeluarkan biaya sewa karena harus izin terlebih dahulu.

Berjalan-Jalan Sendiri

Jika semua lokasi bebas perizinan telah Anda survei dan belum ada satu pun yang cocok dengan skenario Anda, sepertinya berjalan-jalan sendiri mulai harus dilakukan. Bukan sekedar berjalan, tapi dengan kamera di tangan, mencari-cari *spot* yang mungkin mendekati gambaran yang Anda inginkan.

Ingat, selalu ada konsekuensi dari setiap tindakan. Beberapa lokasi tetap akan mengenakan biaya perizinan ketika Anda mengambil gambar tanpa izin. Biasanya Anda akan dikenakan denda atau sanksi berupa penyitaan rekaman. Jadi, bersiaplah dengan segala resiko dan tetap berhati-hati!

Mengambil Gambar di Luar Kota

Hampir seluruh kota besar (terutama Jakarta) sudah sangat mengenal produksi film, dan karenanya akan jauh lebih sulit untuk mengambil gambar di kota metropolitan. Di kota-kota besar, begitu banyak orang yang bisa diajak bicara tentang syuting (pemilik usaha, pemilik rumah,

perizinan, sewa ini dan itu, dsb.). Hampir tidak mungkin untuk mengambil gambar kecuali setelah membayar dengan uang yang banyak.

Untuk alasan ini, syuting ke luar kota bisa menjadi pilihan yang hebat. Terutama jika proyek ini membutuhkan banyak lokasi yang berpindah-pindah. Maka, lebih baik Anda mencari kota yang lebih kecil karena biasanya mereka akan jauh lebih terbuka pada pembuat film. Mereka juga melihatnya sebagai sesuatu yang menarik dan menyenangkan, bukan ancaman untuk kawasan mereka.

Delapan Pertanyaan Kepada Diri Sendiri Untuk Mengetahui Kapan Saatnya Memutuskan Naskah



Ilustrasi Meja Kerja Filmmaker -Koleksi Pribadi

Pernahkah Anda menulis atau menerima skrip untuk proyek Anda? Berikut delapan pertanyaan yang harus dijawab sebelum menjalankan produksi.

Berikut adalah beberapa pertanyaan sebelum Anda menemukan film yang menyentuh Anda.

1. Mengapa saya ingin menceritakan kisah ini?

Sepertinya ini pertanyaan yang mudah, tapi sebenarnya tidak. Ketika membicarakan penentuan dalam suatu proyek, Anda harus bersedia untuk memberikan seluruh hidup Anda untuk melihat hal itu secara mendalam. Itu berarti, Anda harus terlibat secara emosional dengan setiap karakter. Anda perlu tahu setiap hal kecil untuk membuat proyek ini menjadi kenyataan.

2. Apakah saya orang terbaik untuk menceritakan kisah ini?

Anda tidak dapat mendedikasikan diri untuk naskah, tetapi Anda juga harus percaya pada diri sendiri. Jika merasa belum siap untuk mengelola proyek dengan baik hingga selesai, sebaiknya mulai pertanyaan kemampuan diri sendiri. Jangan takut untuk mundur sejenak dari sebuah cerita ketika Anda yakin bahwa kemampuan Anda belum cukup untuk mengelolanya, karena film yang buruk hanya akan menghancurkan mental Anda.

Namun, bila Anda percaya pada diri sendiri, ini adalah kesempatan yang baik, tidak hanya untuk mengasah kemampuan, tapi juga untuk membuat proyek yang akan dihargai selamanya. Anda harus percaya bahwa Anda adalah orang yang sempurna untuk proyek ini, dan bahwa tidak ada orang lain yang bisa melakukannya lebih baik dari diri Anda.

3. Apakah emosi saya terhubung ke naskah ini?

Seperti disebutkan dalam pertanyaan pertama, Anda harus terlibat secara emosional dengan setiap karakter. Anda juga perlu melekat ke dalam cerita itu secara emosi. Apa arti sebenarnya dari film? Apa yang diinginkan dari penonton setelah kredit mulai bergulir?

4. Apakah saya bersedia untuk mendedikasikan diri berbulan-bulan atau bertahun-tahun untuk proyek ini?

Seberapa hebatkah cerita ini sampai Anda merasa rela mendedikasikan diri untuk jangka waktu yang cukup lama? Padahal, Anda belum pernah tahu seperti apa hambatan yang akan terjadi selama masa produksi. Setelah semua itu, apakah Anda masih bersedia untuk membuat film ini?

5. Berapa lama durasi film yang Anda inginkan?

Durasi juga sudah harus ditentukan sejak awal. Sebagai pembuat film pemula, selain dengan anggaran terbatas, membuat film dengan durasi 30 menit atau lebih panjang sepertinya akan sangat menakutkan. Maka, membuat film pendek dapat menjadi solusi yang tepat.

Durasi film juga akan membantu menentukan panjangnya produksi. Anda harus memperhitungkan anggaran dan waktu yang akan terpakai selama membuat proyek ini.

6. Kapan dan di mana *setting* film?

Setting dalam film adalah faktor yang juga sangat besar. Apakah Anda memiliki anggaran yang cukup untuk mengambil gambar epik di padang gurun? Apakah film tersebut sepotong periode?

7. Berapa banyak aktor dan kru yang akan dibutuhkan?

Setelah memahami cerita serta isi skenario, pertanyaan selanjutnya adalah bagaimana agar cerita itu menjadi nyata? Berapa banyak karakter dan kru yang akan Anda butuhkan? Bayaran setiap kru juga sudah harus dipikirkan. Selain itu, apakah anggaran yang Anda miliki cukup untuk membeli kostum hingga konsumsi? Hal ini membawa Anda ke titik berikutnya.

8. Apakah Anda berani membuat film ini?

Seperti yang sering terdengar dari para pembuat film, membuat film itu mahal. Dalam setiap proyek, selain anggaran yang terhitung, Anda juga harus menyiapkan dana tak terduga. Inilah sebabnya, mengapa beberapa studio bekerjasama dalam membuat suatu film. Karena, mencoba mengambil suatu proyek sendirian merupakan hal yang hampir mustahil.

Apapun keputusan setelah membaca seluruh tips yang ada, keputusan tetap berada di tangan Anda. Tetapi, jika Anda tidak pernah berani memulai dan mengambil resiko, selamanya Anda hanya akan berdiri di tempat yang sama. Dalam menjadi seorang sutradara, Anda diharuskan memiliki keterampilan besar dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang ditemui dalam pembuatan film tersebut.

Departemen Seni: Desain, Konstruksi, Dekorasi, dan Alat Bantu



Alat Kerja di Departemen Seni -Koleksi Pribadi

Departemen Artistik adalah bagian terbesar dari kru film. Ratusan pekerja membuat beberapa divisi, termasuk seni, latar tempat, konstruksi, dan properti. Mari lihat lebih mendalam.

Departemen ini bertanggung jawab untuk aspek visual pembuatan film yang mencakup segala sesuatu di dalam set, serta set itu sendiri. Departemen ini diawasi oleh desainer produksi.

Sepanjang film, set harus berkembang. Entah disesuaikan, atau set baru terus dibangun. Banyak anggota departemen ini yang siaga karena perubahan yang harus terus dilakukan. Posisi ini sangat kreatif dan memerlukan sejumlah besar keterampilan dan perhatian terhadap detail. Berikut adalah rincian dari departemen artistik dan tugas masing-masing anggota.

Desainer Produksi

Desainer produksi diciptakan oleh William Cameron Menzies. Pada saat itu, Menzies bekerja sebagai *art director* di set film *Gone with the Wind* (Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood; 1939). Ia

menciptakan istilah ini karena ruang lingkup divisi artistik dalam perfilman sangat luas. Jadi, dibutuhkan adanya *job description* yang lebih spesifik.

Desainer produksi bertanggung jawab atas keseluruhan visual dalam sebuah film. Untuk mencapai keseluruhan tampilan visual, mereka akan berkoordinasi dengan *art department*, departemen kostum, *makeup*, dan lain-lain.

Mereka tidak hanya bekerja sama dengan sutradara untuk mencapai visi film yang akan dibuat, tetapi mereka juga bekerja sama dengan produser untuk menghitung anggaran yang dibutuhkan. Biaya yang dibutuhkan tergantung pada jenis film, apakah *art department* membutuhkan set yang sulit seperti sebuah kastil dalam film *science fiction*?

Bergantung pada produksi sebuah film, seorang desainer produksi bahkan mungkin dicari terlebih dahulu sebelum sutradara. Mereka akan melihat pada *script* untuk memperkirakan biaya yang dibutuhkan untuk merealisasikan sebuah cerita ke dalam film. Ketika sutradara sudah siap, mereka akan berkolaborasi untuk menentukan bagaimana sudut pengambilan gambar yang terbaik. Mereka juga akan mulai membangun set, menggunakan efek visual, dan mengambil gambar di lokasi syuting. Ketika sudah dipilih, desainer produksi akan memberikan sketsa dan menguraikannya kepada *art director*, lalu meneruskan sketsa tersebut untuk dikerjakan oleh departemen konstruksi. Set final dibuat oleh departemen konstruksi, dibantu oleh dekorator dan properti yang telah disiapkan sesuai dengan kebutuhan film.

Departemen Seni

Departemen seni meliputi desainer yang akan merencanakan tampilan keseluruhan film.

Penata Artistik

Penata artistik adalah seseorang yang berhubungan langsung dengan desainer produksi. Mereka mengawasi para aktris, aktor juga desainer yang membantu membuat tampilan keseluruhan film. Tugas mereka adalah mengawasi perencanaan dan praktikal desain di tiap set. Dalam sebuah proyek dengan anggaran besar, mungkin akan terdapat beberapa

penata artistik. Bilamana demikian, maka yang akan menjadi pembimbing adalah penata artistik senior. Pada proyek yang lebih kecil, biasanya pekerjaan desainer produksi dan penata artistik akan digabungkan.



Penata Artistik Beserta Alat Kerjanya -Koleksi Pribadi

Penata artistik akan menganalisis naskah untuk membuat catatan dari semua yang diperlukan. Mulai dari properti hingga set khusus yang mungkin akan memerlukan waktu yang lebih lama untuk mendesain, membangun, dan merealisasikannya. Penata artistik juga, mengawasi proses pengerjaan yang telah direncanakan untuk diberikan ke departemen konstruksi.

Mereka bertanggung jawab untuk pemeliharaan set, memastikan setiap perubahan bangunan yang dibuat sesuai dengan jadwal. Mereka akan mengelola hingga ke segi pakaian dan semua set yang dibutuhkan di lokasi.

Asisten Penata Artistik (Asisten Pertama, Kedua, Ketiga)

Para asisten penata artistik bertanggung jawab untuk mengawasi dan menjalankan keseluruhan perencanaan yang telah dibuat oleh penata artistik. Termasuk mengukur lokasi dan segala kebutuhan lain yang diperlukan oleh desainer produksi. Mereka juga bertanggung jawab untuk meneliti pembuatan properti, membantu kebutuhan para aktor dan

aktris, serta melakukan survei. Dalam produksi yang besar, asisten penata artistik akan mengelola set atau lokasi yang lebih kecil.

Standby Art Director

Standby art director adalah *art director* yang memantau *art department* selama proses syuting. Jika tidak ada *standby art director*, maka tanggung jawab akan dilimpahkan kepada bagian properti dan orang yang mengatur set.

Mereka akan menonton kembali video yang sudah di-*shoot* untuk memastikan setiap setnya terlihat seperti yang dibutuhkan. Mereka akan berkoordinasi dengan *standby painters* dan *standby carpenters* jika dalam waktu dekat terjadi perubahan yang dibutuhkan dalam set selama proses syuting.

Set Designer

Set designer bertanggung jawab atas gambaran teknis set. Gambar, model komputer, dan model fisik akan mencakup semua pengukuran dan bahan yang dibutuhkan untuk konstruksi. Pada beberapa set, *set designer* biasanya merupakan asisten pertama *art director*.

Ilustrator

Ilustrator menangani konsep set yang lebih spesifik. Termasuk halnya desain seseorang atau monster—dengan kata lain semua yang berhubungan dengan gambar.

Seniman Grafis

Seniman grafis bertugas membuat elemen grafis dalam bentuk nyata di sebuah set. Seorang seniman grafis akan membuat surat kabar, poster, *flyers*, kontrak, logo, simbol, dll.

Pembuat Gambar Storyboard

Pembuat gambar *storyboard* bertugas mengubah skenario menjadi satu set ilustrasi yang detail. Pembuat *storyboard* akan bekerjasama dengan tim produksi untuk merencanakan setiap *shot*. Visualisasi ini sering dibuat sebelum syuting dimulai.

Storyboard akan menampilkan keseluruhan film dari sudut pandang kamera. Ini akan menunjukkan sudut kamera, tindakan, dan posisi yang dilakukan oleh pemain, serta semua elemen utama lainnya yang diperlukan untuk sebuah *shot*.

Mereka juga akan mendaftarkan setiap pergerakan yang ada pada layar, seperti ketika pemain melompat atau benda terjatuh.

Pembuat Model

Ketika *set designer* membutuhkan model yang lebih spesifik, merupakan tugas pembuat model untuk menggambar dan membuatnya menjadi miniatur. Mereka dapat menggunakan berbagai bahan untuk membuat model, seperti tanah liat, kayu, logam, plester, dan plastik.

Koordinator Departemen Seni

Dengan jumlah karyawan yang besar di departemen ini, koordinator departemen seni bertanggung jawab untuk memantau kegiatan sehari-hari. Mereka akan bekerja di antara berbagai departemen untuk memverifikasi bahwa semua set dan properti, siap tepat pada waktunya. Mereka juga akan mengelola anggaran departemen, dan menjadwalkan kapan set dan *dress* akan direalisasikan.

Koordinator departemen seni juga akan membuat catatan lokasi (segala bentuk detail mulai dari konstruksi, perubahan set, dan properti). Mereka akan menggunakan catatan ini untuk mendapatkan lisensi dan izin untuk penggunaan lokasi syuting, serta memastikan petugas kesehatan dan keselamatan telah tersedia.

***Set Decorator* (Penata)**

Set decorator bertanggung jawab untuk mendekorasi set dalam sebuah film. Termasuk furnitur, tirai, perlengkapan, lukisan, dan keseluruhan dekorasi. Mereka juga bertanggung jawab untuk mendekorasi properti, termasuk segala sesuatu yang ada di mobil, hingga hewan dan juga barang-barang rumah tangga.

Set decorator juga bertanggung jawab pada penempatan produk serta memperoleh persetujuan untuk menggunakan barang yang dilindungi hak cipta. Sebelum memulai syuting, mereka akan memotret semua *item*

dan menempatkannya dalam setiap set. Dalam set, mereka akan menempatkan segala sesuatu sesuai pada tempatnya. Setelah mengambil gambar, mereka akan memastikan set diubah seperti semula lagi.

Pemimpin

Pemimpin bertanggung jawab pada keseluruhan set. Mereka mengarahkan kru untuk menempatkan furnitur, tirai, dan properti di set.

Set Dresser (Swing Gang)

Set dresser (disebut juga *swing gang*) bertugas untuk menempatkan dan memindahkan semua properti. Mereka bertanggung jawab untuk hampir semua set: furnitur, karpet, tirai, lampu, dekorasi, gagang pintu, dll.

Swing gang yang paling sering digunakan mengacu pada *set dressers*. Mereka membuat perubahan saat kamera belum *rolling*. Setiap bagian pada set yang tidak permanen disebut juga sebagai *swing gang*. Barang-barang yang dapat dipindah-pindahkan di set adalah barang yang tidak digunakan untuk keseluruhan tampilan *shot*.

Buyer

Buyer bertanggung jawab untuk membeli atau menyewa suatu set. Mereka bekerja sama dengan toko-toko atau menyewa rumah untuk menjadwalkan pengiriman pada setiap pembelian properti yang diperlukan.

Greensmen

Seorang *greensman* adalah seorang *set dresser* yang berperan khusus dalam urusan pemandangan dan tanaman-tanaman hijau, termasuk tanaman yang asli maupun palsu.

Departemen Konstruksi

Departemen konstruksi bertanggung jawab untuk merealisasikan set atau membangun set yang sebenarnya. *Framing* dinding, pintu, atau membangun seluruh bangunan.

Koordinator Konstruksi (*Construction Manager*)

Koordinator konstruksi mengawasi seluruh departemen konstruksi. Mereka memesan semua bahan bangunan, mengatur jadwal pekerja, dan mengawasi pembangunan set.

Kepala Tukang Kayu

Mandor tukang kayu dan buruh.

Tukang Kayu

Tukang kayu adalah pekerja kayu ahli di set. Membangun, memasang, dan menyingkirkan struktur kayu. Tidak hanya membangun set fisik yang sebenarnya, mereka juga membuat properti kayu dan mebel.

Key Scenic

Key scenic bertanggung jawab pada perawatan *surface*. *Key scenic* dapat melukisi kayu untuk memberikan tampilan kayu yang lebih tua. Mereka juga membuat properti terlihat lebih realistis, seperti lukisan busa agar terlihat seperti batu atau batu bata. Mereka juga melukis jendela agar terlihat seperti kaca yang berwarna.

Pelukis

Pelukis bertanggung jawab pada penampilan *final set*. Mereka bertanggung jawab atas semua persiapan *surface*, cat dasar, lukisan, dan *finishing*. Mereka menerapkan *special finishing*, seperti marmer atau kembang kayu, untuk set.

Tukang plester

Tukang plester biasanya menggunakan plester untuk dinding, langit-langit, dan lantai. Mereka juga membuat cetakan untuk dinding interior dan eksterior, atau menggunakan serat gelas untuk membuat panel yang rumit seperti pada pesawat ruang angkasa.

Pemahat

Pemahat biasanya membuat beberapa set besar seperti patung, atau miniatur rumit. Mereka menggunakan berbagai bahan, seperti busa, tanah liat, logam, dan kayu.

Departemen Properti

Departemen properti bertanggung jawab untuk semua properti yang digunakan dalam film. Namun, departemen produksi tidak termasuk dalam *set dresser* atau *costume department*, melainkan lebih pada alat yang digunakan oleh seorang aktor dalam sebuah adegan, hal ini termasuk makanan, senjata api, pedang, atau spesifik *item* seperti pak proton atau kendaraan khusus.

Master Properti

Sebagai kepala departemen properti, master properti bertugas mencari atau membuat properti. Jika film mengacu pada suatu periode, mereka bertanggung jawab untuk memastikan bahwa properti yang digunakan sesuai dengan era tersebut.

Pembuat Properti

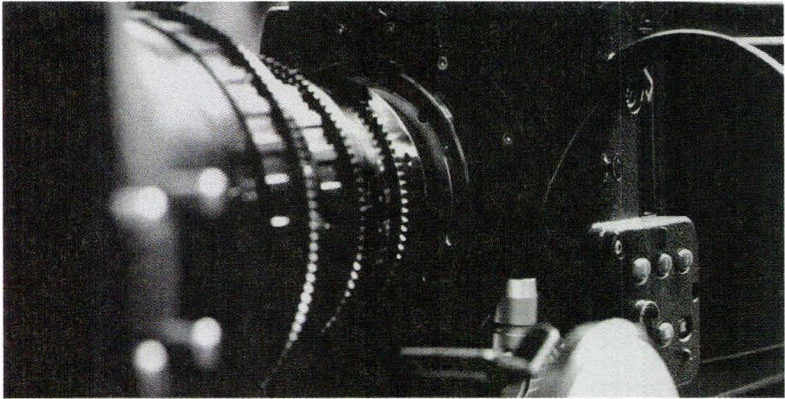
Pembuat Properti merupakan teknisi yang bertugas menciptakan properti khusus, termasuk membuat *casing* tertentu atau membuat kabel elektronik untuk membuat properti berfungsi.

Ahli Pembuat Senjata

Manajer properti ini bertanggung jawab atas semua senjata api, pedang, atau senjata lainnya. Mereka terlatih dan berlisensi untuk menggunakan senjata, dan akan sering berkolaborasi dengan *stunt manager* dan aktor untuk menjaga keselamatan set.

BAB II

GEAR



Gear

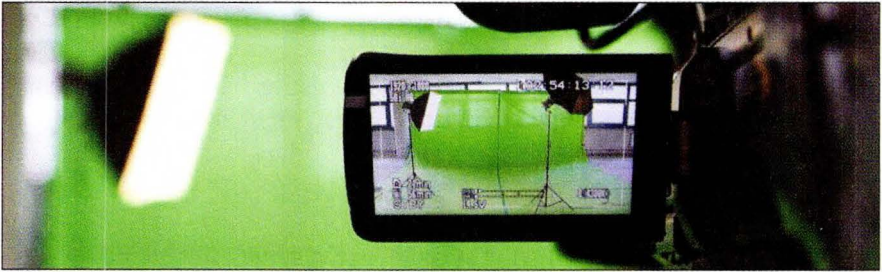
(Sumber: <https://www.lightsfilmschool.com/blog/best-most-affordable-dslr-monitors/1819>)

Banyak hal di lokasi yang berada di luar kendali Anda—*gear* bisa jadi salah satunya. *Gear* menunjukkan apa yang sedang Anda lakukan. *Gear* membantu berkreaitivitas hingga akhir. Dalam industri yang penuh dengan kejutan, inkonsekuensi, dan ego, *gear* adalah sesuatu yang bersifat tetap dan dapat mengurangi kesombongan.

Sepuluh Alat Essensial Filmmaking

Membuat film bisa menjadi karier yang mahal, tetapi pasti ada hal yang perlu dipertimbangkan. Bagaimana film tetap dapat dibuat hanya dengan 10 alat, dan budget tetap terjangkau?

Dalam bekerja sebagai *filmmaker*, kita sering bermasalah dengan anggaran. Untuk membantu meringankan “ketegangan pada dompet”, berikut adalah cara untuk menjadi profesional tanpa “menguras” dompet.



Penggunaan Gear di Set Green Screen
(Sumber: <http://www.matildefilmes.com.br>)

Catatan: link di bawah ini adalah contoh di mana Anda dapat menemukan gear. Artikel tidak disponsori. Kami menyarankan untuk membeli di toko peralatan favorit masing-masing!

1. Canon 50mm F/1.8 II
Lensa 50mm adalah investasi besar dan dapat dimiliki sekalipun dengan anggaran yang terbatas. Canon 50mm F /1.8 II merupakan salah satu lensa yang paling terjangkau dan dapat menghasilkan gambar yang bagus. Yongnuo juga telah merilis 50mm 1.8 versi tiruan yang lebih terjangkau.
2. Spider Rig
Kebanyakan *filmmakers* menginginkan kamera mereka dapat dipasang pada beberapa jenis *rig*, seperti *rig* bahu atau sistem pegangan. Untuk DSLR, pada dasarnya dapat memiliki kedua gaya tersebut dalam satu Spider Rig. *Rig* ini benar-benar terjangkau dan memiliki berbagai fleksibilitas yang luas.
3. Camera Cage
Mungkin tidak semua orang membutuhkan *rig*. Beberapa hanya ingin *cage* kamera kokoh dan tangguh dengan pegangan atas. Ada berbagai macam pilihan di sini. Di eBay, Anda dapat menemukan berbagai *cage* yang *affordable*.
4. Yongnuo LED Light
Kadang Anda membutuhkan lebih banyak cahaya untuk bisa mendapatkan *shot* yang bagus. Ada banyak pilihan di luar sana untuk membantu memecahkan masalah cahaya rendah, tapi salah satu yang terfavorit adalah YN-300-II dari Yongnuo. Kokoh, cerah, dan sangat terjangkau.

5. Hoodman Compact Collapsible Viewfinder (Untuk LCD Canon)
Dalam beberapa situasi, akan ada begitu banyak cahaya yang membuat Anda menjadi tidak dapat melihat layar LCD pada DSLR. Maka Hoodman Compact Collapsible Viewfinder bisa menjadi pilihan yang solid.
6. Benro A48FD Seri 4 Monopod
Pada film dokumenter di mana kecepatan menjadi akarnya, menggunakan *tripod* adalah jawabannya. Selain itu, mengerjakan dengan Benro Monopod juga bisa jadi pilihan.
7. Sennheiser HD 280 Headphone Pro
Anda tidak pernah salah dengan sepasang *headphone* yang baik seperti Sennheiser HD 280. *Headphone* ini direkomendasikan oleh beberapa musisi serta komposer yang sering bekerjasama dengan penulis. Menghasilkan suara dengan kualitas yang bagus adalah hal yang Anda butuhkan ketika ingin merekam suara atau *mixing*.
8. Rode VideoMic GO
Bagaimana jika ingin merekam suara sendiri? Penulis merekomendasikan Rode jika *budget* terbatas. Walaupun begitu, perlu dicatat bahwa Rode VideoMic GO tidak dapat merekam jenis suara seperti Rode's NTG Line untuk *mic shotgun*, sebab kualitas rekaman suara sesuai dengan harganya.
9. Tascam DR-05 PortableRecorder
Oke, Anda punya *headphone* dan *mic*, lalu apa yang akan Anda rekam? Untuk solusi itu, penulis menyarankan Tascam DR-05. Perekam portabel ini sangat bagus untuk mereka yang *on budget* dan alat ini cukup mudah digunakan.
10. Lowepro Photo Sport Sling 100 AW
Nah, sekarang setelah Anda punya semua perlengkapan baru ini, di mana Anda akan menyimpannya? Lihatlah Lowepro Photo Sport Sling. Ia memiliki kompartemen ganda dan banyak ruang untuk menampung semua peralatan baru yang telah dibeli. Bonus: Anda juga dapat mengikat monopod ke salah satu tali *bungee* di sini!

Bagaimana Cara Membedakan Gear Kamera Palsu?

Masih meragukan keaslian alat yang Anda miliki? Hindari ketakutan itu dan belajarlah untuk mengetahui kamera dengan gear palsu menggunakan beberapa tips singkat ini.

Sayangnya, tidak semua peralatan kamera diciptakan sama. Bahkan, beberapa buah peralatan diciptakan hanya untuk mengelabui pengguna agar mereka mau membeli. Mari Anda lihat beberapa tips yang dapat membantu Anda membedakan *gear* kamera asli dengan yang palsu pada saat Anda berada di pasar untuk mencari peralatan baru.

1. Carilah Kesalahan Pengejaan
Salah ejaan, baik disengaja atau tidak disengaja, merupakan tanda langsung bahwa peralatan itu palsu. Lihat sekilas peralatan Anda. Jika ada sesuatu yang salah eja, berarti produk tersebut palsu.
2. Di Mana Anda Membeli?
Membeli dari penjual yang memiliki reputasi baik adalah segalanya. Carilah ulasan dan penilaian mengenai penjual tersebut. Jika mereka memiliki peringkat rendah, sebaiknya, hindari membeli *gear* di tempat tersebut.
3. Instruksi Manual
Hampir semua peralatan palsu selalu tanpa dilengkapi instruksi manual. Jadi, jika ada instruksi manual yang disertakan dalam kotak, itu pertanda baik bahwa produk tersebut adalah asli. Hal ini juga berlaku untuk peralatan yang dibeli secara *online*. Tentu, seseorang mungkin bisa memalsukan manual, tetapi kemungkinan seorang penipu tidak akan berusaha sekeras itu.
4. Carilah Garansi



Lensa Kamera

(Sumber: http://www.enviro.specs.de/cms/front_content.php?idcat=363)

Hampir setiap bagian dari peralatan baru selalu disertai kartu garansi satu tahun di dalam kotaknya. Jika garansi tidak ada di dalam kotak, Anda dapat bertaruh lensa tersebut adalah palsu. Penting untuk dicatat bahwa kotak juga mudah dipalsukan. Hanya karena peralatan berada di kotak resmi, tidak otomatis membuatnya asli.

5. *Serial Numbers*

Kebanyakan peralatan profesional dilengkapi dengan nomor seri yang terletak di suatu tempat di luar. Jika peralatan datang tanpa nomor seri, maka kemungkinan besar palsu.

6. *Does It Fit?*

Peralatan resmi seperti lensa, adaptor, dan *rig* akan sangat nyaman digunakan. Jika Anda mendengar sesuatu bergerak di sekitarnya ketika menggerakkan secara ringan peralatan itu, ada kemungkinan bermasalah. Hal ini berlaku terutama ketika membeli lensa kamera atau adaptor. Adaptor yang baik harus pas dengan lensa tanpa ada slip.

7. *"Too Good to Be True" Prices Usually Are*

Pasar kamera *online* sangatlah kompetitif, sehingga tidak mengherankan bahwa toko *online* selalu berusaha melemahkan satu sama lain dari segi harga. Namun, jika Anda temukan sebuah peralatan seharga setengah biaya ritel normal, produk tersebut mungkin palsu atau, bahkan lebih buruk, hanya sebuah kotak kosong!

8. *Hologram*

Sebagian besar merk manufaktur kamera populer memiliki *official sticker* dan hologram. Stiker ini sulit untuk ditiru, sehingga dapat dijadikan indikator besar bahwa peralatan tersebut resmi.

9. *Clear Printing*

Informasi yang ditulis pada peralatan asli hampir selalu tercetak sangat jelas dan mudah dibaca. Pada peralatan palsu, cetakan cenderung lebih rendah dari segi kualitas—termasuk konten yang ditulis. Anda tidak akan melihat teks tidak terbaca pada peralatan resmi.

10. Uji Tes Peralatan!

Jika membeli sebuah peralatan kamera secara pribadi, Anda harus selalu menguji *gear* sebelum membeli. Jika penjual tidak membiarkan Anda menguji kamera, hal tersebut harus menjadi pertanyaan besar. Bahkan jika ingin membeli peralatan secara *online*, datanglah terlebih dahulu ke toko kamera lokal untuk menguji apakah benar Anda cocok dengan kamera yang akan Anda pesan secara *online*.



Penulis sebagai praktisi yang juga akademisi *in ACTION!!* –Koleksi Pribadi
**Sembilan Hal yang Harus Dipertimbangkan Sebelum Membeli
Lensa Baru**



Lensa Kamera (1) (Sumber: digitaltrends.com)

Tanyakanlah hal-hal ini kepada diri Anda sendiri:

1. Apakah Anda benar-benar butuh lensa baru?
Faktanya adalah, dengan membeli lensa baru tidak langsung mengubah Anda menjadi fotografer/videografer profesional. Jika tidak mempunyai pengetahuan dasar (komposisi, *value*, teori warna, pencahayaan, dll.), hal ini justru akan membuat Anda kesulitan menggunakan lensa baru tersebut.
2. Apakah lensa yang baru Anda beli akan mengatasi permasalahan *focal length*?
Bisakah Anda mengambil gambar *wide* super ekstrem di sebuah ruangan kecil? Bisakah Anda mengambil gambar wajah seorang pengantin dari seberang bangunan yang sangat jauh? Apakah Anda memiliki lensa yang tepat untuk pekerjaan Anda? Jika Anda akan berinvestasi pada lensa baru, pastikan Anda bekerja sepenuh hati untuk mendapatkan *focal length* yang tepat. Permulaan yang bagus adalah dengan memiliki lensa standar dan lensa *zoom*. Kemudian, dari sini Anda bisa memulai dengan lensa yang lebih spesifik seperti *fish-eye*, *hyper telephoto*, dan lensa makro.
3. Apa itu *F-Stop*?
F-stop adalah hitungan matematika sebuah lensa dalam memperkirakan berapa banyak cahaya yang bisa masuk ke dalam sensor. Semakin kecil nomor *F-stop*, semakin banyak cahaya yang bisa ditangkap oleh sensor dan latar foto semakin *out of focus*. Namun, dalam membeli kamera, tidak hanya *F-stop* saja yang harus diperhatikan. Ada *T-stop* yang juga harus mendapat perhatian.
4. *T-Stop*
T-stop adalah pembacaan banyaknya cahaya yang dikirimkan oleh lensa ke kamera. *T-stop* biasanya digunakan oleh sinematografer. Walaupun hal ini jarang diperhatikan, namun sebetulnya tetaplah merupakan hal yang harus diperhatikan.
5. Bagaimana tipe stabilisasi yang dimiliki lensa?
Stabilisasi (*stabilization*) adalah kata yang mendeskripsikan stop. Lensa dengan stabilisasi 2 stop berarti Anda mengambil

gambar dengan *shutter speed* dua kali lebih lambat, dua kali banyaknya cahaya yang masuk ke dalam sensor.

6. Bagaimana dengan kualitas gambar yang dihasilkan?

Spek adalah hal kecil yang harus dipikirkan, namun kualitas yang sebenarnya adalah hal kecil lain. Sebelum membeli lensa, pastikan cek dahulu kualitas gambar yang dihasilkan. Namun, spek yang tinggi belum tentu menghasilkan kualitas gambar yang bagus. Sebaiknya Anda mengecek *review* lensa sebelum membeli.

7. Apakah *autofocus* lensa cepat dan akurat?

Jika fokus utama adalah membuat video, Anda tidak akan sering memakai *autofocus*. Namun, fotografer memilih untuk berinvestasi lensa dengan *autofocus* yang cepat. Bila demikian, maka salah satu hal yang harus diperhatikan adalah lensa murah seperti Tamron dan Sigma memiliki *autofocus* yang agak lambat.

8. Berapa angka fokus minimum lensa?

Lensa yang lebih murah memiliki angka jarak fokus yang lebih kecil sehingga untuk mengambil gambar diperlukan jarak yang jauh. Contohnya adalah lensa 50mm mengambil gambar kecil dalam jarak yang dekat lebih baik daripada lensa 200mm. Ketika akan membeli lensa, pertimbangkan jarak minimum fokus.

9. Apa alasan membeli lensa baru?

Sebuah lensa baru yang dikeluarkan dari kotaknya akan bekerja sempurna seperti yang diharapkan. Namun, seiring pemakaiannya, kemampuan kerja lensa akan berkurang 30% dari kemampuan aslinya. *Dealer* yang terpercaya akan memberikan garansi 30 hari pengembalian jika Anda kurang puas.

Lensa vs Kamera, Mana yang Lebih Baik untuk Berinvestasi?



Produk elektronik yang mengalami gangguan teknis adalah hal yang biasa terjadi dalam generasi pertama. Orang-orang yang membelinya akan menunggu perbaikan selanjutnya dalam waktu yang lama sampai produk baru rilis dengan harga lebih rendah. Beberapa sinematografer lebih memilih berinvestasi lensa daripada kamera itu sendiri namun ada pula beberapa yang tidak.

Berikut tiga poin mengapa berinvestasi lensa lebih baik daripada berinvestasi kamera:

1. Ketahanan yang Lama
Beberapa tahun yang lalu, DoP dapat berinvestasi kamera film (seperti Arriflex SR2) dan menggunakan kamera tersebut di tahun-tahun selanjutnya. Pada saat itu, teknologi tidak bergerak dengan cepat dan kualitas gambar tidak terlalu berubah signifikan. Jika stok film keluar, stok dapat digunakan di kamera yang lama dan kamera dapat mengambil gambar di kamera yang baru. Namun dalam digital, hal tersebut bukan menjadi pertimbangan. Kabar baiknya adalah lensa masih bisa bekerja dengan baik dalam jangka waktu yang lama seperti halnya kamera film. Jika Anda ingin berinvestasi lensa dengan spesifikasi yang bagus, lensa tersebut akan bertahan lama.
2. Lensa dapat digunakan di kamera yang berbeda
Salah satu hal luar biasa tentang lensa adalah mereka mudah beradaptasi. Kamera adalah kamera. Kamera tetap melakukan

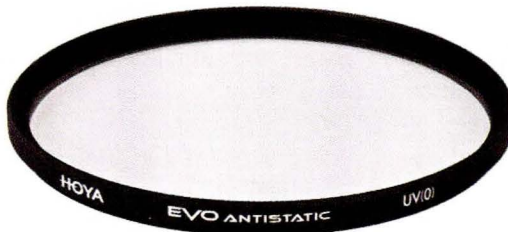
hal seperti kamera sampai ia sudah ketinggalan zaman atau rusak. Lensa, dalam hal lain dapat digunakan di berbagai kamera.

3. Jaminan sewa yang lebih baik

Banyak pengguna kamera menyewakan kamera mahal namun kesulitan dalam mencari penyewanya. Pada akhirnya, kamera hanya dibiarkan berdebu di dalam lemari. Namun, lain halnya dengan lensa. Lensa dapat disesuaikan dengan berbagai kamera yang berbeda.

Lima *Filter* Lensa yang Harus Dimiliki Oleh Pembuat Video

1. *UV Filter*



UV Filter (Sumber: <https://www.bhphotovideo.com/c/product>)

Biarkan *UV filter* tetap berada di lensa sebagai pelindung dari goresan dan benturan. Anda harus berhati-hati dalam menggunakan *UV filter* dalam pengambilan gambar karena akan mengakibatkan refleksi di lensa. Jangan lupa untuk mencopot *UV filter* saat syuting. *UV filter* berguna untuk mengurangi intensitas sinar UV yang masuk ke dalam sensor kamera. Kenyataannya, kamera digital modern saat ini tidak terlalu membutuhkan *UV filter*, namun Anda bisa menambahkannya sebagai pelindung atau investasi.

2. ND Filter

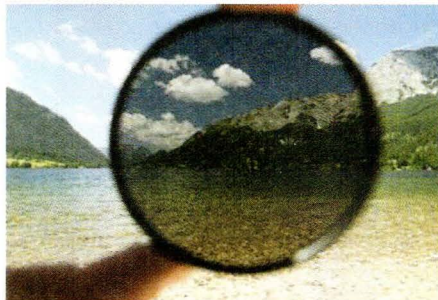


ND Filter (Sumber: <http://www.plazakamera.com>)

Jika tidak memiliki ND *filter*, ini saat yang tepat untuk membelinya. ND *filter* dapat diibaratkan sebagai kacamata hitam untuk lensa. *Filter* ini memudahkan Anda mengontrol *exposure* gambar tanpa harus mengatur *shutter speed*, *iris*, ataupun *ISO*. Filter ND mampu menjawab kebutuhan akan *depth of field*.

3. Polarizer

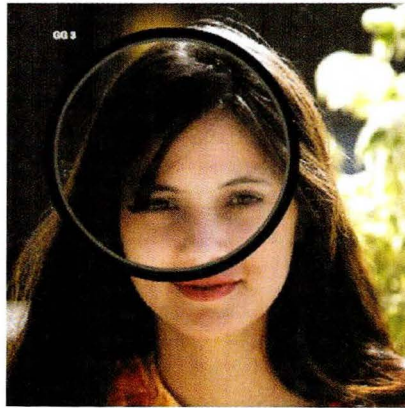
Polarizer adalah *filter* yang harus dimiliki oleh setiap DoP sebagai *filter* kreatif. *Polarizer* berfungsi untuk meminimalisir cahaya yang terlalu menyilaukan, refleksi, dan berbagai sumber cahaya yang tidak diinginkan tanpa mengurangi *exposure*. Secara umum, *polarizer* berfungsi untuk meminimalkan cahaya yang tidak diinginkan di dalam foto.



Polarizer Filter (Sumber: <https://digital-photography-school.com/how-to-use-and-buy-polarizing-filters>)

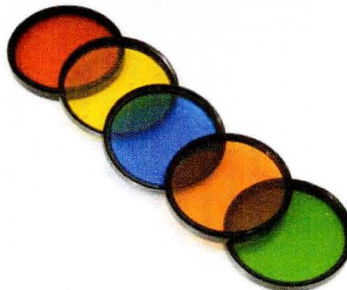
4. *Diffusion*

Dengan kamera modern yang memiliki kualitas gambar yang tajam, kamera tidak memiliki kemampuan untuk mengurangi ketajaman tersebut. Maka diperlukan *filter* yang bernama *diffusion*. *Filter* ini berfungsi sebagai pelembut subjek yang difoto. Ketika *filter* ini dipakai pada kamera yang memiliki kualitas gambar yang lembut, maka hasil gambar akan terlihat *soft*. Gambar yang dihasilkan akan lebih organik.



Diffusion Fiter (Sumber: <http://www.filmtools.com>)

5. *Color filters*



Color Filter (Sumber: <http://ilmu-rumus-fisika.blogspot.co.id/2013/02>)

Filter ini berfungsi sebagai pengatur warna apakah gambar ingin terlihat hangat, dingin, atau berbagai macam warna yang sesuai dengan selera.

Sepuluh Hal yang Harus Diketahui Tentang Kamera *Mirrorless*



Kamera *Mirrorless* Sony (Sumber: <http://rumorkamera.com/review-kamera>)

1. Kamera *Mirrorless* Tidak Terbatas Kepada *Cropped Censors*
Tidak semua kamera *mirrorless* terbatas pada *cropped censors*, ada beberapa kamera *mirrorless* yang mampu menangkap gambar secara *wide*.
2. Kamera *Mirrorless* Ringan dan Kecil
Karena kamera *mirrorless* tidak mempunyai mekanisme *mirrorbox*, maka ukuran mereka lebih kecil dan lebih ringan.
3. Kamera *Mirrorless* Tidak Mempunyai Cermin
Kamera *mirrorless* tidak mempunyai *mirrorbox* seperti DSLR. Sebagai gantinya, ketika melihat dalam mode *viewfinder* di kamera *mirrorless*, sebenarnya Anda melihat hasil jepretan digital dari hasil yang melewati sensor.
4. Kamera *Mirrorless* Mempunyai *Focal Plane* yang Lebih Pendek daripada DSLR
Focal plane merupakan jarak dari ujung lensa ke sensor. Pada kamera DSLR, jarak *focal plane* harus cukup besar untuk memberikan ruang pada cermin.
5. *Speed Boodter* Menjadikan Kamera *Mirrorless* Menjadi Penopang Bagi Produksi Video
Bukan sebuah rahasia bahwa kamera *mirrorless* mempunyai *cropped censor*. Ini adalah masalah biasa karena adanya kesulitan dalam mengambil *wide shot* dengan *cropped censor*.

Speed booster tidak hanya meningkatkan tingkat cahaya yang masuk ke dalam lensa, namun juga dapat membuat gambar lebih lebar.

6. Beberapa Kamera *Mirrorless* Dapat Membuat Video 4K
Kebanyakan kamera *mirrorless* yang populer seperti Panasonic GH4 dapat membuat video kualitas 4K. Kamera yang lain, seperti Sony a7S, dapat menghasilkan 4k melalui HDMI.
7. Kamera *Mirrorless* Tidak Hanya Untuk Amatir
Viewfinder EVF Memberikan *In-Line Exposure Read-Outs* jika sering menggunakan DSLR, Anda akan tahu tentang *exposure meter*. Hasil yang akan Anda dapatkan bisa berbeda jauh dari apa yang diinginkan setelah memencet tombol *shutter*. Namun, dengan kamera *mirrorless*, sebenarnya Anda melihat ke layar video dibandingkan dengan *optical viewfinder*. Hal ini menjadi lebih baik karena Anda bisa membaca gambar yang lebih nyata tanpa harus mengambil gambar dan *review* hasilnya.
8. Kamera *Mirrorless* itu Tenang
Karena kamera *mirrorless* tidak mempunyai *mirrorbox*, maka kamera tidak perlu memutar *mirror* saat pengambilan gambar.

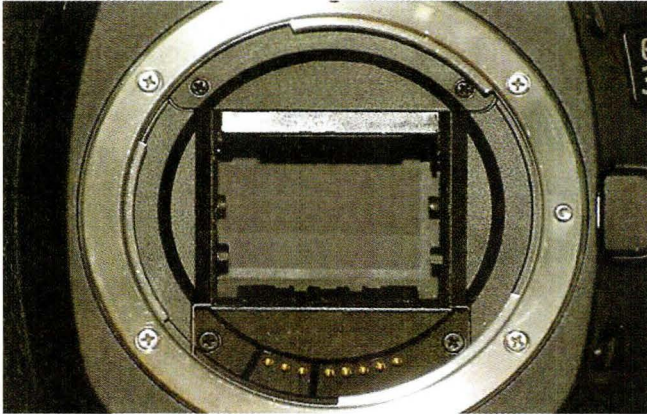
Bagaimana Cara Kerja *Shutter*?

Bagaimana Kerja *Shutter* DSLR?

Ketika membahas *shutter* kamera DSLR, ada tiga mekanisme dasar: *mirrorbox*, pintu bawah, dan pintu atas. Ketika melihat melalui *viewfinder*, pada dasarnya Anda melihat melalui serangkaian cermin yang mendapatkan cahaya langsung dari lensa. Ketika mengklik tombol *shutter*, sistem cermin *flip* akan ke atas untuk memungkinkan cahaya masuk ke sensor. Inilah sebabnya mengapa *viewfinder* terlihat hitam untuk waktu singkat saat mengambil foto. Setelah *flip* membalik ke atas, sebuah tirai kecil akan bergerak dari atas ke bawah mengekspos sensor di bawahnya. Setelah itu, tirai lain akan jatuh ke bawah, menutupi seluruh sensor. Proses ini dapat bervariasi dalam waktu tergantung pada panjang kecepatan *shutter*. Kadang-kadang *shutter speed* bisa begitu cepat sehingga sensor kamera Anda tidak akan sepenuhnya terkena pada satu waktu.

Bagaimana Shutter Kamera Mirrorless Bekerja?

Tidak seperti DSLR, kamera *mirrorless* tidak menggunakan kotak cermin atau *pentaprism* untuk membawa cahaya langsung ke tampilan *finder*. Sebaliknya, bila menggunakan kamera *mirrorless*, sensor meneruskan cahaya yang masuk secara *default* tanpa ada apa-apa di antaranya. Inilah sebabnya mengapa kamera *mirrorless* menggunakan layar LCD atau tampilan elektronik *viewfinder* untuk memantau apa yang masuk melalui lensa.



Shutter (Sumber: https://www.cameraclean.co.uk/Tutorial_Beginners_Page3.php)

Begitu pengguna menekan tombol *shutter*, pintu akan *flip up* untuk menutupi sensor. Setelah menutupi, sensor akan mulai mengekspos. Tirai kemudian akan berayun ke bawah untuk mengekspos sensor cahaya. Setelah itu, tirai lain akan turun untuk menutupi sensor.

Bagaimana Kerja Shutter Saat Pengambilan Video?

Saat pengambilan video, proses *shutter* jauh berbeda. Karena kamera yang khas masih hanya dapat mengaktifkan mekanisme *shutter*-nya sekitar enam kali per detik, pintu rana terlalu lambat untuk merekam video (yang biasanya dipasang di 24 atau 30 *fps*). Sebaliknya, saat pengambilan gambar video (atau dalam modus *live-view*) pintu rana dan cermin dibiarkan terbuka, membuat sensor terus-menerus terkena.

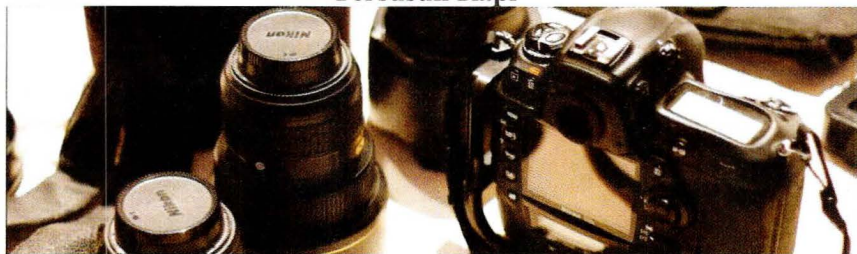
Apa Itu *Global Shutter*?

Ketika membahas sensor kamera, ada dua kategori utama yang perlu diketahui: CMOS dan CCD. Sensor CMOS lebih umum di antara kamera konsumen dan prosumer, tapi keduanya juga lebih bermasalah. Hal ini karena sensor CMOS membaca informasi *pixel* dari kiri atas sensor ke kanan bawah. Inilah mengapa hal tersebut menjadi masalah: Jika subjek Anda bergerak sangat cepat dan berubah posisi selama *capturing*, Anda akan mendapatkan gambar yang melengkung. Ini dikenal sebagai *shutter rolling* dan dapat menghasilkan beberapa "*jello*" effect, terutama saat pengambilan gambar video. Di sisi lain, sensor CCD (atau jendela global) akan mencatat seluruh *frame* sekaligus—sangat mirip dengan kamera film.

Leaf Shutter

Leaf shutter adalah *shutter* yang berfungsi dalam lensa. Alih-alih bertindak seperti pintu atau kipas, *leaf shutter* bekerja seperti *aperture* lensa. Anda tidak menemukan *leaf shutter* di kamera sehari-hari. Biasanya *leaf shutter* hanya ditemukan di media format kamera *high-end photography*. *Leaf shutter* dapat berfungsi pada kecepatan *flash sync* lebih tinggi (sampai dengan 1/1600) dan membuat mereka besar bagi siapa saja yang ingin *men-shot* di luar ruangan pada *f-stop* rendah dengan *strobe*. Karena lensa ini adalah buatan tangan bukan diproduksi di jalur perakitan, *leaf shutter* cenderung sangat mahal.

Lima Trik untuk Menjaga Perlengkapan Kamera Anda Agar Tersusun Rapi

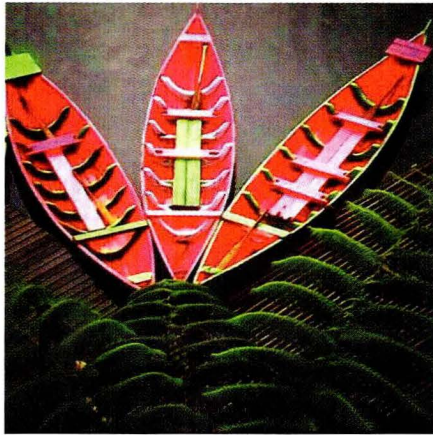


Perlengkapan Kamera

(Sumber: <https://www.shutterstock.com/search/photography+equipment>)

1. **Membuat Tanda/*Mark***
Membuat label atau tanda pada peralatan adalah cara terbaik untuk mengatur peralatan Anda pada satu tempat. Memberi warna yang sama juga dapat dilakukan sebagai pilihan agar seluruh kru yang sewaktu-waktu mendapati barang Anda yang tercecer dapat segera mengamankannya karena ia mengenali milik Anda melalui tanda/*mark* yang Anda berikan.
2. **Membuat Daftar Peralatan**
Buatlah daftar peralatan setiap kali akan memulai sebuah syuting. Gunanya agar Anda dapat dengan mudah mengetahui alat yang dibutuhkan. Selain itu juga, ketika syuting selesai, saat menyusun kembali alat, Anda dapat mengetahui apa saja yang belum kembali pada posisinya.
3. **Tas**
Tidak perlu mengeluarkan banyak uang untuk mendapatkan tas kamera yang baik. Asalkan tas tersebut menawarkan fleksibilitas yang besar untuk dapat diubah dan dimanipulasi demi mengakomodasi kebutuhan pribadi Anda, itu sudah cukup.
4. **Belilah Dompot Memori**
Kehilangan kartu memori dapat menjadi salah satu pengalaman buruk bagi setiap pembuat film. Daripada harus melalui cobaan yang mengerikan ini, membeli dompet memori adalah salah satu cara yang tepat untuk menyatukan semua kartu memori yang Anda miliki.
5. **Tandai Tutup Lensa**
Sering kali lensa Anda terlalu banyak sehingga membuat tas menjadi penuh. Hal ini juga membuat waktu Anda agak terbuang ketika harus segera mengganti lensa dan Anda belum mengenali dengan jelas jenis-jenis lensa tersebut, terlebih jika semua penutup lensa sama. Maka untuk menghindari hal ini, berilah tanda pada penutup lensa Anda.

Tips Syuting di Cuaca yang Tidak Bersahabat



Berpikir tentang syuting di cuaca dingin? Mari lihat beberapa tips ini.

1. Menghindari “Peredaman Dingin”
Jangan membiarkan kamera menjadi dingin karena mengikuti suhu lokasi. Kebanyakan kamera tidak dibuat untuk tahan pada suhu terlalu dingin. Tetap jaga kehangatan kamera di dalam tas Anda.
2. *Tripod* Serat Karbon
Daripada tangan Anda menjadi beku, cobalah untuk menggunakan *tripod* serat karbon. *Tripod* serat karbon bagus untuk syuting di cuaca ekstrem. Mereka juga sangat ringan dibandingkan dengan logam yang lain.
3. Membawa Baterai Tambahan
Baterai akan cepat habis di cuaca dingin. Jika ingin syuting di cuaca dingin, pastikan untuk membawa dua sampai tiga stok baterai.
4. Gunakan Alat Penghangat Tangan
Penghangat tangan kecil adalah penyelamat dalam cuaca dingin dan dapat ditempatkan dalam tas kamera untuk mengatur suhu.

5. Membawa ND *Filter*
ND *Filter* akan memotong cahaya yang masuk dan memungkinkan Anda untuk menggunakan *aperture* yang lebih luas bahkan dalam kondisi terang.
6. Perlahan-lahan Pergi dari Tempat yang Dingin ke Hangat
Jangan langsung beralih dari tempat dingin ke tempat yang suhunya panas karena hal tersebut bisa menyebabkan pengembunan pada lensa kamera Anda. Jika pengembunan terjadi di dalam kamera atau badan lensa, secara permanen akan dapat merusak perangkat keras.

Tips Membeli Tripod untuk Video



DoP Beserta Alat Kerjanya (1) (Sumber:
<https://www.shutterstock.com/search/camera+tripod>)

Kualitas *tripod* memiliki dampak yang besar pada gambar akhir untuk pembuat film dan fotografer. *Tripod* murah terbuat dari aluminium atau logam tipis yang sama. Susunan yang tipis membuat *tripod* rentan pecah dan tidak memberikan stabilisasi yang kuat.

Sebaliknya, berinvestasi lebih mahal dengan *tripod* kualitas tinggi akan memberikan berbagai keuntungan, antara lain gambar yang lebih stabil, umur yang lama, dan membuat Anda lebih tenang ketika akan pergi syuting. Apakah Anda membutuhkan tripod baru? Mari pertimbangkan.

Aluminium atau Serat Karbon

Hindari aluminium, tetap dengan serat karbon. *Tripod* aluminium biasanya jauh lebih rentan terhadap getaran daripada *tripod* yang terbuat dari serat karbon. Tripod aluminium memiliki waktu melembabkan

lebih lama, meratakan getaran, tetapi perjalanan lebih mudah dengan *tripod* ini. Serat karbon memiliki waktu lembab lebih pendek yang bisa meminimalkan getaran yang dihasilkan oleh gerakan kamera.

Kapasitas Beban

Setiap *tripod* akan memiliki kapasitas maksimal, mulai dari 7–10 lbs untuk model yang lebih murah dan lebih dari 50 lbs untuk model yang lebih tinggi harga jualnya. Memilih sebuah *tripod* dengan tepat adalah kunci untuk investasi.

Head & Bowl Mount

Tidak semua *tripod* dilengkapi dengan bagian kepala. Penting untuk menggunakan kepala dengan kualitas yang tepat mengimbangi berat badan. *Tripod* yang menggunakan sistem mangkuk adalah yang paling banyak digunakan oleh profesional karena mudah diangkat untuk menyeimbangkan *fluid head* dalam keadaan darurat untuk mendapatkan pengambilan yang sempurna.

Tahukah Apa yang Anda Butuhkan Ketika Membeli DSLR?



Kamera DSLR (Sumber: <http://dslr.rocks/introduction-dslr-filmmaking-beginners-basic-tutorial/>)

Salah satu hambatan besar dalam membuat film adalah anggaran dana yang dibutuhkan untuk berinvestasi pada peralatan seperti lensa, kamera, *tripod*, dan berbagai macam alat lainnya. Tetapi, jika Anda bisa mengetahui dengan tepat apa saja yang dapat dijadikan alat investasi

jangka panjang, hal ini justru akan menguntungkan Anda. Salah satu cara berinvestasi adalah dengan membeli kamera DSLR. Berikut beberapa tips dalam memilih pilihan yang tepat.

Beli dari Non Profesional

Para profesional dikenal sebagai orang-orang yang merawat peralatan kamera mereka dengan sangat buruk. Dalam produksi, kamera biasanya tidak diperlakukan dengan baik karena ada banyak tangan yang berbeda telah menggunakan kamera itu dan bisa jadi digunakan juga sehari-hari. Untuk alasan ini (di antara banyak alasan lainnya), membeli DSLR dari para profesional memiliki resiko lebih tinggi jika dibandingkan dengan membeli dari non profesional.

Penulis secara pribadi telah membeli banyak kamera dari non profesional dan sering kali mereka sudah tidak pernah menggunakan kamera mereka lagi.

Selalu Periksa Jumlah *Shutter*

Sebuah kamera mungkin terlihat bagus di permukaan, tetapi periksa jumlah *shutter* jika Anda benar-benar ingin tahu berapa banyak yang telah digunakan. Hitungan *shutter* menunjukkan jumlah batas *shutter* yang telah terpakai. Ini akan memberi Anda ide mengenai relatif berapa lama *shutter* digunakan, sebelum semua itu akan diganti lagi.

Beli Model Tahun Lalu

Biasanya jika membeli kamera model terbaru, Anda belum bisa mendapatkan garansi resmi. Selain itu juga harganya tentu lebih mahal. Padahal, kamera model apapun belum tentu menjamin kualitas pekerjaan Anda. Terlebih lagi, antara keluaran terbaru dan model sebelumnya biasanya tidak terlalu jauh berbeda dari segi spesifikasi dan tentunya harganya bisa lebih murah.

Ingat, Anda sedang dalam tahap penghematan agar bisa memiliki beberapa peralatan dengan anggaran terbatas.

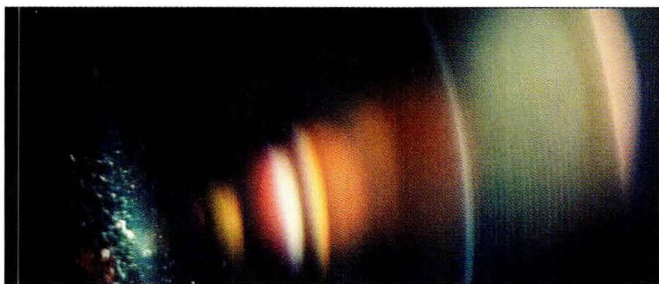
Jangan Lupa Memeriksa Sensor

Setiap kali membeli kamera, kebanyakan orang hanya akan sibuk memeriksa *body*-nya saja tetapi lupa untuk memeriksa bagian sensornya. Padahal, yang paling rawan memiliki masalah yang tersembunyi adalah sensor. Menjadi pembeli juga harus pintar. Mungkin saja penjual tidak sepenuhnya jujur dengan kondisi barang yang akan Anda beli. Jadi tetaplah berhati-hati!

Selalu Lakukan Tes Pertama pada Kamera

Sangat penting untuk menguji calon kamera Anda dengan mengambil gambar pertama kali. Apakah ada masalah sensor, masalah rekaman, LCD rusak, atau sejumlah masalah umum lainnya, Anda tidak akan pernah tahu sampai saat kamera tersebut digunakan.

Memahami Lensa: Apa itu *Focal Length*



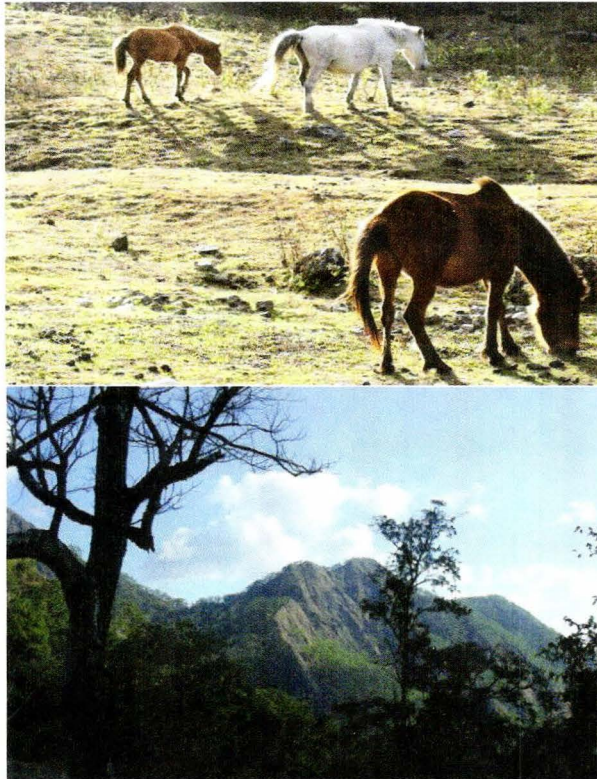
Lensa Kamera (2) (Sumber: www.shutterstock.com)

Informasi yang paling penting untuk diketahui ketika mencari lensa kamera adalah panjang fokus atau *focal length*. Panjang fokus memberi gambaran pada seorang fotografer atau videografer bagaimana gambar akan terlihat. Semakin pendek, semakin luas sudut pandang dan begitu pula sebaliknya.

Tipe-Tipe Lensa

Lensa terbagi menjadi 3 kategori: *wide*, *tele*, dan standar. Lensa *wide angle* adalah lensa 35mm atau lebih kecil. Lensa yang lebih luas dari 24mm dapat juga disebut *ultra lenswide angle*, tapi kebanyakan fotografer hanya menyebutnya lensa *fish-eye*. Karena ukurannya yang berlebihan, lensa *wide* diperuntukan mengambil *landscape*, *real estate*, dan arsitektur.

Lensa tele adalah lensa dengan *focal length* 85mm atau lebih tinggi. Lensa ini biasanya sangat panjang, membuatnya mudah untuk diidentifikasi. Lensa tele umumnya digunakan untuk mengambil gambar objek yang jauh, cocok untuk mengambil gambar pernikahan, satwa liar, dan berbagai jenis acara.



Lensa tele biasanya memiliki elemen kaca yang lebih dalam daripada lensa *wide*, membuat lensa ini umumnya lebih mahal. Sebagai contoh, dalam acara olahraga para fotografer sering menggunakan lensa mahal tersebut. Lensa tele terbagi menjadi dua sub tipe: *medium/standard* (85mm-300mm) dan *super telephoto* (300mm+). Lensa tele biasanya

membuat latar belakang menjadi sangat *blur*/kabur, ideal untuk mengisolasi subjek. Tanpa adanya lensa *telephoto*, fotografer satwa liar akan memiliki tantangan.

Lensa standar adalah lensa antara 35mm dan 85mm. Lensa yang paling umum digunakan adalah lensa standar 50mm atau “*nifty-lima puluh*” begitulah ia disebut oleh kebanyakan fotografer. Lensa standar biasanya memiliki harga jauh lebih murah daripada *wide* dan *tele*.

Lensa Goldilocks adalah lensa yang tidak terlalu lebar, tidak terlalu tele, membuat lensa ini sempurna untuk melakukan pemotretan dan fotografi pada umumnya.

Zoom vs Primes

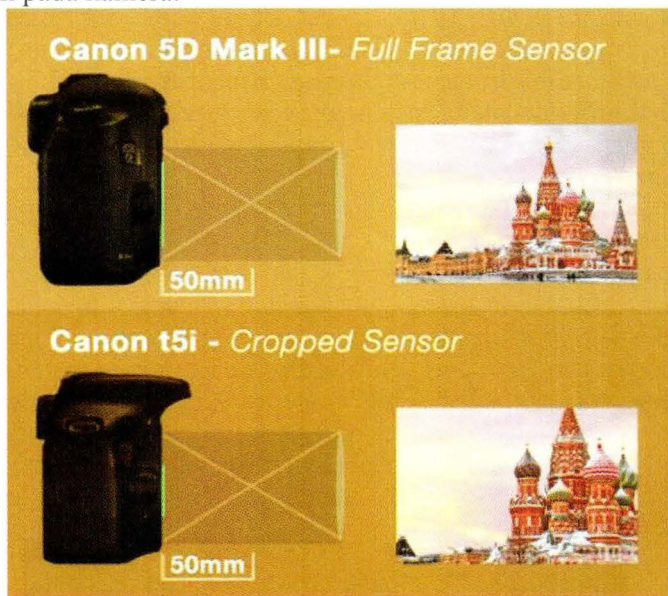
Lensa dengan panjang fokus yang dapat berubah-ubah disebut lensa *zoom* dan sebagian orang menyebutnya lensa *prime*. Ketika membandingkan lensa *prime* dan lensa *zoom*, lensa *prime* biasanya akan menghasilkan gambar yang lebih baik. Hal ini karena lensa *zoom* memerlukan banyak bagian yang bergerak yang menghalangi cahaya dengan kemampuan bergerak melalui lensa. Fotografer menggunakan lensa *zoom* untuk pekerjaan mereka (seperti Canon 70-200mm).

Apa itu *Focal Length*?



(Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/understanding-lenses-what-is-focal-length>)

Focal length adalah jarak fokus lensa kamera DSRL. ***Focal length*** atau jarak fokus merupakan jarak dalam satuan milimeter (mm) antara bagian tengah elemen optik lensa dengan gambar yang terbentuk pada sensor atau film pada kamera.



Focal length secara fisik mirip, tapi *angle* berubah. (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/understanding-lenses-what-is-focal-length>)

Faktor Pemotongan

Tidak harus bingung dengan lensa 35mm. Kebanyakan kamera *high-end* memiliki sensor kamera 35mm. Sebuah sensor 35mm *full-frame* yang berarti menggunakan seluruh lensa saat mengambil foto.

DSLR 35mm ini dirancang untuk menjadi identik dengan kamera film/seluloid yang menggunakan film 35mm untuk mengambil gambar. Jadi, lensa 50mm pada kamera film 35mm akan sangat mirip dengan 50mm *full-frame* pada sensor 35mm.

Bagaimana pun, jika menggunakan kamera yang memiliki sensor lebih kecil dari 35mm, Anda akan mengalami *crop factor*. *Crop factor* adalah

fenomena ketika lensa bertindak lebih tele daripada sebenarnya. Misalnya, lensa 100mm pada kamera dengan *crop factor* 1.6x akan memiliki hasil yang sama dengan lensa 160mm pada kamera *full-frame*. Pasar menawarkan adaptor kamera yang dapat meningkatkan sudut panjang lensa 35mm untuk mengurangi *crop factor*. Adaptor ini disebut peredam *focal length*. Kamera dengan penambahan adaptor menjadi sangat menyulitkan dalam mengambil gambar terutama fokus, jadi pastikan untuk membuat pertimbangan sebelum membeli lensa.

Penyimpangan Warna

Ingat bagaimana Anda berbicara tentang titik fokus dalam lensa? Titik ini adalah tempat di mana cahaya diarahkan. Sayangnya, cahaya tidak selalu menekuk sempurna. Jika Anda pernah melihat kemeja *pink floyd* melalui kaca, maka Anda tahu bahwa cahaya yang dipantulkan akan terpisah menjadi warna berbeda karena gelombang warna bergerak pada kecepatan yang berbeda. Hal ini disebut penyimpangan warna dan terjadi pada lensa kamera. Kebanyakan fotografer menganggap itu hal yang buruk.

Untuk kamera digital, penyimpangan warna terjadi ketika biru, hijau, dan merah berada di tiga titik fokus yang terpisah. Hasilnya akan menimbulkan warna di sekitar tepi objek pada gambar Anda.

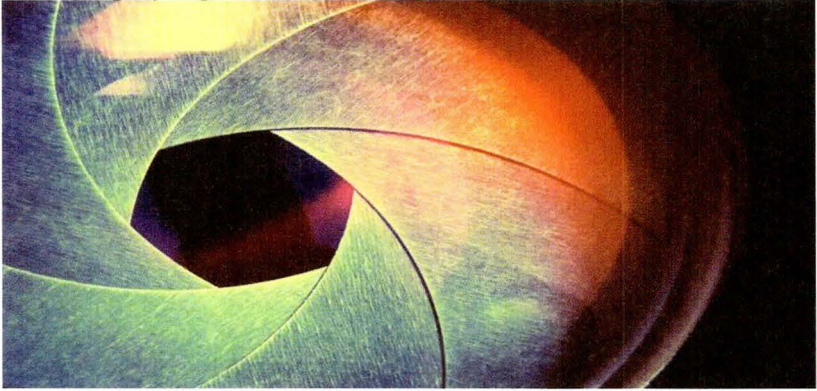
Lensa kamera yang terbaru memiliki elemen lensa yang dikenal dengan istilah "*flint*". Spesifikasi ini dirancang untuk memfokuskan merah, hijau, dan biru ke satu titik sinar cahaya. Tetapi, lensa yang lebih tua biasanya tidak.

Penyimpangan warna lebih buruk terjadi di sekitar tepi *frame* gambar, sehingga ketika Anda membeli lensa baru, perhatikan tepi dalam gambar, apakah ada pergeseran warna atau tidak. Namun, jika Anda sengaja mencoba untuk mendapatkan tampilan *vintage*, cobalah menggunakan lensa yang lebih lebar dengan adaptor.

Kesimpulan

Berikut hal yang penting dalam pengambilan gambar: Panjang fokus secara langsung berhubungan dengan sudut pemotretan. Ada banyak hal teknis untuk dipelajari tentang panjang fokus, tetapi topik yang dibahas pada bagian ini paling penting untuk memahami bagaimana mengaplikasikannya ke dalam fotografi dan videografi.

Apa yang Sebenarnya Dapat Dilakukan *Aperture*?



Diafragma (Sumber: www.shawacademy.com)

Tidak ada konsep tentang lensa yang lebih disalahartikan daripada *f-stop*. Segala sesuatu tentang *f-stop* berlawanan dengan apa yang orang-orang kebanyakan pikirkan. Tetapi jangan takut, mari kita lihat setiap aspek *f-stop* dan bagaimana kaitannya dengan fotografi dan video.

F-Stop

F-stop adalah representasi numerik dari ukuran *aperture* lensa dalam kaitannya dengan panjang fokus. Secara umum, sebuah *f-stop* akan dengan cepat memberitahu Anda berapa banyak cahaya yang masuk ke dalam lensa.

F-stop dengan nomor rendah (1,2; 1,4; 1,8; 2) akan membiarkan lebih banyak cahaya masuk dibandingkan dengan *f-stop* dengan nomor lebih tinggi (8, 11, 16, 22) yang tidak memungkinkan banyak cahaya masuk.

Meskipun sebenarnya nomor pada *f-stop* tampak sewenang-wenang, tetapi semua itu benar-benar hadir sebagai sesuatu yang penting. Dalam fotografi dan video, *f-stop* adalah langkah yang baik dalam menggandakan cahaya yang masuk atau memotong cahaya yang setengah masuk. Perhatikan nomor pada *f-stop* agar Anda bisa mengetahui seberapa banyak cahaya yang masuk dalam lensa.

Mengambil *f-stop* dari angka yang lebih rendah untuk jumlah sinar yang lebih tinggi menurunkan jumlah cahaya yang masuk di pertengahan. Jika Anda bergerak dari angka yang lebih rendah (2,8) ke angka yang

lebih tinggi (4), hal ini disebut *stopping down*. Jika Anda berpindah dari angka yang lebih tinggi (11) ke angka yang lebih rendah (8), hal ini disebut *stopping up*.

The Science of F-Stop

Sementara kebanyakan orang berpikir, *f-stop* adalah pembacaan aktual dari jumlah cahaya yang datang melalui lensa. Sebenarnya, *f-stop* jauh dari hal tersebut. *F-stop reading* adalah persamaan matematika untuk panjang fokus lensa dibagi dengan diameter pintu masuk pupil (atau ukuran *aperture*). Singkatnya, ini berarti lensa dengan lubang yang lebih besar (*f-stop* nomor rendah) cenderung lebih besar secara fisik daripada *aperture* yang lebih kecil (*f-stop* nomor tinggi).

Misalnya, ambillah Canon 50mm *line*. 1,2 lebih besar dari 1,4, dan 1,4 lebih besar dari 1,8. Rumus *f-stop* juga berarti lensa tele cenderung jauh lebih luas daripada yang sebanding dengan lensa standar. Hanya karena lensa memiliki *f-stop* sejenis bukan berarti itu memungkinkan jumlah cahaya yang masuk sama. Misalnya, 50mm f /1.4 lensa dari Canon mungkin akan berbeda jika dibandingkan dengan 50mm f /1.4 dari Sigma. Hal ini disebabkan transmisi cahaya melalui lensa. Kebanyakan lensa memungkinkan 60-90% dari cahaya untuk dilewati. Lebih baik (dan lebih mahal) model biasanya memungkinkan lebih banyak cahaya untuk dilewati lensa.

T-Stop

T-stop adalah pengukuran seberapa banyak cahaya yang benar-benar masuk melalui lensa dibandingkan pada setiap angka yang diberikan *f-stop*. *T-stop* memperhitungkan persentase cahaya yang datang melalui lensa dan bercampur dengan jumlah *f-stop*. Misalnya, 100mm lensa di f/2 dengan transmisi cahaya dari 75% akan memiliki *t-stop* dari 2,3. Mirip dengan *f-stop*, semakin besar jumlah *t-stop*, semakin gelap gambar. Secara umum, *t-stop* digunakan jauh lebih efektif dalam industri pembuatan film daripada dalam dunia fotografi.

Depth of Field

Selain menunjukkan seberapa banyak cahaya yang masuk melalui lensa, *f-stop* juga menunjukkan *out of focus* bagian dari gambar. Anda mungkin akrab dengan istilah *depth of field*. Sederhananya, *depth of field* (kedalaman lapangan) adalah jumlah ruang yang ada di fokus dalam gambar. Semakin rendah angka *f-stop* (1,2; 1,4; 1,8), maka akan terdapat lebih banyak *blur* daripada angka *f-stop* yang lebih tinggi (8, 11, 16).

Sharpness

Anda mungkin akan berpikir bahwa lensa berada di posisi tertajam ketika membuka *aperture* selebar mungkin (*open lens*), tetapi sebenarnya tidak demikian. Lensa modern paling tajam di sekitar $f/5,6-8$.

Clicked vs Declicked Lens

Bagi kebanyakan lensa modern, *aperture* disesuaikan dengan mesin yang berkomunikasi dengan kamera. Jadi, jika Anda ingin menyesuaikan *f-stop*, Anda akan menggunakan roda pada kamera bukannya menyesuaikan pada lensa. Namun, jika Anda memiliki lensa tua atau lensa yang dirancang untuk pembuatan film, maka Anda mungkin memiliki cincin yang sebenarnya pada lensa yang memungkinkan Anda untuk menyesuaikan pisau *aperture*. Lensa akan membuat decak ketika bergerak dari satu nomor *f-stop* yang telah ditentukan selanjutnya. Ini sering disebut sebagai *clicked* lensa. Tidak berarti lensa yang klik antara *f-stop* buruk bagi pembuatan film.

Untuk menghindari masalah ini, produsen lensa menjual lensa *de-clicked* yang dapat bergerak dengan lancar antara *f-stop*. Jika Anda merasa perlu untuk memindahkan dari satu situasi pencahayaan ke yang lain (seperti dalam ruangan ke luar ruangan), sebuah lensa *de-clicked* akan memungkinkan Anda untuk dengan lancar menyesuaikan *aperture* tanpa diketahui penonton.

Jika lensa harus *de-clicked*, Anda dapat membayar untuk dilakukan secara profesional. Namun, jika Anda cerdas dalam hal teknologi, hal ini bisa dilakukan sendiri. Tetapi, awas Anda bisa menghancurkan lensa

jika tidak jeli. Jika Anda seorang fotografer atau pembuat film, memahami *f-stop* merupakan hal penting untuk menguasai kerajinan Anda.

Memahami Lensa: Stabilisasi Gambar

Stabilisasi gambar adalah konsep yang mudah dipahami, tetapi implikasi dari memiliki citra yang lebih stabil jauh melampaui foto yang tajam.

Pada intinya, *image stabilization* (disingkat IS) tidak sama dengan apa yang dibayangkan: mengkompensasi gerakan kamera atau lensa untuk menghasilkan gambar yang lebih tajam. Ada dua hal yang sangat berbeda dari stabilisasi gambar yang ditawarkan kamera modern: stabilisasi lensa dan stabilisasi sensor. Sementara stabilisasi sensor mungkin sedikit lebih mudah untuk dimengerti, mayoritas bab ini akan mencakup stabilisasi lensa, seperti yang paling umum ada pada peralatan kamera profesional.

Stabilisasi Lensa



Lensa Kamera (3) (Sumber: www.google.com)

Stabilisasi lensa terjadi jauh di dalam lensa kamera, menggunakan sistem elektromagnet untuk memindahkan elemen kaca internal. Kapan stabilisasi gambar bergerak, kamera akan mengaktifkan elektromagnet dan menciptakan sistem suspensi di mana kaca dapat menyerap guncangan kamera, sehingga membuat gambar masih lebih tajam dan video lebih halus. Sementara konsep stabilisasi sama persis di setiap lensa, nama yang berbeda untuk stabilisasi optik meliputi:

- Canon – *Image Stabilization* (IS)
- Nikon – *Vibration Reduction* (VR)
- Sigma — *Optical Stabilization* (OS)
- Tamron – *Vibration Compensation* (VC)
- Leica – *MegaOIS*
- Pentax – *Shake Reduction* (SR)

Namanya saja yang berbeda, tetapi mereka sama persis dalam hal metode stabilisasi lensa.

Stabilisasi Sensor

Dalam stabilisasi sensor, sensor bergerak untuk mengkompensasi goyang. Berbeda dengan stabilisasi lensa, stabilisasi sensor tidak mengandalkan bagian yang bergerak di dalam lensa. Sebaliknya, seperti namanya, sensor kamera fisik bergerak untuk mengimbangi pergeseran gerakan. Karena *stabilizer* sensor memerlukan lebih banyak ruang untuk menggeser *output* gambar, maka *output* lensa (cahaya yang diproyeksikan pada sensor) harus jauh lebih besar daripada sensor itu sendiri. Itu berarti jenis stabilisasi ini hampir tidak mungkin dengan *full-frame sensor*. Olympus dan Sony sering menggunakan stabilisasi sensor di kamera mereka. Kelemahan terbesar untuk menggunakan sensor berbasis stabilisasi adalah bahwa stabilisasi perlu disesuaikan untuk lensa yang berbeda.

Mengapa Penstabil Gambar Penting?

Penstabil gambar penting karena mereka membuat gambar menjadi tajam, bahkan pada kecepatan rana lebih lambat. Seperti yang Anda ketahui, gambar 1/125 detik akan lebih tajam dari tembakan gambar pada 1/8 detik. Pengambilan gambar pada 1/125 detik akan lebih gelap dari sebuah tembakan gambar pada 1/8.

Namun, sebagian besar stabilisator lensa memungkinkan pengguna untuk mendapatkan hasil yang jelas setara dengan kecepatan rana tiga sampai empat kali lebih lambat. Misalnya, lensa dengan *stabilizer* tembakan 4-stop di 1/8 kecepatan rana harus memiliki ketajaman yang sama seperti dalam pengambilan gambar di 1/125 tanpa *image stabilization*—tetapi dengan 16x lebih banyak cahaya! Namun, tidak semua lensa memungkinkan hal ini.

Sebelum membeli lensa , periksa lagi berapa banyak jaminan *stabilizer*. Karena Itu membuat perbedaan besar. Memiliki kemampuan untuk syuting pada kecepatan rana lebih lambat benar-benar penting bagi setiap fotografer. Jika Anda ingin untuk beralih dari lensa tanpa *image stabilization* untuk lensa dengan *image stabilization 4-stop*, maka akan menjadi seperti dari f/5.6 lensa ke f/1.4!

Tetap Waspada! *Anti-shake* vs *Image Stabilization*

Beberapa produsen kamera standar akan mencoba untuk menipu pelanggan mereka untuk berpikir kamera memiliki *built-in image stabilization* dengan berkata bahwa kamera tersebut memiliki *anti-shake* teknologi atau mode *anti-blur*. Padahal kenyataannya, fitur ini lebih mengurangi *shutter*, mempercepat atau meningkatkan ISO. Selalu periksa spesifikasi rincian fitur sebelum melakukan pembelian!

Mode 1 & Mode 2

Sementara lensa dengan stabilisator yang lebih tua, biasanya menstabilkan untuk *panning* (kiri/kanan) dan miring (atas/bawah), lensa tipe terbaru akan semakin memberikan fotografer pilihan untuk mematikan *panning* stabilisasi dengan "modus 2". Dalam mode 2, lensa masih akan menampilkan stabilisasi vertikal, namun akan memungkinkan objek *blur* terjadi selama *panning*. Ini penting bagi fotografer yang suka mengambil gambar bergerak dengan latar belakang *blur*.

Kesimpulan

Stabilisasi gambar ini bisa dibilang lebih penting daripada *f-stop* jumlah rendah. Sebelum membeli lensa berikutnya, periksa berapa banyak stabilisasi lensa yang ditawarkan.

Aksesoris Kamera yang Diperlukan untuk Syuting Video Pernikahan

Untuk kategori syuting film kecil, syuting video pernikahan membutuhkan banyak peralatan. Ketika syuting video pernikahan, Anda mungkin kewalahan oleh jumlah peralatan yang dibutuhkan.



Proses Pengambilan Gambar (Sumber:
<https://www.pexels.com/search/actress>)

Berikut adalah beberapa item terbaik untuk pemotretan hari pernikahan. Pilihan perlengkapan kamera ini tidak hanya kuat—mereka pun siap untuk digunakan dalam pernikahan lingkungan terbuka.

Kamera dan Lensa

Jelas hal yang paling penting yang dibutuhkan untuk syuting pernikahan adalah kamera dan beberapa lensa. Saat syuting video pernikahan, setidaknya Anda harus memiliki dua kamera. Dan, tiga kamera adalah pilihan terbaik. Dua digunakan selama pengambilan gambar dan satu disimpan sebagai cadangan.

Stabilisasi

Pada setiap acara pernikahan, terkadang konsumen tidak peduli pada *angle* yang Anda gunakan dalam pengambilan gambar. Asal semua orang di dalam *frame* terlihat jelas dan gambar stabil tanpa *blur*, Anda sudah dianggap sebagai fotografer yang baik. Jadi, memastikan kamera dalam keadaan stabil itu perlu. Berikut adalah beberapa pertimbangan untuk stabilisasi kamera:

- ***Tripod***
Tripod adalah standar emas untuk semua rekaman yang stabil. Pengguna berpikir mereka membutuhkan *stabilizer* terbaru dan terbesar untuk mendapatkan rekaman yang terbaik. Tapi nyatanya, hal tersebut belum tentu menjadi faktor penentu.

Manfaat lainnya adalah Anda bisa menaruh kamera dalam keadaan *on* di atas *tripod*, membiarkan kamera mengambil gambar untuk video, sementara Anda bisa memenuhi permintaan foto dari para tamu.

- ***Monopod***

Monopod akan membantu Anda dalam pengambilan gambar dengan *angle* yang lebih bervariasi. Selain itu, *monopod* juga mempermudah pekerjaan Anda dalam acara pernikahan yang memiliki ruang sangat terbatas karena banyaknya jumlah orang. Jadi, membawa *monopod* menjadi satu hal yang cukup penting.

- ***Handheld Stabilizer***

Steadicam, Glidecam, Hand Grip, Merlin, dll.. Kategori ini mencakup hampir semua *stabilizer* yang tidak melewati bahu dan tidak memerlukan baterai atau monitor bantuan untuk beroperasi. Semua itu bisa digenggam. Stabilisator genggam adalah yang terbaik digunakan selama resepsi. Alat tersebut dapat membantu menangkap rekaman menari dengan bagus. Stabilisator genggam juga baik digunakan selama memotret, karena tetap bisa digunakan dalam pengambilan gambar untuk foto.

Selain itu, ada hal yang seringkali dilupakan oleh seorang fotografer atau videografer pernikahan. Yakni, mereka seringkali hanyut dalam pesta dan merasa menjadi bagian dari pernikahan. Hal tersebut membuat mereka lupa pada tugas utama untuk mengabadikan setiap momen di dalam pernikahan.

Slider

Slider akan memudahkan Anda dalam mengambil gambar bergerak baik secara *panning* kiri ataupun kanan. Membuat Anda memiliki banyak stok video yang menarik karena memiliki banyak kemungkinan transisi dalam hasil video nantinya.

Suara

Syuting dengan menggunakan kamera DSLR mengharuskan Anda untuk memakai beberapa audio karena jika hanya mengandalkan apa yang

sudah ada pada DSLR, rasanya tidak akan memuaskan. Kamera video terdahulu, mungkin telah *built-in microphone* atau kemampuan untuk *plug-in mic* melalui XLR.

Recorder

Anda akan membutuhkan perekam suara serbaguna. Anda membutuhkan sesuatu yang telah *built-in microphone*, menerima eksternal *microphone*, dan memungkinkan untuk *plug* ke soket suara. Jika Anda bekerja dengan DJ besar, maka Anda dapat dengan mudah untuk memasang papan suara pada DJ (jika mereka memberi izin). Berhati-hatilah dengan hal yang satu ini. Bisa jadi karena ini, Anda dianggap tidak pro atau malah tidak bisa menggunakan alat dengan baik. Jadi, pastikan Anda mempunyai *feed* suara ke kamera atau perekam tambahan.

Lavalier Microphones Nirkabel

Untuk menangkap suara berkualitas sementara, Anda akan membutuhkan lavalier *microphones* nirkabel. Pilihan terbaik adalah untuk melampirkan lav ke *officiant* dan lav kedua pada pengantin pria. Mereka dengan mudah dapat menempatkan pemancar di saku mereka. Jika Anda hanya memiliki satu lav, melampirkan ke *officiant* seringkali lebih aman. Mereka yang berbicara selama seluruh upacara. Pastikan untuk memberitahu *officiant* bahwa mereka harus dekat dengan pasangan sehingga Anda dapat mengambil rekaman saat sumpah.

Kabel Suara

Pastikan untuk memiliki banyak kabel yang berguna. Setidaknya Anda harus mempunyai XLR, 1/4 inci untuk 3.5mm, dan kabel suara RCA.

Lighting

Anda tidak perlu memasang *lighting* pada tiga titik. Cukup dengan satu atau dua saja. Asalkan menggunakan lampu LED yang dapat dipasang pada kamera, dipegang secara *handheld* atau dipasang dengan *monopod*-nya.

Miscellaneous Support Gear

Di samping semua perlengkapan kamera besar ini, berikut adalah beberapa hal yang lebih kecil untuk dipertimbangkan. Alat pendukung kamera ini akan membuat segalanya berjalan lebih lancar:

- ***Quick Release System***

Jangan membuang waktu dengan melampirkan kamera ke sistem yang berbeda. Pastikan Anda selalu mengefisienkan waktu. Dengan cara itu, Anda bisa mencopot kamera dengan cepat.

- ***Kartu & Case Memori***

Anda akan membutuhkan banyak kartu memori. Seperti disebutkan sebelumnya, syuting video pernikahan sama seperti syuting film dengan anggaran kecil. Hindari untuk mengambil gambar yang tidak terlalu penting. Memiliki beberapa kartu mungkin terdengar membosankan, tetapi jika terjadi kesalahan tentu akan lebih mudah untuk kehilangan cuplikan 16GB daripada 64GB.

- ***Filter***

Pernikahan yang diadakan di area terbuka/*outdoor* juga tidak kalah banyak. Pastikan untuk selalu membawa *filter* pada setiap lensa yang Anda miliki. Membawa banyak baterai cadangan juga diperlukan—mulai dari baterai kamera hingga baterai AA, karena Anda tidak hanya membawa kamera saja, namun juga perekam suara atau *microphone* serta lampu.

- ***Tools***

Hal-hal lain yang perlu Anda perhatikan adalah pita galah, kabel ekstensi, *surge protector*, kunci pas *allen*, obeng, alat serbaguna. Semua ini akan berguna pada beberapa waktu.

BAB III

SINEMATOGRAFI

Tiga Cara Mudah Merekam Tanpa Penarik Fokus

Dalam suatu lokasi, peran seorang penarik fokus (*focus puller*) sangat diperlukan. *Skill* seorang *focus puller* berdiri terpisah dengan sinematografer. Kedua hal tersebut merupakan bagian yang berbeda.

Bahkan jika seorang DoP memiliki keahlian menjadi *focus puller*, ia biasanya akan sibuk mengatur kamera dan pencahayaan. Maka dari itu, dedikasi yang tinggi sangat diperlukan dalam menjadi *focus puller*.

Pada masa ini, banyak DoP yang terpaksa harus bekerja sendiri. Mereka cenderung akan mudah tertekan jika tidak bisa menghasilkan sesuatu yang bagus. Berikut merupakan tiga cara merekam tanpa *focus puller*:

1. Berkordinasilah dengan *talent* untuk mengatur jarak saat *tracking*.



Bagian Kamera (1) (Sumber: www.shutterstock.com/search/follow-focus)

Proses *tracking* merupakan salah satu proses syuting yang paling menantang saat tidak ada *focus puller* di dalam kru. Saat kamera mengikuti aktor yang berjalan, pengaturan fokus akan menjadi lebih sulit karena aktor berjalan dengan kecepatan yang berbeda dengan Anda. Hal ini akan menjadi lebih mudah jika *f-stop* kamera berada pada posisi yang tinggi saat perekaman (menyebabkan seluruh gambar menjadi fokus). Mengatur fokus

sendiri tanpa seorang *focus puller* sangat tidak dianjurkan, karena sangat sulit merekam sambil mengatur fokus sendiri sementara sang aktor terus bergerak dan berpindah tempat.

2. Dibandingkan *markers*, gunakan *peaking*.

Bagi 1st AC, menggunakan *markers* dalam mengatur fokus merupakan salah satu bagian penting. Namun, ketika Anda mengatur fokus terhadap dua aktor di depan kamera, fokus tidak akan dapat bertahan lama. Saat salah satu aktor bergerak, berbeda dari *blocking* yang seharusnya, hasilnya sudah pasti akan menjadi tidak fokus. Oleh karena itu, *peaking* lebih direkomendasikan untuk digunakan oleh 1st AC karena dapat mengunci fokus.

(*Peaking*:

<https://www.bhphotovideo.com/explora/photography/tips-and-solutions/what-focus-peaking>)

3. Hindari pengaturan fokus kepada hal yang tidak penting.

Saat menggunakan *focus puller*, Anda cenderung akan menganggapnya sebagai suatu kesempatan baik sehingga pada setiap *shot* dirasa perlu untuk menggunakannya. Namun pada dasarnya, tidak setiap *shot* membutuhkan *focus puller*. Jika Anda menggunakan *wide shot* dalam perekamannya, Anda dipersilahkan untuk menggunakan *focus puller*. Namun, apabila Anda ingin berfokus terhadap salah satu karakter saja, hindari melakukan penarikan fokus terhadap *partner* dari karakter/aktor tersebut.

Cara Membuat “Low Budget Film” Menjadi Seperti Film Blockbuster

Tentu saja Anda bisa mengajak orang-orang secara sukarela untuk menjadi *crew*, serta mendapatkan lokasi syuting yang gratis. Namun, hal ini berisiko terhadap proses penggarapan film karena keterbatasan yang begitu banyak. Lalu apa yang harus dilakukan?

Lakukan *Casting* Sesuai Standar Harga (*Low Budget Film*)

Meskipun film bersifat *low budget*, tentu Anda juga tidak dianjurkan untuk memilih *cast* secara asal-asalan. Misalnya, Anda mengajak seorang teman untuk menjadi pemain meskipun karakternya tidak cocok dengan yang ingin dibangun dalam cerita. Anda mengajaknya untuk menjadi pemain hanya karena ia sukarela untuk tidak dibayar. Hal ini sangat tidak dianjurkan. Buatlah lokasi *casting* seperti pada umumnya. Anda dan tim dapat menyeleksi berbagai pemain yang bersedia untuk bermain karena memang memiliki bakat, atau untuk portofolio mereka. Tentunya dalam hal ini Anda akan tetap mendapatkan pemain yang berbakat dalam film Anda.

Segala Hal Tentang Kru Dalam Film *Low Budget*

Akan selalu ada posisi-posisi yang dibutuhkan meskipun yang diproduksi hanyalah film berskala kecil. Secara keseluruhan, berikut posisi-posisi yang dibutuhkan:

- Sinematografer
- Pengatur Suara
- *Grip*
- Tata Rias
- Asisten Produksi



Proses Pengambilan Gambar (1) –Koleksi Pribadi

Sebagai tambahan, tentu saja DoP akan membutuhkan AC, dan *grip* akan membutuhkan *gaffer* untuk bekerja bersama. Namun yang terpenting, jumlah kru harus dapat memenuhi kebutuhan dasar yang diperlukan.

Memberi mereka bayaran adalah hal yang baik dan dianjurkan. Jangan terlalu pelit terhadap biaya dalam hal ini karena memiliki kru yang cukup namun dibayar, lebih baik daripada banyak kru namun bekerja secara sukarela. Kru adalah bagian yang paling penting dalam film Anda. Tidak seperti aktor, kru bekerja dibalik layar. Hal ini menyebabkan mereka kadang tidak mendapat apresiasi yang seharusnya mereka dapatkan. Apabila anggaran Anda kurang, Anda bisa menyiasatinya dengan mengurangi hari syuting. Loyalitas Anda terhadap kru akan tetap terlihat sehingga para kru akan tetap bersemangat dalam mengerjakan film.

Lokasi

Ketika menggarap film dengan biaya yang kecil, dianjurkan untuk menggunakan lokasi syuting yang sebagian besar gratis. Akan tetapi, bukan berarti Anda tidak melakukan *renovasi* terhadap lokasinya sehingga lokasi akan dibiarkan apa adanya. Sama seperti menghindari memakai teman sebagai pemain, hindarilah meminjam lokasi kepada teman/kerabat, kecuali jika memang diperlukan.

Sebagai contoh, jika pemain akan berperan menjadi seseorang yang kelaparan, syuting tidak mungkin dilakukan di sebuah kondominium terkenal. Terlebih jika tidak memiliki bagian *art department* dalam kru, sehingga set lokasi tidak bisa didekorasi sedemikian rupa agar terlihat sesuai dengan yang diinginkan.

Solusinya, Anda bisa mengatur *scene* dalam film agar ber-*setting* di tempat yang mudah diakses, contohnya *coffee shop* atau taman. Anda bisa membuat cerita yang menjadikan tempat-tempat tersebut sebagai lokasi inti.

Apabila proses syuting dilakukan di luar ruangan, Anda bisa melakukan metode syuting tanpa izin (*guerilla style*). Namun, Anda dan kru harus siap menanggung risiko apabila ketahuan. Di beberapa kota bahkan diterapkan sistem denda untuk hal ini.

Konsumsi

Anda harus memastikan jika para kru dan pemain mendapatkan konsumsi yang baik. Hal ini merupakan hal terakhir yang bisa Anda berikan kepada mereka jika Anda tidak mampu membayar mahal.

Tentunya Anda harus membuat perencanaan mengenai apa saja yang akan diberikan. Jika tidak, semua hanya akan berakhir dengan membelikan masing-masing dari mereka makanan setiap hari. Anggaran tentunya akan menjadi *over budget*. Solusinya, Anda bisa membawa satu makanan ke set lokasi syuting yang dapat dimakan bersama, contohnya pizza. Namun, jangan membawa makanan yang sama setiap hari. Tentunya Anda juga harus memberikan konsumsi yang sehat dan bervariasi.

Kamera

Film dengan *micro-budget* kebanyakan menghabiskan banyak biaya pada departemen kamera. Banyak pembuat film (terutama yang tidak memiliki *background* di bidang kamera) begitu mementingkan urusan kamera dan menganggap enteng kemampuan seorang DoP dan pencahayaan. Hasilnya, mereka menghabiskan begitu banyak biaya untuk menyewa kamera. Meskipun hasilnya memiliki resolusi 5K, film tersebut hanya merekam pemain dengan akting yang buruk dan lokasi yang tidak menarik.

Seorang DoP yang baik akan tetap menghasilkan gambar yang bagus dan menarik meskipun hanya menggunakan DSLR atau bahkan *pocket camera*. Cara lainnya, Anda dapat membeli sebuah kamera dan menjualnya kembali ketika proses penggarapan film selesai.

Desain Produksi

Meskipun Anda tidak memiliki biaya yang cukup untuk membayar desainer produksi yang berdedikasi, Anda tidak boleh mengesampingkan departemen desain produksi. Dengan desain produksi yang bagus, sinematografi yang biasa akan terlihat sangat luar biasa. Begitu pula sebaliknya.

Pelaksanaannya tergantung pada Anda. Anda dapat menyusun berbagai sumber daya dan peralatan sendiri, atau dibantu oleh orang lain. Apabila

Anda dan kru tidak memiliki pengalaman dalam hal desain produksi, tidak ada salahnya untuk tetap mementingkannya dan berusaha mendesain produksi film yang digarap.

Apabila Anda mampu untuk mempekerjakan seorang desainer produksi, maka segala hal akan dapat diatasi. Namun jika tidak, bukan berarti Anda tidak dapat melakukan apa-apa. Hal lain yang harus diperhatikan adalah jika Anda benar-benar tidak memiliki waktu dan sumber untuk melakukan desain produksi (ataupun mempekerjakan desainer produksi), pilihlah lokasi yang mendukung set/latar yang Anda inginkan. Dalam melakukan hal ini, bisa jadi Anda membutuhkan waktu ekstra. Namun ketika lokasi sudah ditemukan, kebutuhan akan desainer produksi tidak akan terlalu mendesak seperti sebelumnya.

Suara

Apapun yang sedang Anda lakukan, jangan sembarang memotong bagian-bagian saat merekam suara. Oleh karena itu, dalam hal ini seorang *sound recordist* sangat dibutuhkan. Buatlah perencanaan anggaran yang baik agar Anda sanggup membayar seorang *sound recordist*.

Suara merupakan separuh dari film Anda. Apabila film Anda memiliki kualitas suara yang buruk, nilai produksi dari film akan sangat berkurang. Bahkan banyak juga yang berpendapat bahwa kualitas suara lebih penting dibandingkan gambar.

Dalam merekam suara, Anda dapat menggunakan *shotgun mic* atau *zoom recorder*. Namun, ingat, bukan berarti Anda bisa mencoba untuk merekam suara sendiri. Meskipun Anda berkompeten untuk melakukan perekaman suara, pekerjaan Anda adalah sebagai pengarah atau sutradara. Anda tidak seharusnya melakukan pekerjaan orang lain.

Hasil Akhir

Film yang Anda produksi memiliki anggaran yang sedikit. Oleh sebab itu, Anda harus berhati-hati dalam alur distribusi filmnya. Anggaphlah anggaran film Anda merupakan keseimbangan antara kualitas dan uang. *Budget* yang sedikit bukan berarti Anda tidak memerhatikan kualitas hasil akhir film. Saat Anda memotong *budget* film, hindarilah dampak-

dampak negatif yang akan timbul dengan mengalihkan anggaran tersebut untuk sesuatu yang lain.

Saran lain, buatlah set lokasi syuting Anda terasa seperti sebuah set yang lebih besar. Hal yang paling sering terjadi adalah para pemain dan kru kehilangan semangat setelah beberapa hari. Mereka berhenti memercayai proyek Anda karena set dan produksi yang dianggap kurang memadai. Apabila Anda berusaha memerlakukan set produksi yang kecil seperti set produksi berskala besar, maka orang lain pun akan melakukan hal yang sama.

Memproduksi Film Dokumenter dengan Nilai Produksi Tinggi

Sampai saat ini, film-film dokumenter seringkali tidak dikenal karena nilai produksinya. Beberapa film dokumenter panjang terbaik justru terkenal karena konten yang diangkat oleh film itu sendiri. Film dokumenter sangat sulit untuk dijual dan menarik perhatian tanpa estetika dan kualitas suara yang baik.

Meski ada beberapa pengecualian, kualitas film dokumenter dari tahun ke tahun semakin meningkat. Revolusi digital yang terjadi menyebabkan pembuat film dokumenter memiliki kesempatan yang sama dengan para pembuat film-film naratif yang terkenal. Zaman sekarang, merekam film dokumenter dengan kamera RED DRAGON atau ALEXA sudah bukan hal yang asing.



Proses Pengambilan Gambar (2) (Sumber: <http://www.metoffice.gov.uk/news>)

Namun, tetap ada beberapa cara agar film dokumenter Anda tetap memiliki nilai produksi tinggi meskipun tidak direkam dengan kamera-kamera jenis tersebut.

Rekamlah Wawancara dengan Benar

Tergantung pada tema yang Anda angkat dalam film dokumenter itu, hal yang pasti ada dalam suatu film dokumenter adalah wawancara. Ambillah perekaman wawancara dengan konsep seperti kehidupan sehari-hari narasumber.

Namun, konsep ini membuat Anda seringkali harus memasang perekaman secara diam-diam. Dalam teknisnya, seringkali pula akan terjadi beberapa masalah. Meskipun demikian, hal tersebut tentunya bisa ditutupi dengan menghadirkan hasil wawancara yang bagus dan indah dilihat oleh mata. Sebagai sutradara, Anda tentu memiliki wewenang untuk mengendalikan seluruh proses.

Prioritaskan Lokasi Suara

Menyertakan *subtitle* pada film jika kualitas suara tidak memadai memang tidak dilarang, namun tidak ada salahnya Anda tetap mengusahakan kualitas suara agar tetap baik. Menyertakan *subtitle* di seluruh percakapan dalam film tentunya akan membebani Anda, kecuali bahasa yang digunakan merupakan bahasa asing.

Walaupun Anda melakukan syuting sendiri, bukan tidak mungkin Anda bisa menghasilkan suara dengan kualitas yang baik. Yang perlu Anda lakukan adalah memerhatikan setiap detailnya. Gunakan *shotgun mic* yang tersambung dalam *clip on* yang dipasang pada narasumber. Suara akan menjadi terpisah sehingga memudahkan Anda untuk mengaturnya. Penonton yang menonton film dokumenter Anda pun dapat menikmati dengan nyaman.

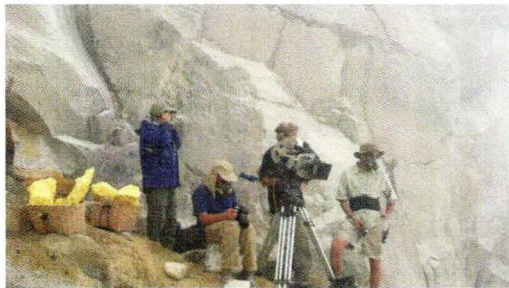
Gunakanlah Musik yang Bagus

Film dokumenter yang sukses memang dikerjakan di ruang *editing*. Namun, yang kadang kurang diperhatikan adalah musik. Para pembuat film dokumenter seringkali melupakan pentingnya musik yang dapat menggiring penonton dan membangun suasana yang diinginkan. Anda tidak perlu takut untuk menggunakan musik yang menurut Anda sesuai untuk dipakai pada situasi yang dibangun. Namun, bukan berarti Anda bisa asal memilih musik. Pastikan Anda tetap memakai musik yang berkualitas.

Pengadeganan Juga Dapat Diterapkan

Apabila Anda memiliki tema film dokumenter tentang kejadian puluhan tahun yang lalu, tentu kualitas gambar akan menjadi kurang bagus jika Anda menayangkan dokumen aslinya. Untungnya pada zaman sekarang, pengadeganan kembali kerap dilakukan. Hal ini malah membuat film semakin memiliki rasa dan nilai seni. Nilai produksi film pun akan tinggi.

Seperti halnya melakukan wawancara yang bagus, pengadeganan kembali juga memberi Anda kesempatan untuk mengatur apa yang akan Anda rekam dan menambah nilai produksi film tersebut.



Kru di Lokasi Syuting (Sumber:

<http://www.barakasamsara.com/location/kawah-ijen-sulfur-mine-java>)

Kru Film

Meskipun pada umumnya Anda melakukan syuting sendiri, atau bahkan jika ada narasumber yang tidak ingin diwawancara dengan banyak kru, keberadaan kru tetap dibutuhkan. Kru yang dibutuhkan tentu tidak banyak—jika Anda memiliki seorang operator kamera dan suara, hal tersebut sudah cukup memenuhi, sehingga Anda pun tidak perlu kebingungan dalam hal mengoperasikan kamera sendiri.

Bagaimana Mendapat Gambar yang Bagus dalam Wawancara Dokumenter



Proses Pengambilan Gambar (3)—Koleksi Pribadi

Beberapa tahun yang lalu, film dokumenter sama dengan film yang kualitasnya rendah—tipikal gambar yang dihasilkan dari kamera berkualitas rendah dan dengan kurangnya *setting*-an pada kamera. Namun, ada beberapa film dokumenter yang melawan arus dan memproduksinya dengan biaya yang tinggi, walaupun hanya sedikit dan jauh di antara yang ada.

Meskipun begitu, selama lima sampai 10 tahun terakhir, hal tersebut telah berubah. Rata-rata film dokumenter terlihat sama baiknya seperti film naratif. Semua ini berkat pembuat film dokumenter yang memiliki alat yang sama dengan pembuat film naratif. Selain itu, genre-genre dalam film dokumenter yang ada, umumnya sudah dapat diwujudkan.

Intinya, jika telah menetapkan untuk membuat film dokumenter, pasarnya kini telah naik. Untuk mengamankan distribusi, Anda akan berusaha membuat produk yang menarik di pasaran. Pendekatan Anda untuk wawancara film dokumenter adalah salah satu komponen terpenting yang harus dipertimbangkan.

Ada banyak cara yang dapat Anda lakukan untuk meningkatkan nilai produksi film dokumenter, tetapi mari berfokus terlebih dahulu pada rekaman wawancara.

Pada banyak film dokumenter, wawancara terhitung sekitar 50% dari keseluruhan durasi film—ini juga salah satu dari beberapa aspek kreatif pada setiap *shoot* di film dokumenter. Oleh karena banyak alasan, Anda ingin memaksimalkan kualitas dan substansi dari wawancara. Di bawah ini adalah tiga cara simpel yang dapat meningkatkan kualitas wawancara.

1. Gunakan *Slider*

Slider adalah cara terbaik dalam wawancara film dokumenter. Anda telah menonton banyak film dokumenter yang rekaman wawancaranya sangat membosankan. Hal tersebut sebenarnya dapat diakibatkan oleh adanya pergerakan kamera yang tidak tepat. Bahkan, sebuah gambar dengan komposisi yang baik dan di-*shot* dengan baik hanya cocok untuk dinikmati penonton usia menengah dalam waktu yang lama. Artinya, banyak wawancara yang ditutup-tutupi dengan *b-roll*.

Ada kalanya Anda ingin berlama-lama dalam sebuah wawancara dan melihat orang berbicara—terutama pada saat-saat emosional. Hal ini dapat menyulitkan proses pengeditan. Anda harus memutuskan memotong bagian *b-roll* untuk membuat visual yang lebih menarik, atau tetap dalam *shot* wawancara tetapi akan kehilangan momentumnya. Di sinilah gunanya *slider*. Gerakan *slider* yang halus dapat membuat wawancara tampil secara berbeda. Namun, Anda harus memiliki model yang besar atau teknik yang jelas agar hal ini bekerja. Maka dari itu, lebih ideal jika Anda memiliki gerakan *slider* yang sangat lambat yang tidak terlalu disadari oleh penonton sehingga penonton akan tenggelam ke dalam rekaman secara lebih dalam, tetapi tidak mengganggu pergerakan kamera. Untuk menjalankan teknik ini dengan baik, Anda memerlukan asisten untuk mengoperasikan *slider* sehingga Anda masih bisa melakukan wawancara dengan efektif. Alternatif lain, sekarang banyak *slider* yang menggunakan mesin seperti Redrock Mikro yang memungkinkan *slider* bergerak otomatis.

2. Gambar 4K *Shooting* dengan 4K

Artinya, Anda dapat membingkai ulang pengambilan gambar, walaupun banyak orang yang tak menggunakannya. Mereka menganggap sinematografi digital sama dengan atau mendekati film. Artinya, setiap gambar yang diambil akan sama dengan produk finalnya. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah pengambilan gambar, serta nantinya dapat diubah di proses editing.

Hampir semua mengatakan, pendekatan wawancara dapat dimanipulasi dengan proses editing. Padahal, mengedit wawancara

dokumenter dapat sangat membuat frustrasi dalam memotong dan memilahnya ketika Anda hanya memiliki satu pengambilan gambar saja. Jika pengambilan gambar Anda menggunakan rekaman 4K, maka masalah editing telah terselesaikan dan Anda dapat mengambil *angle* yang lebih rapat dalam editing.

Jadi meskipun 4K mungkin masih berlebihan dalam proses produksi, cukup baik untuk mengambil gambar wawancara dengan cara ini agar dapat memiliki berbagai pilihan di kemudian hari.

3. Gunakan B-Kamera

Terlepas dari hal sebelumnya, terdapat metode lain yang benar-benar hebat untuk menjaga pilihan Anda tetap terbuka saat mengedit. Hal ini melibatkan penggunaan dua kamera saat syuting. Tergantung pada siapa Anda melakukan wawancara dan bagaimana kenyamanan mereka pada kamera, Anda mungkin perlu banyak mengedit untuk membuat wawancara menjadi terasa kohesif dan cair. Misalnya, jika yang diwawancarai mengatakan banyak "ums", Anda harus mempunyai kemampuan untuk memotongnya bila memungkinkan. Sehingga, hal tersebut tidak mengalihkan perhatian penonton. Anda bisa menggunakan 4K dalam metode yang dijelaskan di atas, tetapi alternatif yang lebih baik adalah memiliki dua sudut kamera untuk memotong.

Perlu diingat bahwa Anda juga mungkin perlu operator kamera lain, tergantung pada bagaimana Anda akan mengatur pengambilan gambar dan apakah membutuhkan *slider* atau tidak.

Rekam Secara Diam-Diam dengan Teknik Gerilya! (*Guerilla Style*)

Saat para pembuat film dihadapkan dengan situasi di mana mereka harus merekam tanpa izin, kebanyakan dari mereka memilih untuk menggunakan teknik gerilya. Mereka akan tetap melakukan syuting secara diam-diam demi membuat film tetap berjalan serta menghemat biaya. Hal ini terlihat mudah, terlebih jika memikirkan biaya yang harus dikeluarkan jika meminta izin khusus. Namun, tentunya ada beberapa kerugian jika Anda ketahuan melakukan ini.

Apabila ketahuan, bukan tidak mungkin produksi film Anda akan dihentikan. Bahkan kadang Anda akan diminta membayar denda, atau

peralatan akan disita. Ada beberapa cara yang cocok dilakukan para jurnalis dan pembuat film dengan anggaran rendah jika ingin melakukan teknik ini dengan baik.

Catatan: Jika ingin melakukan cara ini, Anda harus pahami risikonya (baik itu penghentian produksi atau denda). Berhati-hatilah terhadap setiap konsekuensi. Pastikan Anda sudah memeriksa hukum-hukum dan peraturan daerah setempat, dan yang paling penting, jagalah kru yang Anda miliki.

Jangan Gunakan Kamera Film. Gunakan DSLR



Kamera DSLR dengan Alat Perekam Suara –Koleksi Pribadi

DSLR merupakan pilihan terbaik jika ingin melakukan syuting dengan teknik gerilya. Semakin kecil kamera yang digunakan, semakin kecil pula risiko ketahuan. Sebagai contoh, Anda bisa saja menggunakan kamera seperti kamera saku (*pocket camera*) yang berukuran lebih kecil dari DSLR. Namun, bukan berarti kamera saku adalah pilihan terbaik.

Kamera saku memiliki rupa yang unik dan seringkali meraih perhatian penonton, bahkan melebihi kamera DSLR yang memiliki kualitas lebih dari kamera saku. Meskipun menggunakan kamera berukuran kecil merupakan salah satu kunci untuk melakukan teknik gerilya, namun kualitas gambar tentu harus tetap diperhatikan. Dalam hal ini, DSLR adalah kamera yang paling memadai.

Pastikan Kru Tidak Mencolok Perhatian

Jika Anda melakukan proses syuting tanpa izin, film Anda pasti memiliki *budget* yang rendah dan jumlah kru yang kecil. Hal yang penting adalah jangan menampakkan diri atau berpenampilan seperti kru film. Dengan begitu, Anda tidak akan menarik perhatian.

Hal yang paling penting dalam melakukan teknik gerilya adalah jangan sampai kru Anda (meskipun itu kecil atau besar) menarik perhatian. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, proses syuting seringkali menarik perhatian sehingga mengundang kerumunan. Anda harus memikirkan kemungkinan khalayak akan mengetahui proses syuting dan menimbulkan keramaian. Jika terjadi, hal tersebut akan mengacaukan proses syuting.

Adalah suatu kesalahan jika Anda menggunakan banyak kru untuk melakukan syuting dengan teknik gerilya. Pada proses syuting, yang dibutuhkan hanyalah *director* (diluar DoP dan pemain). Selalu pastikan kru berada di posisi yang tidak menarik perhatian saat melakukan syuting.

Gunakan Suara *Wireless*

Jika Anda memiliki seorang *sound recordist* dalam kru, kemungkinan besar mereka akan meminta untuk menggunakan *boom*. Akan tetapi, menggunakan *boom mics* dalam proses syuting dengan teknik gerilya sangat tidak dianjurkan.

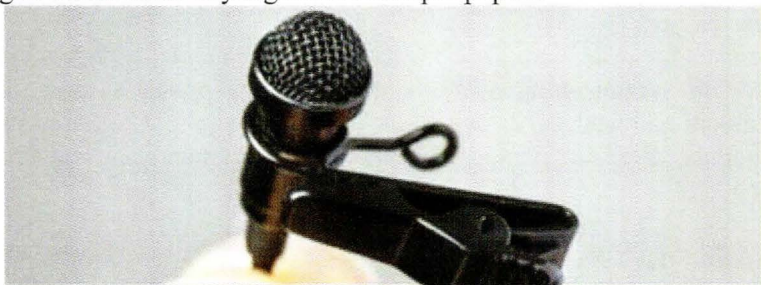
Sound recordist pasti kurang menyetujui pilihan Anda untuk menggunakan *microphone*. Namun, cara ini cenderung akan membuat Anda berhasil mendapatkan rekaman yang Anda butuhkan tanpa menarik perhatian.

Bilamana ketahuan dan harus kabur, yang terpenting adalah cara Anda untuk menyembunyikan alat perekam. *Sound recordist* dianjurkan untuk selalu menaruh peralatan di dalam satu tas ransel. Cara lainnya, alat perekam dapat ditaruh di mobil terdekat. Hal ini memang agak sulit, terlebih Anda harus membicarakannya kepada *sound recordist*. Akan tetapi, cara tersebut adalah pilihan terbaik saat Anda melakukan syuting secara gerilya.

Jangan Sampai Ada Peralatan yang Terlihat di Sekitar Lokasi Syuting

Jangan sampai meninggalkan peralatan syuting secara sembarangan. Hal ini sangat tidak dianjurkan.

Menggunakan *tripod* dapat menarik perhatian. Untuk menghindari hal tersebut, pilihan terbaik adalah melakukan proses syuting dengan cara *handheld* (memegang dengan tangan). Jika Anda ingin gambar yang stabil, gunakan *monopod* dan rekam menggunakan lensa *stabilized* (contoh: kamera Sony A7 yang memiliki *stabilization*). Apapun yang Anda lakukan, pastikan Anda berhati-hati ketika melakukan syuting dengan badan kamera yang tidak ditutupi apapun.



Alat Perekam Suara (Sumber: <https://www.bhphotovideo.com> › Audio › Features)

Buatlah Perencanaan dan Lakukan Pekerjaan Secepat Mungkin

Satu-satunya cara untuk melakukan teknik gerilya dengan benar adalah dengan cara membahas peralatan dan kru sedetail mungkin dan buatlah perencanaan yang sangat teliti. Anda tentunya harus melakukan riset secara *online*, survei langsung ke lokasi syuting (melihat lokasi mana yang memungkinkan untuk dilaksanakannya syuting diam-diam), dan siapkan kru.

Perencanaan akan membuat proses menjadi lebih efisien, sehingga Anda akan bekerja lebih cepat. Persiapan lain yang dibutuhkan (tata rias, pengecekan suara) harus dilakukan di lokasi yang terpisah. Jika Anda menyiapkan hal tersebut dengan benar, hanya ada tiga hal yang perlu dilakukan saat proses pengambilan gambar yakni: masuk, rekam, dan keluar.

Lima Hal yang Harus Diperhatikan Saat Melakukan Syuting *Slow Motion*

Sejak dulu, pembuat film yang independen menemukan kesulitan untuk merekam *slow motion* berkualitas tinggi. Sampai beberapa tahun terakhir, pilihan terbaik adalah melakukan perekaman di 720/60p dengan *codec* yang sudah ditekan dan diperkecil (apabila dilakukan dengan kamera 5D Mark II), kecuali jika Anda berkenan untuk menghabiskan biaya lagi dengan menyewa atau membeli kamera film yang canggih.

Seiring waktu, produsen kamera telah mengetahui bahwa konsumen menuntut *frame rates* yang lebih tinggi (untuk melakukan *slow motion*). Dan pada akhirnya, Anda telah melihat banyak kamera yang menawarkan kemampuan tersebut.



Gambar yang Diambil dengan Teknik *Slow Motion* (Sumber: <https://www.shutterstock.com/search/slow+motion>)

Kamera GH4 dapat merekam hingga 96 fps, Canon C100 Mark II dapat melakukannya dengan resolusi penuh, 1080/60p. Bahkan, kamera iPhone 6 dapat merekam hingga 240fps!

Bagi sebagian orang, ini adalah berita baik. Makin banyak peralatan yang bisa diakses, maka akan semakin baik. Artinya, Anda yang selama ini menginginkan *frame rates* yang tinggi sejak lama pada akhirnya terlalu sering menggunakan *slow motion*, bahkan untuk hal yang tidak begitu penting, seperti saat Anda menggunakan *depth of field* secara berlebih saat 5D Mark II pertama dirilis.

Sekarang, ayo lihat lima hal yang harus dipertimbangkan sebelum memilih untuk *shoot* dalam *slow motion*:

1. Perlu Lebih Banyak Cahaya

Jika Anda belum pernah melakukan syuting *slow motion* sebelumnya, Anda mungkin tidak mengantisipasi banyaknya cahaya yang dibutuhkan untuk mendapatkan gambar yang bagus. *Shooting overcranked* berarti *frame rate* bertambah dan *shutter speed* juga. Berikut peraturan 180 derajat *shutter*: jika Anda melakukan syuting pada 96 fps, *shutter* haruslah berada di antara $1/200^{\text{th}}$ per detik. Hal ini akan mengurangi pencahayaan secara signifikan.

2. Mengganggu Bila Berlebihan

Salah satu cara termudah untuk mengganggu penonton adalah *slow motion* yang berlebihan. Seringkali, rekaman tampak hebat dalam gerakan lambat, tapi bukan berarti segalanya harus di-*shoot* seperti itu. Jika tidak berhati-hati, Anda akan jatuh kedalam perangkap yang Anda bangun sendiri.

3. Mungkin Tidak Tepat dengan Proyek Anda

Banyak *shooters* sedikit menggila ketika mereka pertama kali membeli kamera yang mempunyai kemampuan untuk *overcrank*. Tidak hanya terlalu sering menggunakan efek tersebut, tetapi mereka juga menggunakannya pada proyek yang tidak membutuhkan hal tersebut. Meskipun tidak ada aturan tentang hal ini, *slow motion* sebenarnya sangat baik dalam video musik, beberapa iklan, dan dalam dosis kecil pada *narrative films*.

Sayangnya, banyak pembuat film menggunakan berjuta *slow motion* di proyek dokumenter atau naratif. Jelas, ada waktu dan tempat untuk *slow motion* dalam dokumenter atau film fiksi. Dengan kata lain, jangan menggunakannya hanya karena Anda bisa menggunakannya. Gunakanlah bila itu adalah perangkat *storytelling* yang tepat untuk proyek Anda.

4. Kualitas Gambar Akan Menghilang

Tidak peduli format apa yang digunakan, Anda mungkin akan mengurangi kualitas gambar Anda secara signifikan dengan *slow motion*. Alasan di balik ini adalah matematika sederhana. Biasanya, kamera memiliki tingkat set data yang direkam per

detik. Ketika Anda meningkatkan jumlah *frame* per detik, Anda menyebarkan data menjadi sangat tipis dengan merenggangkannya menjadi lebih banyak *frame*. Bahkan, pada RED DRAGON (yang tentu saja dasar RAW), menangkap *frame rate* tertentu berarti bahwa rasio kompresi minimum diperlukan secara signifikan. Ini bukan berarti Anda tidak bisa menangkap gambar *slow motion* yang indah, tapi berarti bagaimana Anda mempertahankan kualitas gambar yang tinggi.

Segala Hal yang Harus Diketahui Tentang CF Cards



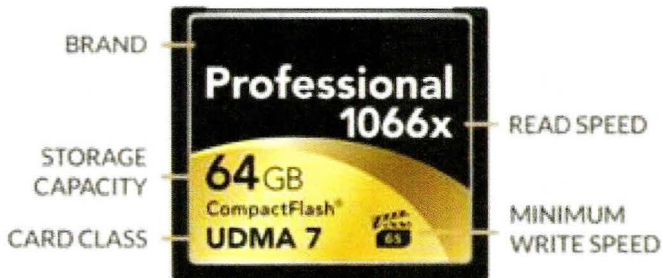
Kartu CF (Sumber: <https://www.shutterstock.com/search/microdrive>)

Kartu CF (*Compact Flash*) adalah sebuah kartu memori kecil yang digunakan di banyak sistem kamera modern. Kartu CF yang tahan lama, cepat, dan portabel, membuatnya menjadi pilihan yang bagus untuk profesional fotografer dan *filmmaker*.

Cara Membaca Kartu CF

Ada dua hal penting yang harus dipertimbangkan: Ukuran dan kecepatan. Pada kartu CF, ukuran penyimpanan biasanya ditampilkan secara jelas di bagian depan. Kini, kartu CF hadir dengan berbagai ukuran, dari 4GB hingga 512 GB.

Kecepatan membaca kartu biasanya ditampilkan dalam MB/s atau "x". Lebih membantu bila membaca keterangan pada CF dalam MB/s, tetapi Anda dapat mengkonversi kecepatan yang ditunjukkan dalam MB/s dengan membagi jumlah "x" dengan 6,666. Sebagai contoh, jika kartu CF memiliki kecepatan x1000, maka kecepatan baca yang dimiliki adalah sekitar 150MB/s.



$$\frac{\text{"X" NUMBER}}{6.6666} = \text{MB/s}$$

Cara Membaca Kartu CF (Sumber: www.google.com)

Cara Kerja Kartu CF

Praktisnya, kartu CF bekerja melalui lubang 50 pin yang terhubung di dalam kamera atau *card reader*. Setelah terhubung, penggunaan kartu CF benar-benar mudah—hanya format kartu dan catatan. Kartu CF menggunakan format FAT32 atau exFAT, membuat mereka saling kompatibel antara Windows dan Apple.

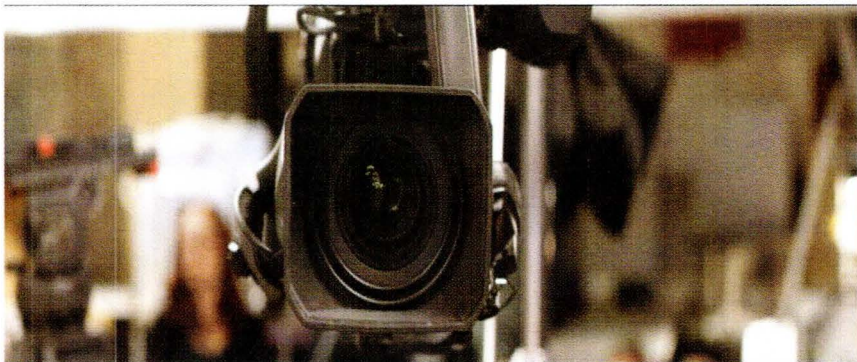


Kartu CF (1) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/everything-you-need-to-know-about-cf-cards>)

Compact Flash vs SD Card

Ada banyak perdebatan tentang manakah yang terbaik: *SD card* atau *CF*. Keduanya memiliki kelebihan dan kelemahan. *SD card* cenderung lebih murah daripada *CF*, tetapi *CF* cenderung lebih cepat dan tahan lama dibandingkan *SD card*. Sampai sekarang, tidak ada banyak perbedaan teknis yang signifikan antara kartu *SD* dan *CF*, sehingga hal ini kembali lagi ke preferensi. Jika Anda akan melakukan syuting di kondisi yang kasar, kartu *CF* pilihannya. Untuk syuting yang lebih kasual, pilihlah *SD card*.

Kenapa Syuting RAW Tidak Boleh Terlalu Sering?



Kamera (Sumber:<https://www.premiumbeat.com/blog/11-ways-to-make-money-as-a-videographer-right-now>)

Tidak ada yang menyangkal bahwa gambar RAW hampir selalu terlihat lebih baik daripada gambar yang sama yang diambil dengan format terkompresi. Sama seperti RAW pada foto, RAW pada video memberikan gambar akhir yang maksimal pada dinamika, detail, dan kualitas secara keseluruhan. Namun, tidak peduli seberapa besar RAW, banyak sekali contoh di mana RAW bukanlah pilihan yang tepat dan penulis memutuskan untuk langsung *shoot* ke ProRes, atau *codec* terkompresi yang lain.

Pilihan Kamera yang Terbatas

Jika Anda tidak memiliki banyak pengalaman syuting dengan RAW, mungkin Anda tidak menyadari bahwa sebagian besar kamera RAW saat ini yang berada di pasaran tidak bekerja baik dalam cahaya rendah. Jadi, jika ingin pergi keluar dan syuting adegan malam, Anda mungkin akan berakhir dengan beberapa *shoot* yang tidak dapat digunakan karena akan menjadi bahan mentah yang tampak mengerikan. Sebaliknya, jika Anda syuting dengan menggunakan kamera 300D, Anda mungkin akan bisa mendapatkan hasil yang lebih baik.

Banyak Data yang Dibutuhkan

Beberapa kamera RAW akan membutuhkan banyak penyimpanan yang dapat menjadi sangat mahal dan rumit untuk ditangani. Sementara, beberapa kamera (seperti REDs) akan men-*shoot* dalam format RAW. Banyak kamera lainnya yang men-*shoot* dalam format RAW yang tidak terkompresi dan dengan begitu, ukuran file RAW akan menjadi sangat besar.

Kesimpulan

RAW adalah format yang sangat bagus. Namun, ada beberapa hal penting yang harus dipertimbangkan ketika *shooting* RAW termasuk pilihan kamera yang terbatas, persyaratan data besar, dan kebutuhan untuk gradasi warna.

Tiga Tips Berhadapan dengan *Rolling Shutter*



Proses Pengambilan Gambar (4) (Sumber:
<https://www.indigoprod.com>)

Masalah *rolling shutter* dapat mewabah pada berbagai hal, tetapi lebih sering menyebabkan garis horizontal miring ketika *panning*, atau “*jello effect*” ketika *men-shoot* dengan lensa panjang. Ketidaksimetrisan *rolling shutter* adalah hasil dari kecepatan *frame* tertentu ketika dipindai dan ditangkap dalam sensor CMOS. Tidak seperti *global shutter*, yang dapat menangkap keseluruhan *frame* dalam sekejap, sebuah *rolling shutter* akan memindai *frame* dari atas kebawah. Dengan kata lain, bagian atas dan bagian bawah dari sebuah *frame* tidak langsung ditangkap dalam momen yang sama. Inilah alasan mengapa sebuah gambar dapat muncul miring atau tidak simetris dalam situasi tertentu. Anda mungkin berpikir mengapa kebanyakan manufaktur tidak menggunakan *global shutter sensor* di kameranya. Terdapat beberapa alasan mengenai hal tersebut. Sebuah *rolling shutter* mempunyai permasalahan dengan kemiringan dan gangguan, tetapi bisa mendapatkan *low-light performance* dan *dynamic range* yang lebih baik. *Visual effect* (VFX) *shot* di saat tertentu dapat menjadi sangat menantang untuk dihadapi ketika bekerja. Untuk seorang pekerja VFX, mereka harus bisa secara akurat mengikuti dan menyamakan elemen 2D/3D. Kabar baiknya, ada cara untuk mengimbangi permasalahan *rolling shutter*, yaitudengan tersedianya banyak sensor CMOS.

Berikut adalah tiga cara sederhana :

1. Menggunakan Perlengkapan

Hal utama harus bisa mengurangi kesalahan kecil dalam berbagai kamera yang tentunya dapat menjadi sebuah masalah. Tetapi, dapat menjadi masalah besar oleh *rolling shutter*. Menggunakan *stabilizer* atau perlengkapan apapun akan selalu menjadi pilihan terbaik untuk meminimalisir kesalahan kecil tersebut. Jelas, *tripod* atau *monopod* dapat bekerja sempurna dalam banyak hal, tapi dapat menjadi rumit untuk *handheld*. Seperti yang dibayangkan, menggunakan peralatan bahu merupakan salah satu cara terbaik untuk menghilangkan *rolling shutter*. Tetapi, hal ini harus diatur dengan tepat. Peralatan berat dan seimbang adalah hal yang mutlak harus diperhatikan ketika *handheld*.

2. Mengetahui Sudut Pengambilan Gambar

Setiap kamera mempunyai batasannya sendiri, entah itu area dinamiknya, ketajamannya, detail, akurasi warna, atau lainnya. Salah satu contohnya ketika *men-shoot* sebuah kereta yang berjalan. Jika keretanya bergerak dari *frame* kiri ke *frame* kanan, gambar tersebut akan berbentuk sangat miring atau tidak simetris, walaupun Anda tidak menggerakkan kamera. Sensor kamera tidak dapat membaca keseluruhan gambar dalam sekejap dan dapat menyebabkan kemiringan horizontal.

3. Perbaiki Setelahnya

Terkadang, kata *perbaiki* adalah pilihan tepat jika menyangkut tentang *rolling shutter*. Anda dapat memperbaiki gambar selama *post-production* dengan menggunakan beberapa *plug-in* yang berbeda untuk variasi sistem NLE atau komposisi *software*. Banyak sekali pilihan di luar sana, sehingga direkomendasikan untuk melakukan pencarian Google demimelihat peralatan mana yang cocok untuk kamera dan *software* kombinasinya.



Tahap Pascaproduksi (Sumber:

<https://www.premiumbeat.com/blog/non-technical-video-editing-tips-that-will-dramatically-improve-your-work>)

Cinematography Tips untuk Horror Filmmaker



Ilustrasi Shot dalam Film *Horror* (Sumber:
<https://www.shutterstock.com/search/scary+eyes>)

Film *horror* adalah film mengenai suara, tekstur, dan *mood*. Tidak seperti banyak genre yang mengandalkan elemen yang lebih berat (dialog, plot, dll.), pada film *horror* yang terbaik adalah tentang *style*-nya. Dua hal paling penting dalam membuat *mood* adalah desain suara dan sinematografi. Tidak seperti pencahayaan film komedi atau drama, beberapa aturan dapat sering hancur ketika syuting film *horror*.

Berikut ini lima tips sinematografi yang dapat diikuti:

1. Lakukan Hal yang Berlawanan

Beberapa pembuat film *horror* tenggelam dalam *extreme close up*, tetapi melakukan hal yang berlawanan dapat jauh lebih efektif. Tidak hanya dapat menampilkan karakter yang terisolasi, tetapi juga membuat perasaan yang tidak diset sebelumnya.

2. Tidak Terlalu Terekspos

Dalam film *horror*, tidak terlalu terekspos dapat sangat efektif dan membuat area *frame* lebih terpenuhi dengan bayangan dan membuat perasaan misterius. Bisa saja Anda menggunakan eksposur normal dan hanya bergantung pada pewarnaan. Tetapi, mungkin hasilnya tidak akan sama.

3. Gunakan Kabut

Gunakan kabut untuk menambah tekstur dalam *scene* Anda. Ini adalah trik lama, tetapi tetap digunakan dan sangat efektif dalam film *horror*. Pada keadaan yang sama, Anda pasti tak ingin kabut yang berlebihan karena dapat membuat gambar yang

dihasilkan terlihat murahan dengan sangat cepat. Faktanya jika ingin teknik ini bekerja dengan baik, Anda tak perlu menciptakan banyak kabut—hanya perlu agar kabut itu “terasa” dalam gambar. Jadi, jika lain kali Anda terjebak untuk menggunakan kamera dengan sensor yang kecil, atau *shooting* di ruangan yang kecil dan tidak mendapatkan kedalaman gambar yang diinginkan, cobalah untuk menambah sedikit kabut. Anda akan terkejut ketika melihat betapa efektifnya cara tersebut.

4. Jangan Takut Gel Warna

Penulis hampir selalu menghindari untuk menggunakan gel warna ketika syuting. Penulis menggunakan gel tersebut untuk temperatur warna lampu. Gel merah dalam keadaan tertentu dapat sangat efektif untuk film *horror*. Gel merah dapat membuatsuasana *horror* lebih terasa dan penonton lebih terkesima. Hindari menggunakan gel warna seperti yang fotografer lakukan.

5. Temukan Sudut yang Unik

Contoh paling nyata dari sudut pengambilan yang unik adalah menggunakan *dutch tilt*. Contoh lain bisa saja *bird's eye view* atau sudut sangat rendah dan menghadap ke atas. Keduanya merupakan perspektif unik yang jarang Anda lihat dalam film. Itulah mengapa *dutch tilt* lebih baik. Selalu pastikan bahwa apapun sudut ekstrem kamera yang digunakan selalu cocok dengan *scene* Anda. Hal terakhir yang Anda inginkan adalah untuk *me-restyle* sebuah *scene* atau momen yang sebenarnya bukan cerita sebenarnya.

Tips Pencahayaan yang Perlu Dipertimbangkan Sebelum Pengambilan Gambar

Pencahayaan adalah salah satu komponen yang paling penting dalam desain sinematik. Manipulasi cahaya yang tepat sangat penting untuk memberikan *mood* yang dimaksudkan adegan. Adegan tersebut dapat memberikan dampak emosional yang besar saat cerita diterima oleh penonton.

Semua orang tahu ini, tetapi masih begitu banyak orang yang membuat keputusan yang benar-benar dangkal ketika menyangkut masalah pencahayaan. Salah satu masalah terbesar yang tampaknya mewabah pada film indie saat ini adalah kurangnya pencahayaan. Biasanya, sebagai akibat dari percobaan untuk menembak dengan kamera *high-sensitivity* seperti Sony A7S atau Canon C300.

Hal ini umum bagi pembuat film saat ini yang merasa bahwa lampu bukan lagi merupakan komponen penting untuk proses pembuatan film seperti dulu. Mengingat kamera *high-sensitivity* mampu mengekspos gambar dengan benar tanpa menggunakan *set up* cahaya yang tepat, bahkan dengan eksterior malam hari.

Sayangnya meskipun begitu, jenis semacam ini tidak pernah menghasilkan hasil yang baik. Di bawah ini, ada beberapa tips kunci pencahayaan untuk memperhitungkan besarnya cahaya yang akan diberikan pada film.



Lighting (Sumber: www.seattle-video.com)

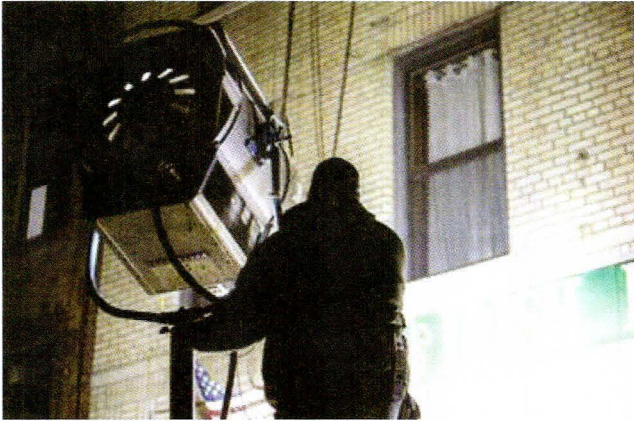
1. Pilih Antara Pencahayaan Lembut dan Pencahayaan Kuat

Salah satu hal terbaik yang dapat Anda lakukan ketika men-*set up* pencahayaan untuk setiap film adalah memutuskan apakah Anda ingin memilih estetika lembut atau kuat. Jelas, Anda dapat mengubah pengaturan pencahayaan dari adegan ke adegan. Tetapi, jika ingin film Anda memiliki konsistensi, pencahayaan menjadi salah satu pendukungnya.

Cukup mudah untuk membuat keputusan pencahayaan yang akan membantu Anda mencapai tampilan sesuai dengan yang ada dalam pikiran Anda. Tetapi, yang penting justru yang sering diabaikan. Banyak film indie akhirnya tidak memiliki pilihan selain menggunakan pencahayaan keras pada film mereka, karena mereka

belum memikirkan hal-hal seperti anggaran yang tidak cukup kuat untuk memakai lampu HMI.

Cahaya matahari juga masih menjadi salah satu pilihan pencahayaan. Tinggal bagaimana Anda menambahkan atau memanfaatkan sumber pencahayaan yang lainnya. Tidak ada cara yang paling benar dan yang salah. Semua tergantung dari Anda lagi, bagaimana langkah yang perlu diambil agar gambar sesuai dengan yang Anda bayangkan.



Proses Pengaturan Cahaya (Sumber:<https://www.premiumbeat.com/lighting-tips-to-consider-before-shooting-your-next-film>)

2. Gunakan Lampu Praktis untuk Interior

Hanya karena tidak memiliki anggaran pencahayaan yang besar, bukan berarti Anda tidak dapat membuat film. Manfaat dari kamera sensitivitas tinggi (seperti Canon C300 atau Sony A7S) adalah mereka unggul dalam situasi cahaya rendah. Syuting film tanpa kit film pencahayaan yang tepat bisa saja dilakukan—tetapi untuk mempertahankan tampilan visual yang menyenangkan untuk film, setidaknya Anda perlu tahu bagaimana menggunakan lampu praktis untuk pengambilan gambar.



Penggunaan *Lighting* di Set (Sumber:
<https://www.shutterstock.com/search/film+crew>)

Practicals adalah setiap lampu yang benar-benar muncul di set. Ini bisa menjadi lampu *overhead*, lampu meja, lampu lantai, atau yang lainnya, yang mungkin sering Anda temukan di lokasi interior rata-rata.

Lampu praktis memiliki banyak manfaat. Seringkali malah membantu pencahayaan dengan tepat, asal Anda tahu cara memposisikannya dengan benar. Hal lain yang harus diperhatikan adalah plastik hitam serta alat-alat lain yang berpotensi untuk mengontrol *output*, suhu, serta warna film.

3. LED Panel untuk Eksterior Malam

Eksterior malam mungkin adalah eksekusi paling buruk pada film indie dengan anggaran terbatas. Terutama berlaku pada upaya pengambilan gambar dengan kamera *ultra-high-sensitivity* tanpa menggunakan bantuan cahaya.

Jika Anda melakukan syuting dengan kamera seperti A7S atau C300, Anda bisa lolos dengan mudah menggunakan pengaturan pencahayaan minimal (seperti baterai bertenaga LED) dan masih mendapatkan hasil yang bagus. Pastikan untuk menggunakan lampu tambahan seperti panel LED untuk menambah cahaya. Panel ini relatif terjangkau dan sangat berguna.

Empat Lampu Murah yang Dapat Bekerja dengan Ajaib dalam Proses Syuting



Pengambilan Gambar di Bawah Sumber Cahaya Buatan (Sumber: <https://www.premiumbeat.com>)

1. **Lampion Cina**
Hampir setiap toko pencahayaan atau toko *home furnishing* (seperti Ikea) akan menjual lampion Cina. Lampion Cina bisa menjadi pencahayaan yang serbaguna sebab memancarkan cahaya lembut yang indah yang dapat digunakan sebagai *key*, *fill*, atau bahkan cahaya latar belakang karena sangat mudah diadaptasikan. Untuk penggunaan siang hari, Anda dapat beralih ke lampu *daylight*.
2. **Lampu Kerja**
Lampu kerja hampir dapat dibeli di semua toko perangkat keras. Cahayanya dapat berupa *tungsten* atau cahaya siang hari. Sehingga, *seting-an* interior malam hari pun bisa digunakan.
3. **Lampu *Emergency***
Panel cahaya adalah produk yang relatif baru dan tersedia di hampir setiap toko kelontong. Lampu ini sering digunakan untuk berkemah sebagai sarana untuk menerangi area gelap gulita di malam hari dan cocok untuk digunakan pada set film. Kualitas cahaya yang brilian membuatnya bisa memberikan cahaya yang mirip panel LED biasa atau bahkan *fluorescent* Kinos.
4. **Lampu *Clamp Flood***
Lampu ini termasuk lampu jenis lama karena telah digunakan oleh para pembuat film zaman dulu. Lampu konstruksi ini

menawarkan solusi besar untuk *output* daya tinggi yang murah. Anda bisa menggunakan satu lampu sebagai *high key* (bisa juga ditambahkan difusi jika Anda lebih suka) atau menggabungkan beberapa lampu untuk menerangi seluruh ruangan.

Kesimpulan:

Gunakan sesuai apa yang Anda butuhkan. Seringkali saat membuat *list* alat yang diperlukan, Anda seperti lupa pada anggaran yang Anda miliki. Karena pada saat itu juga rasanya semua alat menjadi penting. Hal ini bisa merugikan produksi film Anda. Jangan terlalu terbawa arus. Bagaimanapun, Anda harus menggunakan alat sesuai yang Anda butuhkan, bukan yang Anda inginkan.

Metode Pencahayaan Lebih Kreatif dan Praktis



Lilin dapat digunakan sebagai sumber cahaya dalam pembuatan film. (Sumber: <http://fishki.net>)

Banyak sutradara dan DoP terkenal telah berpaling ke lampu praktis selama bertahun-tahun sebagai sarana untuk menyesuaikan mode dan meningkatkan pekerjaan mereka. Dalam beberapa tahun terakhir, pencahayaan praktis relatif jarang ditetapkan sebagai sarana untuk mencapai eksposur yang tepat. Praktis, tentu saja lampu *biasa* yang dapat muncul secara alami saat ditembakkan. Contohnya termasuk lampu jalan, lampu meja, atau bahkan api. Hampir semua sumber cahaya yang ada pada cahaya film tradisional dapat dianggap ringan dan praktis, meskipun beberapa lebih efektif daripada yang lain. Di bawah ini adalah daftar beberapa pencahayaan praktis dan bagaimana cara pengaplikasiannya.

1. Lampu Neon

Banyak kantor, garasi parkir, dan bangunan industri dipasang lampu neon di langit-langitnya. Lampu neon tersebut bekerja sebagai sumber cahaya praktis yang berguna di luar sana. Kualitas cahaya dari jenis lampu neon ini sangat mirip dengan apa yang mungkin Anda kenal dengan kino-flo. Tapi, tentu dapat bermanfaat saat ditampilkan dalam *frame*. Mencoba hal itu, memungkinkan membantu bagi Anda untuk mendapatkan pencahayaan bertekstur di seluruh adegan dan memberi aktor banyak ruang untuk bergerak bebas.

2. Lampu Mobil

Lampu mobil adalah sumber cahaya yang sangat kuat dan bisa jadi sangat berguna dalam berbagai skenario syuting. Sebuah cara yang bagus dalam menggunakan lampu untuk *backlight* aktor, dan pantulan untuk mengisi cahaya kembali ke wajah mereka.

3. Lilin

Menggunakan lampu kecil untuk memunculkan suasana di dalam ruangan serta menggunakan lilin untuk membentuk sisa cahaya dalam adegan merupakan pilihan alternatif lain yang dapat dilakukan. Kualitas efek *flicker*-nya ringan dan alami. Hanya saja, tidak dapat direplikasi dengan sempurna dengan alat lain di set atau di warna *suite*.

Teknik Difusi

Singkatnya, teknik ini mengubah ukuran difusi relatif dari sumber cahaya. Contohnya, jika Anda menempatkan kain putih antara subjek dan lampu sorot, Anda akan mendapatkan bayangan yang lebih lembut daripada jika Anda langsung mengarahkan lampu sorot pada subjek.

Sangat penting untuk menekankan kata-kata “ukuran relatif” di sini. Dalam skenario pencahayaan yang ideal, ada hubungan langsung antara ukuran subjek dan sumber cahaya pilihan Anda.

1. Kertas Difusi

Kertas difusi adalah pilihan yang baik jika Anda ingin mengurangi pencahayaan—biasanya untuk menutup cahaya pintu gudang. Hasilnya tidak dramatis, tetapi cukup baik jika Anda mencoba untuk memperhalus tampilan secara keseluruhan.

Beberapa orang tertarik menggunakan kertas lilin (bukan kertas difusi) untuk mendapatkan efek yang sama. Meskipun hal ini mungkin bekerja dengan lampu LED, Anda tidak dapat menggunakan kertas lilin pada cahaya *tungsten*, sebab kertas dapat terbakar.

2. Softboxes

Softbox adalah kotak yang sangat serbaguna di lokasi. *Softbox* dapat menjadi *key*, *fill*, dan *back light* untuk subjek. Kelembutan cahaya yang dihasilkan dari *softbox* tergantung pada ukurannya. Umumnya, *softbox* besar akan menghasilkan cahaya lebih lembut dibandingkan *softbox* kecil.

Hati-hati ketika mencari *softboxes* secara *online*. Banyak merek yang benar-benar mengerikan dan menyasar pada pembuat film indie. Lampunya mudah pecah dan memiliki warna yang mengerikan. Penulis merekomendasikan untuk menggunakan yang sederhana seperti Lowel Softbox Kit jika Anda baru memulai.

3. Payung

Payung mirip dengan *softbox*—biasanya melekat pada sumber cahaya. Tergantung pada jenis payung yang digunakan, Anda dapat memberikan cahaya melalui payung atau cahaya terpental dari payung ke subjek.

Beberapa payung terbuat dari kain putih dan lainnya terdiri dari materi logam. Keduanya baik dan dapat menghasilkan cahaya lembut tergantung dari bahan dan jarak subjek.

4. Reflektor 5-in-1 *Diffusion Screen*

Jika belum memiliki reflektor 5-in-1, berhenti membaca tulisan ini dan pergilah membeli satu. Tidak ada alat pencahayaan yang lebih penting untuk sineas indie daripada reflektor 5-in-1. Bagian dalam 5-in-1 terdiri dari kain difusi cahaya yang dapat

digunakan untuk memotong cahaya dari sumber terangnya. Alat ini dapat dipasang berdiri atau dipegang saat dalam keadaan darurat. Penulis sering menggunakan layar difusi ini ketika syuting di bawah cahaya matahari langsung.

5. Pantulan Lampu Langit atau Dinding

Teknik ini pada dasarnya mengubah seluruh dinding menjadi satu cahaya lembut yang besar. Penulis biasanya menggunakan teknik ini jika ingin menyalakan seluruh ruang secara merata. Hanya saja perlu diingat bahwa Anda akan memerlukan cahaya yang kuat jika kamar memiliki langit-langit tinggi.

6. Warna

Jika melakukan syuting di luar ruangan dan membutuhkan tampilan untuk cahaya lembut, coba untuk menemukan warna yang sama. Sebaliknya dari difusi cahaya, warna akan lengkap memotong sumber cahaya utama, bukan menyala karena matahari. Subjek akan diterangi oleh cahaya yang memantul dari benda-benda di sekitar Anda.

7. Jendela

Pilihan lain untuk mendapatkan cahaya lembut adalah menempatkan subjek dekat dengan jendela. Jendela menghasilkan cahaya yang sangat terang dan lembut. Jika Anda membutuhkan cahaya lembut yang cepat, jendela adalah cara yang tepat dan mudah.

Satu hal yang perlu dipertimbangkan saat pengambilan gambar dekat jendela adalah warna. Lampu di rumah biasanya tungsten (jingga) sementara sinar matahari masuk melalui jendela pada siang hari seimbang (biru). Untuk menghindari pengambilan gambar di pencahayaan campuran, mungkin Anda membutuhkan *filter* konversi CTO pada siang hari untuk ditempatkan pada jendela Anda.

Hal yang Perlu Diketahui Jika Syuting dengan Lensa Jadul

Baru-baru ini lensa *vintage* atau lensa jadul mulai bangkit kembali di komunitas foto dan *filmmaking*. Sekarang ini mungkin Anda bisa mendapatkan harga lensa tersebut dengan murah, namun karena popularitasnya meningkat, harga mungkin akan meningkat juga.



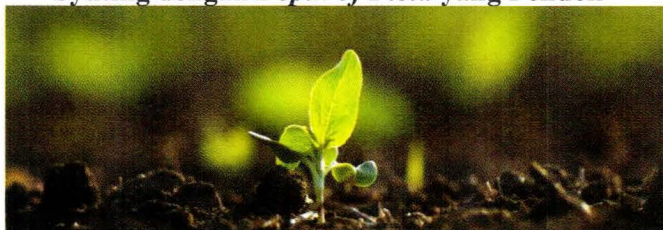
Lensa Kamera (4) (Sumber: www.publicdomainpictures.net)

Jika Anda adalah pengguna baru lensa *vintage* dan ingin mempelajarinya lebih lanjut berikut beberapa hal yang perlu Anda ketahui.

1. Anda bisa menggunakan kaca *vintage* pada kamera menggunakan adaptor sederhana, sebab lensa *vintage* dapat digunakan ke berbagai lensa modern termasuk Micro 4/3 , Canon EF, Nikon F, dan Sony E. Adaptor ini dijual dengan harga bervariasi.
2. Lensa *vintage* tergolong lebih murah ketimbang lensa modern. Contohnya Olympus OM 50mm f1/4 harganya hanya 1,2 juta rupiah di eBay, dibandingkan dengan lensa Canon terbaru harganya sekitar 5,3 juta rupiah.
3. Kebanyakan lensa *vintage* mempunyai pengaturan *f* eksternal. Jika lensa *vintage* tidak mempunyai pengaturan *f* eksternal, akan sangat sulit memakainya di produksi modern. Karena, kamera tidak akan mampu untuk berhubungan dengan lensa. Dengan pengaturan *f* eksternal, jika ingin mengubah *f-stop*, Anda hanya perlu memutar ring pada lensa.
4. Kebanyakan lensa *vintage* mudah untuk dilepas. Melepas lensa kamera merupakan hal yang ditakutkan, khususnya jika Anda ingin melepas lensa modern. Beruntungnya lensa *vintage* tidak mempunyai sistem yang sama dengan lensa modern, sebab biasanya menjadi satu komponen, sehingga saat melepasnya hanya perlu memutar bautnya saja. Anda tidak perlu khawatir bila terjadi kerusakan dalam komponen monitor pada lensa *vintage*.

5. Sebagian lensa *vintage* mempunyai distorsi yang bagus. Sebetulnya tidak wajar apabila distorsi terjadi pada proyek modern atau acara pernikahan. Syuting dengan lensa *vintage* bisa menciptakan gaya yang unik. Lensa *vintage* biasanya mempunyai pembiasan dan fokus yang lembut.
6. Lensa *vintage* tidak bisa *autofocus*. Karena kamera modern tidak dibuat untuk bisa bekerjasama dengan lensa *vintage*, maka jangan menggunakan fitur *autofocus* pada kamera Anda. Namun, ada pengecualian pada penghubung lensa *vintage* Nikon F. Hal ini mungkin akan sulit bagi fotografi namun tidak akan menjadi masalah pada *filmmaking*.
7. Anda dapat memakaikan ring ke lensa *vintage* untuk membuat *cine-lenses*. Di internet banyak sekali ring yang tersedia untuk berbagai macam lensa agar lebih terlihat *cine-lenses*. Pemasangannya mungkin akan memakan waktu yang lama, namun hasilnya akan sepadan.
8. Lensa *vintage* mempunyai *vignetting*, tetapi dengan cara pemakaian yang benar. Jarak dan ukuran tidak akan selalu sempurna dengan lensa *vintage*. Jadi jika Anda mengharapkan *vignetting* maka lensa *vintage* akan cocok. Perlu dicatat bahwa terkadang *vignetting* bisa menjadi buruk, namun bisa juga menjadi efek yang menarik. Semua terkadang dengan persepsi Anda sendiri sesuai dengan film yang Anda buat

Syuting dengan *Depth of Field* yang Pendek



Contoh Foto dengan *Depth of Field* Pendek (Sumber: www.google.com)

Depth of Field pendek atau dangkal menggantikan tempat fokus di salah satu bagian pada gambar Anda, walau area lain dalam *frame* tidak fokus.

Banyak pemula mengalami kesulitan dalam menciptakan fokus yang selektif dalam video. Ikuti tips ini untuk menciptakan DoF pendek atau dangkal.

1. Buka *Aperture*

Cara yang tepat untuk membuat DoF pendek/dangkal adalah syuting dengan *wide-aperture lens* di *low f-stop number*. Sayangnya lensa ini sangat mahal. Daripada menghabiskan uang yang banyak, cobalah untuk melihat lensa *prime*. Lensa ini bisa memberikan *wide aperture* yang lebih bagus dan lebih murah. Plus, mempunyai *zoom lens* tidak penting dalam video.

2. Gunakan *Telephoto Lens*

Telephoto lenses mempunyai DoF pendek/dangkal dari pada *wide lens*. Itu artinya, secara umum, lensa 85mm mempunyai DoF yang pendek dari pada lensa 50mm.

3. Buatlah Jarak

Sederhananya, memisahkan jarak suatu objek dengan objek yang lain di *frame* akan membuat *backgroundblur* seketika. Pertimbangan lainnya adalah menggerakkan objek mendekati kamera. Hal ini akan memberi *pseudo-macro* dan membuat *background* lebih *blur*.

4. Gunakan *FullFrame Camera*

Sensor *full frame* lebih sanggup membuat DoF yang dangkal ketimbang sensor *cropped*. Fakta ini menjelaskan untuk mendapat gambar yang setara dengan 50mm di sensor APS-C. Anda membutuhkan lensa 31mm. Semakin lebar lensanya, semakin *blur background*-nya.

5. Gunakan Monitor dengan *Focus Asistant*

Monitor tambahan akan membuat produksi Anda terlihat lebih profesional. Anda akan melihat *footage* dengan format yang lebih besar ketimbang LCD kecil pada kamera. Satu monitor *high-end* lebih murah ketimbang *counterparts* yang mempunyai kemampuan melihat fokus objek pada *display*. *Focus grids* akan memudahkan memberitahu objek sudah fokus atau tidak.

6. Gunakan *Follow Focus*

Follow Focus seperti roda kecil yang bisa diatur di fokus lensa.

Saat bekerja dengan DoF, ini akan sangat memudahkan *over* atau *undershootpoint focus*, ketimbang mengubahnya dengan tangan. *Follow focus* akan mengizinkan Anda untuk memindahkan *detail focus*.



Contoh Gambar dengan Seleksi Fokus (Sumber: <https://www.shutterstock.com>)

7. Gunakan ND Filter

Salah satu cara untuk mendapatkan *shallow* DoF adalah menggunakan *wideaperture*. Tetapi, jika syuting di lingkungan yang terang seperti *outdoor* maka mungkin gambar akan memiliki *overexposed* yang tidak dapat digunakan. Untuk memperbaiki hal ini, cobalah syuting dengan ND *filter*. ND *filter* seperti kacamata hitam untuk kamera, meminimalisir cahaya yang masuk. Hal ini bisa membuat syuting dengan *wide aperture* tetap bagus meski di tempat yang terang.

• Cara Kreatif Menggunakan Reflektor di Lokasi

Pada setiap set produksi utama, sinematografer dan videografer memanfaatkan reflektor untuk membantu meningkatkan atau menyebarkan cahaya. Praktik kreatif yang sama untuk mereplikasi produksi skala besar adalah menggunakan reflektor standar yang dilipat atau panel reflektor yang tidak akan menghabiskan anggaran.

Akan ada saat-saat ketika Anda berada di lokasi dan hanya memiliki cahaya alami di sekitar Anda. Atau, akan ada saat di mana Anda

memiliki lampu yang tersedia, tetapi *output* semua itu lebih dari yang Anda butuhkan. Mari kita lihat cara untuk mengambil keuntungan dari cahaya ini dengan belajar bagaimana cara kreatif menggunakan reflektor di lokasi.

As a Key Light

Lampu utama adalah cahaya yang paling penting. Ini jelas menyoroti bentuk karakter Anda. Bukan hal yang mustahil bila suatu saat Anda akan berada pada suatu situasi di mana Anda hanya bisa mengandalkan cahaya yang alami. Saat itulah reflektor digunakan untuk memantulkan cahaya matahari pada wajah karakter.



Perlengkapan *Lighting* (Sumber: www.zstudio.com)

Menggunakannya Sebagai Sebuah *Diffuser*

Terkadang ketika membuat film, akan ada situasi di mana cahaya terlalu banyak dan Anda ingin agar cahaya itu tidak begitu kasar saat jatuh pada kulit karakter. Jadikan reflektor sebagai *diffuser*.

Menambahkan Bayangan atau Diisi Negatif

Cara lain untuk menggunakan reflektor secara kreatif adalah dengan menggunakannya sebagai *shader*. Ada saat-saat yang tidak terhitung jumlahnya di berbagai set di mana cahaya alami sangat besar, dan karakter Anda mendapatkan cahaya utama di sisi wajah mereka. Di sisi lain, ada cahaya reflektif dan Anda ingin menjadikannya lebih gelap. Untuk ini, gunakan sisi hitam reflektor dan tempatkan di antara karakter dan sumber cahaya reflektif.

Membuat Cahaya Rim

Cahaya rim adalah cahaya utama yang hampir penting. Untuk mendapatkan jenis pencahayaan dengan reflektor, ambil cahaya 300k, luruskan titik kuatnya ke atas, dan gunakan reflektor pada sudut untuk memantulkan cahaya ke subjek. Cahaya ini sekarang menyebar, tidak cukup untuk membuat ujungnya jelas dan bahkan dalam cahaya latar subjek.

Kaleidoskop Warna

Bagaimana jika Anda membutuhkan variasi warna bergerak dalam pencahayaan dari foto? Anda dapat gunakan reflektor untuk melampirkan gel warna dan memantulkan cahaya dari matahari atau cahaya ke subjek. Dalam situasi ini pencahayaan berguna untuk kebutuhan adanya beberapa warna, seperti simulasi *flicker* api pada wajah karakter.

BAB IV

SUARA

Lima Tips Untuk Perencanaan Suara dalam Praproduksi

Kualitas yang rendah dalam film atau video akan membuat Anda kehilangan kredibilitas di mata penonton dengan cepat. Bukan hanya mempertimbangkan suara dalam setiap set, Anda juga harus mempersiapkan diri sebelum membuat suara yang menakjubkan. Silahkan memilih lima cara yang dapat digunakan untuk pendekatan suara selama praproduksi di bawah ini.

1. Memulai Syuting

Pemilihan lokasi adalah salah satu aspek yang paling penting dari proses praproduksi. Sebagai pembuat film, mengembangkan penglihatan untuk menemukan lokasi yang baik sama pentingnya dengan mengembangkan pendengaran. Seperti halnya menjaga akustik lokasi dalam pikiran. Apakah suara Anda tidak bergema keras di dalam ruangan? Apakah Anda berada di daerah padat penduduk? Anda harus mampu mengendalikan faktor yang terkait dengan suara.

Apakah Anda bisa mengantisipasi suara dari lingkungan? Jika Anda melakukan pengambilan gambar dalam ruangan yang luas, Anda tidak perlu mematikan pendingin ruangan.



Boom Mic (Sumber:

<https://www.shutterstock.com/search/boom+mic>)

Anda harus berhati-hati pada tempat yang dekat dengan bandara, pemadam kebakaran, terminal bus. Karena, tempat-tempat seperti ini mungkin memberi efek bising sehingga suara tidak terdengar selama syuting.

2. Apa yang Dibutuhkan Suatu *Shot*?

Dibutuhkan banyak hal untuk mendukung suatu *shot*. Diantaranya saja seperti, *top-notch wardrobe* yang merupakan kemampuan untuk menambah rasa percaya pada film. Selain itu, mempertimbangkan suara calon pemain merupakan hal yang penting dalam pemilihan karakter. Penting pula untuk mematangkan adegan sebelum memulai set.

3. Investasi

Indie productions terkenal memiliki suara yang sangat buruk. Hal itu tidak menjadi masalah jika gambar Anda bersih. Tetapi bila suara buruk, penonton tentu tidak akan mau membeli. Apabila memang serius dengan proyek tersebut, maka tidak ada salahnya berinvestasi pada perlengkapan suara.

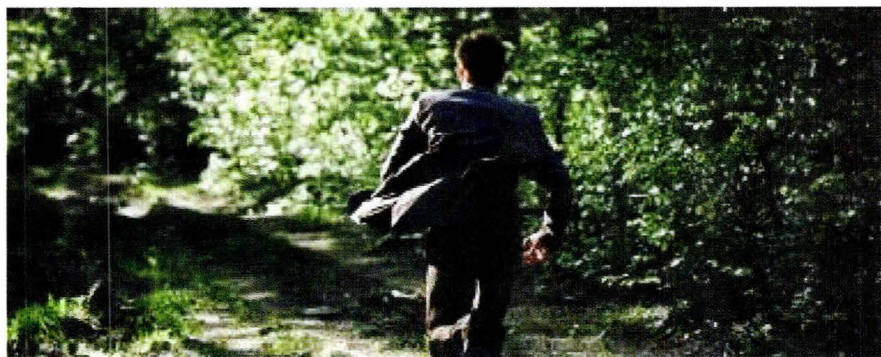
4. Menyewa *Boom Operation/Sound Mixer* yang Profesional

Pengambilan suara pada set lebih dari sekedar memegang tiang *boom*. Perekam suara profesional akan lebih berpengalaman menggunakan *mixers*, mengetahui cara yang tepat untuk menggunakan *mic*, dan dapat bekerjasama dengan fotografer.

5. *Make A Plan*

Membuat perencanaan spesifik sangat penting untuk memudahkan proses produksi. Jika Anda membuat *storyboard* sebelum pengambilan gambar, maka mengambil suara dapat menjadi pertimbangan selama proses ini.

Sound recorder dan *video editor* akan mengapresiasi jika Anda menyusun secara detail *storyboard* dengan catatan suara. Selalu jadwalkan waktu untuk merekam suara secara alami saat berada di lokasi. Hal ini sangat penting untuk mencegah perombakan suara pada pusat *Avoid the Duration Traps*.



Contoh Adegan Film (Sumber: www.istockphoto.com)

Jangan terikat pada durasi musik Anda sendiri. Sebaliknya, potong beberapa bagian dan tidak usah menggunakannya secara utuh untuk memperoleh hasil yang terbaik. Irama yang khas dari beberapa lagu komersial (syair, paduan suara, gabungan) mungkin tidak sealur dengan editan Anda.

Sebaliknya, bagian yang membentuk lingkaran dari lagu di aplikasi *editing* dapat memberikan paduan nada atau klimaks yang emosional jika ditempatkan pada waktu yang tepat. Trek yang dipotong secara bersamaan akan memberikan versi lagu yang utuh dan dapat menyesuaikan suara visual Anda.

Real Instruments

Waspadalah terhadap musik yang menggunakan MIDI atau instrumen digital dan efek. Trek ini mungkin terdengar klise dan murah. Akan tetapi, Anda harus memastikan bahwa Anda menggunakan fitur yang asli atau instrumen yang asli.

Bagi Anda yang memiliki telinga yang terlatih (dan bahkan untuk yang tidak terlatih) suara dari efek-efek digital akan berdampak sampai pada suara terkecil dari nada yang dihasilkan sebuah piano. Penggunaan instrumen yang tepat memiliki peran besar dalam penyampaian pesan dari video Anda. Sebagai contoh, musik daerah dapat dengan efektif menciptakan perasaan mengenai keadaan lokal tertentu. Seperti musik Asia atau musik tradisional Afrika.

Music Library vs. Original Composer



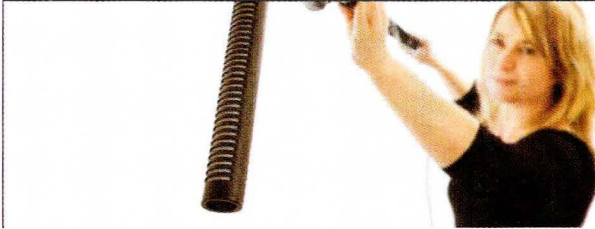
Headphone (Sumber: soibomusic.com)

Tergantung pada ruang lingkup proyek yang sedang dikerjakan, mungkin akan lebih baik jika Anda juga mempertimbangkan penggunaan lagu dari kumpulan lagu-lagu bebas royalti atau sekalian menyewa komposer asli untuk video Anda. Pertimbangan terbesar di sini adalah biaya yang harus dikeluarkan mengingat penyewaan komposer yang asli tidaklah murah. Selain itu, memiliki komposer pribadi untuk proyek memerlukan waktu dan proses yang padat.

Oleh sebab itu, royalti untuk musik gratis terbilang lebih murah dan bisa menjadi alternatif yang berkualitas tinggi. Akan tetapi, dalam penggunaan musik gratis ini yang perlu Anda lakukan adalah menghindari penggunaan hak cipta video dengan konten komersial dalam video. Penggunaan *Coldplay* dalam trek sebaiknya dihindari meskipun hal tersebut adalah desakan klien karena akan menimbulkan biaya yang sangat besar dan dapat membuat Anda terjerat hukum.

Hal terakhir yang perlu diingat adalah dalam pemilihan musik, Anda harus melakukannya dengan sungguh-sungguh dan menjadikannya salah satu hal terpenting dalam bagian proses pembuatan video. *Track* yang sempurna akan memiliki pengaruh besar dalam proses editing dan dapat meningkatkan *mood* Anda dalam melaksanakan proyek editing video

Enam Jenis Pola Jangkauan *Microphone* yang Harus Diketahui



Boom Operator dengan Alat Kerjanya (Sumber: www.canstockphoto.com)
Sebuah film hanya akan terlihat baik jika memiliki suara. Meskipun suara dapat diperoleh dengan mudah dari sisi visual sebuah film, akan tetapi suara harus tetap berada dalam *top prioritylist* seorang sutradara ataupun produser. Suara yang buruk akan dengan mudah merusak *mood* para penontonnya. Oleh sebab itu, sangat penting untuk memperhatikan *mic* yang akan digunakan agar mendapatkan suara yang terbaik. Mari Anda lihat enam pola jangkauan *microphone* yang harus diketahui oleh setiap pembuat film.

Dalam penggunaan *mic*, perlu digaris bawahi bahwa tidak ada satu ukuran yang cocok untuk semua solusi yang ada saat proses perekaman suatu film. Dalam hal ini, Anda mungkin diharuskan untuk membawa bermacam-macam jenis *lav* dan *mic shotgun* untuk mengakomodasi skenario pengambilan gambar yang berbeda di set.

1. *Omnidirectional*

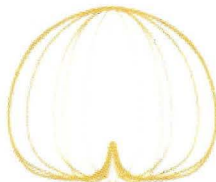


Omnidirectional Pattern (Sumber: <http://sanwen.net/a/unrimbo.html>)

Cocok digunakan untuk: Wawancara dan subjek yang bergerak.
Omnidirectional mic adalah *mic* yang paling mudah untuk dipahami. Secara sederhana, *mic* ini dapat merekam suara dari

segala arah. Dengan *mic* ini, Anda tidak dapat mengontrol suara yang terekam (seperti suasana, konferensi pers, atau suara dari kepala yang bergerak-gerak). Dan, Anda tidak dapat menghindari kebisingan dari latar belakang suara. Walaupun demikian, *mic* ini adalah jenis *mic* yang paling fleksibel. Dalam konteks pembuatan film, secara eksklusif akan terlihat pola jangkauan *omnidirectional* di *mic* lav.

2. *Cardioid*



Cardioid Pattern (Sumber: <http://sanwen.net/a/unrimbo.html>)

Cocok digunakan untuk: Rekaman dokumenter, acara pernikahan atau acara-acara lainnya.

Cardioid memiliki pola dalam yang sangat fleksibel yang sangat baik dan dapat digunakan untuk banyak kegiatan. *Microphone* ini memiliki beragam bentuk dan ukuran. *Cardioid mic* juga memiliki arah yang lebih sempit sehingga tidak memusingkan seperti *hypercardioid* atau *mic supercardioid*. *Cardioid* dalam penggunaannya masih menangkap kebisingan pada *background sound* jika tidak dikontrol saat melakukan pergerakan.

3. *Hypercardioid (Mini-Shotguns)*



Hypercardioid Pattern (Sumber: <http://sanwen.net/a/unrimbo.html>)

Cocok digunakan untuk: *On-camera mic*, rekaman dokumenter, dan untuk merekam instrumen.

Pola *hypercardioid* adalah pola yang mengambil jangkauan tertentu yang sangat baik digunakan untuk mengisolasi suara. Meskipun Anda mungkin dapat menemukan beberapa *mic* lav dengan pola jangkauan *hypercardioid*, akan tetapi pola ini hanya dapat dilihat melalui pola yang ada di *micshotgun*. Setiap merek memiliki perbedaan. Perbedaan terbesar antara *michypercardioid* dan *micsupercardioid* dapat dilihat dari bagian belakang dan bagian samping yang ditangkapnya. *Michypercardioid* memang biasanya lebih banyak digunakan untuk merekam instrumen.

4. *Supercardioid (Shotgun)*



Supercardioid Pattern (Sumber: <http://sanwen.net/a/unrimbo.html>)

Cocok digunakan untuk: Televisi realitas, konten *script*

Mic *supercardioid* adalah *mic* dengan jenis yang paling populer digunakan oleh para pembuat film indie. Karena, *mic* ini mempunyai kemampuan untuk mengisolasi suara yang dibutuhkan sehingga dapat meminimalisir suara-suara yang tidak diinginkan. Pola *supercardioid* biasanya hanya ditemukan di *shotgun mic* yang dipasang pada tiang *booming* atau pada bagian atas kamera.

Dalam penggunaannya, yang perlu diperhatikan adalah bahwa pola dari *mic* jenis *supercardioid* dapat menangkap suara dari arah belakang *microphone*. Jadi, pada saat penggunaannya Anda harus meminimalisir suara operasi agar tidak mengganggu.

5. Lobar (*Unidirectional*)



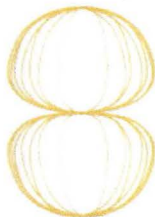
Unidirectional Pattern(Sumber: <http://sanwen.net/a/unrimbo.html>)

Cocok digunakan untuk: Film narasi, *control sets*.

Pola Lobar adalah pola yang dapat digunakan untuk mengambil pola dengan arah terbanyak meskipun memang tidak ada teknik yang tidak mengarah tepat ke arah *mic*.

Dari kegunaan Lobar yang dapat mengambil pola dengan arah yang banyak membuatnya menjadi pilihan bagi para pembuat film. Akan tetapi, perlu diketahui bahwa penggunaan Lobar sangat sulit. Hal ini dikarenakan penggunaan pola Lobar hanya dimiliki oleh satu jenis *microphone* yaitu *shotgun mic*. Oleh sebab itu, Anda tidak bisa menggunakannya sendiri dan harus meminta bantuan kepada orang lain. Adapun yang perlu diingat bahwa jika Anda bekerja dengan PA yang ceroboh, akan lebih baik menggunakan *supercardioid*.

6. *Bidirectional* (Figure 8 Pattern)



Bidirectional Pattern(Sumber: <http://sanwen.net/a/unrimbo.html>)

Cocok digunakan untuk: *Podcast* dan wawancara radio.

Microphone dua arah ini adalah *mic* yang dirancang untuk mengambil suara yang sama dari dua arah, yaitu depan dan belakang *mic*. Biasanya, kegiatan merekam dua arah ini dilakukan saat proses perekaman wawancara radio ataupun *podcasting*.

Mic ini biasanya tidak digunakan pada pembuatan film. Namun, tidak jarang masih dijadikan sebagai alat cadangan dalam acara *talkshow* yang diletakkan pada meja *host*.

BAB V

PRODUKSI FILM

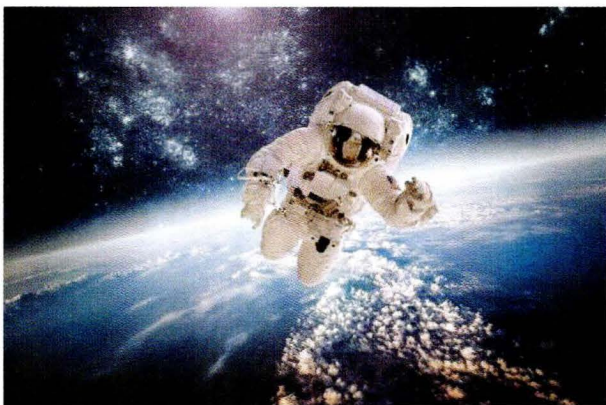
Orson Welles pernah berkata, “Seorang penulis membutuhkan pena, seorang seniman membutuhkan kuas, tetapi seorang pembuat film membutuhkan pasukan” (Grove, 2004:204). Jika Anda sudah menghabiskan banyak waktu di tempat syuting film, Anda bisa membuktikan hal ini. Tidak ada tempat yang lebih menyenangkan, memusingkan dan lebih hidup daripada tempat syuting. Semua adalah tentang seniman dari seluruh bidang yang berjuang bersama untuk menciptakan sesuatu yang luar biasa.

Bagaimana Men-directScene dengan Dialog yang Minim

Mungkin terdengar klise, tetapi pepatah lama *"show, do not tell"* selalu terasa relevan. Sebagai pembuat film, kebanyakan dari Anda memahami gagasan bahwa film adalah media visual. Dan oleh karena itu, film yang baik adalah film yang memiliki bahasa visual yang kuat. Namun, banyak pembuat film gagal untuk benar-benar menempatkan ideologi ini dalam prakteknya, sehingga risikonya mereka membuat film dengan kurang mendalam.

Banyak film luar biasa yang memiliki kekayaan dialog dan gaya atau genre, di mana Anda mungkin tertarik dengan adegan dan dialognya yang berat.

Terlepas dari hal tersebut, mengetahui bagaimana untuk mengarahkan adegan dengan dialog yang minim, pasti akan meningkatkan hasil kerja Anda—tidak hanya di saat-saat yang memperlihatkan komposisi dalam film tersebut, tetapi juga di saat berdialog. Ketika visual yang sarat dengan isyarat, metafora dan kuat citra bekerja sama, hasil karya Anda akan benar-benar bersinar.



Contoh Adegan Film (2) (Sumber: <https://www.shutterstock.com>)

1. Bayangkan Jika Adegan Anda Juga Merupakan Dialog
Tantangan besar bagi banyak pembuat film adalah membuat konsep dan menulis materi tanpa banyak dialog. Karena bila kurang matang, adegan tanpa dialog dalam film bisa jadi berakhir menjadi sebuah transisi yang tidak bernilai. Kecuali, bila dapat menjadi penyatu bagi adegan lainnya.
Pembuat film cenderung membuat kesalahan dengan tidak membuat konsep dengan cara yang sama dengan adegan verbal. Padahal, ini adalah latihan yang baik bagi para pembuat film untuk membayangkan dialog dalam adegan yang tidak memiliki dialog apapun dan kemudian bertanya pada diri sendiri: Apa yang ingin saya sampaikan kepada penonton? Bagaimana cerita ini akan berlanjut? Apa info terbaru yang Anda dapatkan dari karakter ini?
Pada dasarnya, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan dipertimbangkan ketika menulis dialog dalam sebuah adegan. Setelah terjawab, datanglah dengan konsep visual yang dapat menggambarkan mereka dengan jauh lebih mudah. Anda tidak lagi hanya berpikir tentang gambar seenaknya, melainkan informasi yang berarti dalam sebuah gambar.

2. Jangan Berlebihan dalam Mengambil Gambar
Dalam film, banyak waktu yang harus dihemat. Gagasan ini berlaku sangat jelas untuk film tanpa banyak dialog, namun menjadi salah satu ranah di mana banyak pembuat film melakukan kesalahan.
Sutradara yang kurang berpengalaman sering merasa mereka perlu membangun sebuah momen sehingga berlebihan dalam menggambarkan sebuah fakta dalam *scene* tanpa dialog. Mereka akan mengambil lusinan gambar dari berbagai sudut yang tidak benar-benar dibutuhkan. Alhasil, penonton tidak fokus pada petunjuk penting dalam *scene*.
3. Temukan Simbolisasi
Setiap *shot* yang ada dalam sebuah film haruslah penting dan relevan pada cerita atau karakter, atau pun keduanya. Meskipun mungkin relatif sederhana dan mudah untuk mengarahkan adegan dan mengembangkan cerita tanpa dialog, hal ini lebih sulit ketika dieksekusikan pada karakter. Agar terdapat kekuatan emosional dalam video, Anda harus menemukan arti simbol dan kiasan yang ideal bagi penonton.
Sangat mengagumkan bagaimana kuatnya makna tersirat bagi penonton. Banyak *scene* tanpa dialog yang menggunakan simbol atau kiasan untuk menyampaikan sebuah pesan. Selalu cari cara untuk menambahkan pesan atau makna pada film melalui objek, warna, *wardrobe*, properti, atau lainnya untuk menyampaikan sebuah pesan.
4. Menghilangkan Momen Penting
Jebakan terbesar lainnya yang membuat para pembuat film terjatuh adalah berusaha menjejalkan informasi terlalu banyak pada momen nonverbal. Dalam hal ini, pembuat film mungkin ingin memberi tahu secara detail tentang salah satu karakter mereka.
Misalnya, karakter merupakan seorang mantan pencandu alkohol yang kambuh. Pembuat film mungkin memutuskan untuk membuat *scene* panjang yang menunjukkan bahwa karakter tersebut tergoda dengan alkohol dan kemudian

menyerah. Tetapi, menempatkan terlalu banyak informasi ke dalam satu *scene* seperti ini membuat *scene* terasa “recek” dan seperti sinetron.

Dengan menanamkan sedikit informasi kepada penonton dan meninggalkan “remah-remah”, penonton akan diarahkan kepada konklusi film dengan sendirinya tentang cerita dan karakter Anda. Hal tersebut akan memberi film Anda makna yang lebih dalam untuk penonton.

5. Memperlihatkan Lebih Banyak Karakter

Ketika ragu, selalu fokus pada perkembangan karakter ketika bekerja dalam materi nonverbal. Informasi karakter yang paling menarik dan dinamis dapat digambarkan dengan sangat baik dalam sebuah *scene* tanpa dialog, jadi pintar-pintarlah mengambil keuntungan dari fakta ini.

Tanyakan pada diri Anda, apa yang dapat Anda perlihatkan kepada penonton dalam *scene* tersebut? Momen, atau film tanpa dialog yang sebaliknya tidak dapat digambarkan dengan karakter lainnya. Mungkin Anda memilih untuk memperlihatkan karakter utama dan memberikan gambaran siapakah dia di balik dirinya yang sebenarnya.

Tips Untuk Menjadi Seorang Koordinator Produksi yang Luar Biasa

Untuk menjadi koordinator produksi, diperlukan kesabaran seorang sutradara, kemampuan organisasi seorang asisten sutradara, dan pengetahuan seorang produser.

Berkembang di bawah tekanan, mampu bekerja secara *multitasking*, dan “main cantik” terhadap sesama adalah beberapa dari kemampuan yang diperlukan sebagai seorang koordinator produksi yang sukses. Ini adalah pekerjaan yang menuntut dan tidak semua orang cocok dengannya. Tetapi, bagi mereka yang bekerja dengan baik dan mampu memotivasi dirinya sendiri, bekerja sebagai koordinator produksi bisa menjadi loncatan karier yang bagus.

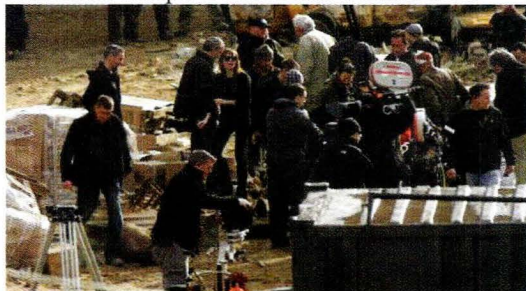
Merupakan progres yang natural untuk menjadi seorang asisten produksi, asisten sutradara dan akhirnya memproduksi film sendiri. Jika

Anda mempertimbangkan sebuah loncatan karir dan merasa tertantang (atau sudah bekerja pada posisi ini), tips berikut akan membuat hidup Anda lebih mudah, baik ketika sedang bekerja di dalam maupun di luar set.



Perancangan Set di Studio (Sumber: <https://www.shutterstock.com/search/film-set>)

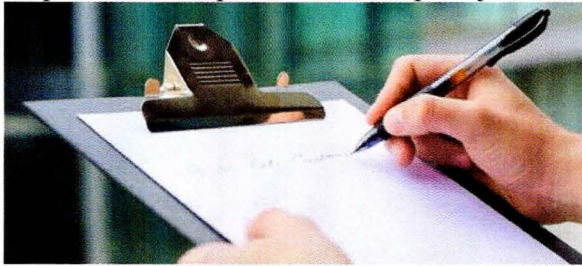
1. Berkomunikasi Tanpa Celah Pada Semua Kru



Kesibukan Kru Film di Set (Sumber: <https://www.shutterstock.com>)
Kemampuan komunikasi dan tanggung jawab adalah kualitas yang paling dibutuhkan sebagai koordinator produksi. Melalui setiap fase dalam proses pembuatan film (khususnya selama praproduksi dan produksi), seorang koordinator produksi merupakan penghubung bagi hampir semua kru. Ini merupakan tanggung jawab yang besar. Dan, seperti produser hebat lainnya, komunikasi dan sifat kepemimpinan merupakan kuncinya.

2. Tetap Terorganisir dan Tetap di Depan

Kemampuan Anda untuk mengorganisir dan tetap selangkah di depan adalah alasan mengapa Anda dipekerjakan. Jadi, pastikan untuk memprioritaskan aspek ini di dalam pekerjaan.



Ilustrasi Kegiatan Kerja Koordinator Produksi (Sumber: <https://tfs-initiative.com>)

Sering diasumsikan bahwa produser melakukan pekerjaan kotor di dalam set maupun di luar. Namun kenyataannya, seorang koordinator produksi sering melakukan pekerjaan berat dan tidak mendapatkan imbalan untuk itu.

Perlu digarisbawahi, *organisasi* adalah kuncinya. Bila sedikit salah langkah, organisasi dapat menimbulkan bencana selama produksi. Saat mengisi lembaran panggilan kerja, satu kesalahan dalam penulisan pada kontak *talent* akan menghancurkan seluruh hari pada set dan menghabiskan banyak uang untuk lembur atau biaya syuting ulang.

3. Sadari Posisi

Meskipun sudah disinggung sebelumnya bahwa menjadi koordinator produser adalah seperti menjadi produser, Anda tetap harus memastikan bahwa garis perbedaan tersebut jelas. Banyak koordinator produksi melakukan kesalahan dengan melangkahi batas mereka selama produksi dan melupakan posisi mereka yang sebenarnya. Sebagai koordinator produksi, Anda melaporkan langsung kepada manajer produksi, selagi mengawasi kinerja asisten produksi dan asisten koordinator produksi.

Ada waktu di mana Anda perlu untuk mengambil peran di luar tanggung jawab koordinator produksi biasanya. Dan, hal ini

bukanlah masalah asalkan Anda memang telah ditugaskan untuk berbuat demikian. Dalam kata lain, jika Anda perlu untuk *handle* sesuatu yang manajer produksi serahkan kepada Anda, itu bagus. Hanya saja, jangan melangkahi batasan Anda. Terlebih jika melakukannya sebelum diminta, hal ini akan merefleksikan etika yang buruk.

Kesimpulan



DI Balik Layar (Sumber: <https://www.shutterstock.com>)

Tidak semua orang cocok untuk menjadi koordinator produksi. Ini adalah sebuah pekerjaan dengan tuntutan yang sangat tinggi yang membutuhkan satu set kemampuan khusus. Yakni, untuk mengeksekusi tugas dengan benar dan seimbang antara kesabaran dan keuletan. Harus memiliki pengetahuan yang lebih konkret tentang produksi film dari A sampai Z. Harus merupakan seorang komunikator dan pemimpin, mengingat jadwal dan terorganisir setiap saat, dan mengerti batasan dari peran di mana Anda bekerja. Ini bisa terdengar seperti posisi yang sulit untuk diisi. Dan, merupakan tantangan besar bagi banyak orang. Tetapi, jika Anda mau tekun dan bertahan, segala hal akan menjadi lebih mudah dengan cepat.

Mengasah Kemampuan Sendiri: Temukan Ciri Sutradara Anda

Sebuah masalah besar yang mengganggu beberapa pembuat film indie adalah kurangnya identitas. Banyak film indie dapat berakhir seperti parodi dari hasil karya orang lain, yang akhirnya menjebak baik dari segi komersial dan kritik.

Jika menonton banyak film, Anda akan mampu membedakan hasil karya Aronofsky dengan Spielberg dengan mudah berdasarkan *directorial style* mereka dan ciri khas yang ditinggalkan pada setiap *scene*.

Banyak pembuat film yang menghabiskan puluhan tahun untuk mengasah kemampuan mereka dan memahami apa yang mereka ingin katakan, serta bagaimana mengatakannya. Mereka menemukan “suara” mereka terlebih dahulu, kemudian pada akhirnya pekerjaan mereka menjadi sangat bisa diidentifikasi. Jika Anda (sebagai sutradara) ingin memunculkan sisi kreatif, salah satu hal terpenting yang Anda dapat lakukan adalah mengembangkan *style* dalam menyutradarai sesuatu. Sehingga, hasil karya Anda lah yang berbicara. Tetapi hal itu membutuhkan waktu yang cukup lama.



Suasana Kerja di Set –Koleksi Pribadi

Cobalah lakukan tiga hal di bawah ini!

- Menonton Lebih Banyak Film

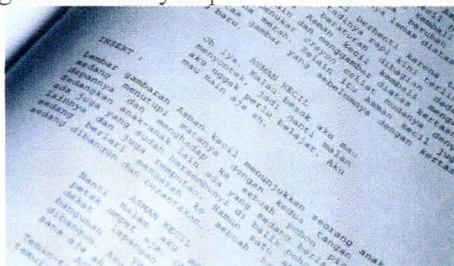
Salah satu lampu merah bagi seorang sutradara yang belum menemukan “suara” mereka adalah ketika mereka menonton, mereka menonton semua genre film. Jangan salah paham—tidak ada yang salah dengan menonton film dari berbagai genre. Anda dapat belajar sesuatu dari film manapun. Tidak peduli seberapa jauh film ini dari favorit Anda.



Studio Bioskop (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/honing-your-craft-find-your-voice-as-a-director>)

Meskipun demikian, jika Anda melihat film, tetapi tidak tertarik pada satu genre, sutradara, ataupun gaya—maka mungkin ini tanda awal bahwa Anda belum menemukan visi atau gaya sendiri sebagai seorang seniman. Jika Anda merasa seperti ini, tontonlah banyak film (satu atau dua perhari) semampu Anda. Buatlah diri Anda menyatu dengan film tersebut. Setelah itu, beberapa dari film tersebut akan terngiang-ngiang di kepala Anda. Akan ada film yang berbicara kepada Anda. Dan, Anda merasa kembali ingin melihatnya, atau menginspirasi Anda untuk membuat sesuatu. Kemungkinan, film apa pun yang menarik Anda untuk kembali memikirkan hingga menontonnya adalah sebuah genre yang cocok untuk Anda dalam berkarya.

1. Mengerti Bagaimana Menyampaikan Sebuah Cerita Tanpa Dialog



Contoh Skenario (2) –Koleksi Pribadi

Semua orang ingin menjadi penerus Tarantino atau Sorkin. Banyak film indie yang dipenuhi dialog yang berat. Namun, tidak memiliki kesinambungan dengan apa yang ditampilkan secara visual. Tidak ada perbedaan dalam cara menyampaikan dialog tersebut. Anda

perlu menantang diri untuk menyampaikan cerita tanpa dialog jika ingin memaksimalkan talenta diri.

Jika Anda benar-benar ingin mengembangkan gaya penyutradaraan Anda, cobalah untuk men-*shoot* sebuah *test scene* atau sebuah film pendek dengan sedikit bahkan tanpa dialog sama sekali.

Bayangkan ketika seorang musisi yang tidak terlalu bagus dalam bermain gitar, namun mampu menulis lagu yang bagus. Orang semacam ini akan kembali dihadapkan pada kenyataan bahwa mereka tidak dapat sepenuhnya mengekspresikan bentuk seni mereka. Hampir sama seperti sutradara yang dihadapkan pada kenyataan bahwa mereka tidak tahu bagaimana cara untuk mengarahkan gambar.

Ingat bahwa film adalah sarana visual. Dan, seperti pepatah mengatakan, “*show, don't tell*”, hal ini ada dalam seluk-beluk gerakan kamera, *framing* dan pilihan visual lainnya di mana gaya penyutradaraan Anda akan bisa benar-benar keluar.

2. Perbanyak Selera Musik Anda



Ilustrasi Meja Kerja Penata Musik (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/honing-your-craft-find-your-voice-as-a-director>)

Ada banyak kesamaan antara film dan musik. Bukan kebetulan jika jenis musik yang pembuat film sukai sama dengan detakan dalam film yang mereka buat. Ambillah Tarantino sebagai contoh. Akan sangat sulit untuk menyangkal bahwa pengaruh musik yang disukai Tarantino, *dengan tidak jelas* telah memengaruhi bagian depan dan tengah filmnya. Hasilnya, nada dari filmnya tidak jauh dari selera musiknya.

Tarantino bisa jadi contoh paling nyata, namun dapat juga disebut bahwa sang penulis sudah menemukan “suara” mereka. Inilah

mengapa Spielberg bekerja sangat lama dengan John Williams, dan mengapa Fincher bertahan sangat lama dengan Trent Reznor dan Atticus Ross.

Bagian besar dari mengembangkan gaya sebagai sutradara adalah memahami selera Anda dalam musik. Secara keseluruhan, 50% (atau lebih) pengalaman dari penonton bergantung pada suara. Musik mampu mengarahkan pengalaman emosional penonton.

Namun, jika bukan penggemar berat musik, bukan berarti Anda tidak dapat menemukan “suara” Anda. Mungkin gaya Anda bisa disajikan simpel dengan *sound design* atau *background* natural. Apapun kasusnya, level kreatif (secara musik) sangat berhubungan dengan Anda sebagai pencerita.

Tips yang Harus Anda Ketahui Sebelum Syuting Produksi

Multicam

Produksi *multicam* menjadi lebih populer dari sebelumnya. Bersyukurlah dengan adanya perlengkapan kamera berbiaya rendah dan kemudahan integrasi ke dalam aplikasi pengeditan video. Meskipun begitu, banyak produser mencoba *multicam* untuk pertama kalinya dan tidak melakukannya secara benar.

Sementara itu, pengetahuan dalam *setting multicam shoot* bisa jadi menakutkan bagi produser dan sutradara yang belum pernah melakukannya sebelumnya. Sehingga, tahu bagaimana cara melakukannya dengan benar merupakan sebuah keuntungan besar. Pengaturan *multicam* tidak hanya membantu penggunaan waktu seminim mungkin, namun juga menyediakan kebebasan berkreaitivitas yang tidak dapat dilakukan hanya dengan satu kamera.

Sebagai contoh, jika Anda menyutradarai sebuah komedi dan mengizinkan si aktor berimprovisasi, pengaturan *multicam* akan sangat ideal. Sehingga, Anda mampu memenangkan semua spontanitas. Selain itu, *multicam* membuat Anda memiliki banyak gambar untuk *post production*.



Proses Syuting dengan Dua Kamera –Koleksi Pribadi

Apakah Anda merasa tertarik pada syuting *multicam* untuk menghemat *budget*, memberikan si aktor sebuah kebebasan, atau Anda memang tidak punya pilihan? Mari lihat beberapa pertimbangan untuk memulai syuting dengan *multicam*.

1. Penempatan Kamera

Langkah yang sangat pertama yang harus ditujukan dengan pengaturan *multicam* adalah penempatan kamera itu sendiri. Jika ingin mencapai hasil yang profesional, Anda perlu memastikan bahwa Anda puas dengan hasil pengambilan gambar tersebut. Dalam kata lain, jika Anda mengambil gambar untuk sebuah *scene* dengan dua aktor dan memasang 2-3 kamera di hadapan mereka, mungkin Anda ingin mendekatkan kamera pada setiap aktor secara *wide* atau *medium master shot*.

2. Pencahayaan

Cara mengatur pencahayaan juga perlu diubah secara drastis dari saat Anda mengaturnya ketika menggunakan satu kamera. Ketika Anda mengambil gambar dengan satu kamera, secara natural pengaturan Anda hanya untuk *take* yang akan Anda ambil. Ketika sedang dalam proses pengambilan gambar, Anda dapat memberikan sedikit tambahan pada cahaya (seperti *key light* atau *fill light*) yang diperlukan.

Contohnya, pencahayaan dari atas (dengan mengikatkan lampu pada plafon atau jaringan listrik), kemungkinan besar akan lebih dipilih daripada menggunakan kaki lampu yang konvensional. Alasan mengapa lebih baik diikat pada plafon atau jaringan listrik, tentu saja karena lampunya berada jauh dari jangkauan. Sehingga, Anda dapat mengambil gambar sedekat apapun dalam arahan yang diinginkan. Mengatur pencahayaan dalam cara ini akan memakan cukup banyak waktu di awal—jadi persiapkanlah waktu ekstra pada prapencahayaan—tetapi hasil akhirnya akan sangat seimbang dan menghemat banyak waktu ketika Anda sudah mulai mengambil gambar.

3. Menyamakan Setiap Kamera

Masalah ketidakcocokan kamera satu sama lain adalah masalah yang sering dihadapi pada pengaturan multikamera, khususnya film dengan *budget* yang rendah.

Banyak instansi produksi kecil yang tidak mau menyewa dua atau tiga kamera yang identik. Jadi, mereka memadupadankan berbagai macam kamera yang mereka miliki dalam rangka memenuhi kebutuhan penggunaan multikamera.

Mencampur kamera dapat menimbulkan masalah yang serius. Idealnya, Anda menginginkan semua kamera yang sama dan satu model atau paling tidak merek yang sama. Misalnya, Canon 5D MK II dan Canon 7D akan lebih cocok daripada Lumix GH4. Sebab, Canon dan Lumix menggunakan *firmware* dan materi warna yang berbeda.

Meskipun mengambil gambar dengan kamera yang identik, Anda tetap harus rajin untuk mengecek *setting*-an kamera tersebut (profil kamera, *shutterangle*, dan *white balance*). Sedikit perbedaan pada *setting* kamera akan membuat kekacauan besar pada *post-production*.

Kesimpulan

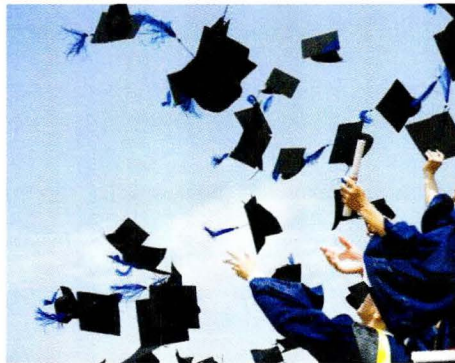
Syuting multikamera tidaklah tepat untuk semua proyek. Tetapi, ketika esensi waktu dan *budget* kurang, hal ini dapat menjadi cara yang luar biasa untuk menghemat uang dan membuat produksi Anda lebih cepat tanpa mengorbankan kualitas.

Dalam rangka membuatnya lebih tepat, Anda perlu menempatkan kamera secara strategis, mempunyai *setting* pencahayaan yang tepat dan memastikan menggunakan kamera yang semirip mungkin.

Tiga Alasan yang Mungkin Dilupakan Tentang Sekolah Film

Sekolah film adalah topik yang kontroversial di antara para pembuat film. Sementara beberapa pembuat film terbaik secara resmi dilatih, orang lain melupakan sekolah film dan mereka mendapatkan pendidikan di set. Dapat dikatakan bahwa sekolah film tidak hanya pilihan terbaik bagi individu kreatif.

Dari usia muda, pentingnya menerima pendidikan resmi sudah mendarah daging dalam diri kita. Kita diberitahu bahwa dengan pergi ke sekolah dan mengkhususkan diri dalam sesuatu, kita akan mendapat pekerjaan yang lebih baik dan mendapatkan lebih banyak uang. Sayangnya, saran jenis ini sering datang dari orang-orang yang tidak (atau bahkan) jauh berhubungan dengan industri hiburan. Mereka tidak selalu mengerti manfaat dari memilih jalan yang berbeda. Dengan pembuatan film, tingkat pendidikan formal mungkin tidak menjadi tolak ukur pada tingkat keberhasilan.



Selalu ada pandangan yang berbeda mengenai pendidikan film secara formal.

(Sumber: www.pinterest.com)

Bahkan, beberapa pembuat film yang sukses tidak mengikuti sekolah film. Atau, memutuskan untuk memulai karier di industri dengan bekerja dari usia yang sangat muda.

James Cameron dan Christopher Nolan adalah dua dari orang hebat yang tidak pernah duduk di sekolah film. Mereka mengatakan, memang ada beberapa tipe kepribadian yang mendapatkan keuntungan lebih dengan pergi ke sekolah film. Hal ini didapat dari lingkungan yang kreatif, terstruktur, dan pelayanan yang terbaik. Dapat dikatakan bahwa mereka adalah pengecualian, bukan aturan.

Banyak orang kreatif yang berpikiran bahwa degan mengotori tangan mereka atau terjun langsung ke lapangan akan jauh lebih bermanfaat daripada masuk ke sekolah film. Manfaat Sekolah film mungkin hanya karena memungkinkan Anda untuk bertemu dengan rekan-rekan yang bisa diajak berkolaborasi.

Selain itu, ada banyak hal yang bisa dipelajari langsung di lokasi. Saat menjadi kru di lokasi, Anda akan mendapatkan gaji. Sedangkan, masuk ke sekolah hanya akan membuat Anda mengeluarkan banyak uang.

Sekolah film tidak menjamin Anda untuk langsung mendapat pekerjaan setelah lulus walau dengan jaringan yang luas. Tetapi, jika Anda merasa bahwa sekolah film tetap penting, pastikan untuk terlebih dahulu membaca alasan-alasan di bawah ini.

1. Sekolah Film Bisa Memberikan Anda Rasa Keyakinan Palsu

Sekolah film benar-benar dapat menyebabkan Anda merasa bahwa Anda tidak bisa berbuat salah. Sebagian besar yang Anda kerjakan, bergantung pada instruktur Anda. Namun, sebagian besar lulusan baru sering memiliki saat yang sulit menyesuaikan diri dengan dunia nyata dalam pembuatan film jika hanya berdasarkan kepercayaan saja. Sementara di sekolah film, Anda akan menulis/mengarahkan proyek Anda sendiri sepanjang waktu. Dan, meskipun merupakan hal besar, ini tidak mewakili apa yang akan terjadi di kehidupan nyata.

"Masalah sekolah film sebenarnya adalah bahwa orang-orang mengajarkan begitu jauh tentang industri. Mereka tidak memberikan siswa gambaran tentang apa yang terjadi." -Brian De Palma, Direktur Scarface.

Ini adalah realitas yang keras ketika Anda mengarahkan pekerjaan Anda sendiri secara konsisten untuk menjadi PA pada set besar, yang tidak biasanya Anda terima. Banyak pembuat film memiliki

waktu yang sangat sulit di tahun pertama mereka bekerja setelah lulus dari sekolah film, sebagai hasil dari keyakinan yang salah yang mereka kembangkan dalam diri mereka. Hal ini tidak selalu akan terjadi. Tetapi, merupakan masalah yang cukup umum bagi para pembuat film yang ingin mencoba tangan mereka dengan memanjat tangga di produksi skala besar.

2. Pengalaman di Set Jauh Lebih Berharga Daripada Pelatihan di Kelas Beberapa program film menawarkan pelatihan yang benar-benar hebat di kelas untuk mengarahkan, sinematografi, editing, dan aspek lain. Walaupun begitu, tidak peduli seberapa baik pelatihan yang mungkin diberikan sekolah, kemungkinan tidak akan pernah dekat dengan pelatihan yang akan Anda *pick up* pada set film nyata. Ada begitu banyak keterampilan tidak berwujud yang dapat Anda pelajari pada set nyata (termasuk bagaimana menghadapi orang-orang dan bagaimana menangani masalah situasi). Jangan berpikir bahwa hanya karena sekolah film menyimulasikan set film untuk Anda, kenyataan sebenarnya di set akan sama dengan simulasi. Tidak. Anda perlu belajar dengan melakukan dan dengan membuat kesalahan pada set nyata. Terserah apakah Anda akan segera melompat dengan kedua kaki atau memberikan diri *buffer* dari sekolah film sebelum bermain di liga besar.

3. Anda Bisa Gunakan Uang untuk Membuat Film, Daripada Masuk Sekolah Film

Banyak sutradara film (termasuk Quentin Tarantino) telah menyatakan bahwa ada sesuatu yang bisa dikatakan tentang keluar dari sekolah film dan menggunakan uang itu untuk membuat film.

"Ketika orang bertanya kepada saya jika saya pergi ke sekolah film, saya memberitahu mereka, 'Tidak, saya pergi ke film.'" – Tarantino.

Ini tidak biasa untuk sekolah film jika anda memilih di luar negeri dengan biaya lebih dari 360 juta rupiah per tahun, ditambah biaya sewa kamar jika Anda tinggal di luar kota. Dengan asumsi Anda mengenyam program pendidikan tiga sampai empat tahun, Anda mungkin mengeluarkan sekitar 490 juta rupiah bahkan lebih dari 1M rupiah dari biaya keseluruhan, yang mungkin hanya sekedar

menempatkan anda pada pekerjaan menjadi PA (*Production Asisten*) di akhir proses. Bayangkan apa yang akan terjadi jika Anda menghabiskan uang sebesar tadi untuk sebuah pembuatan proyek film dengan full set sebagai gantinya. Dalam durasi yang jauh lebih pendek, Anda akan dapat belajar banyak dengan biaya pengeluaran di atas dengan produk film jadi yang dapat digunakan sebagai aset untuk karir Anda di kemudian hari. Tidak ada pengganti untuk membuat film sendiri sebagai sarana untuk mengembangkan kerajinan Anda. Ketika Anda melakukannya di dunia nyata sebagai lawan dalam batas-batas nyaman dari sekolah film, Anda mungkin saja mampu melakukannya jauh lebih baik.

#Jika Sekolah Film di luar negeri demikian mahal jadi kenapa tidak mencoba si Sekolah Film lokal yang sudah diakui Prestasi serta lulusannya sangat teruji dengan Cost yang terjangkau yakni FFTV – IKJ.

Bagaimana Cara Mengadaptasi Ide Menjadi Sebuah Film Pendek

Pembuat film sering dihadapkan dengan tantangan mengadaptasi ide menjadi sebuah film pendek. Berikut adalah cara terbaik.

Salah satu pendekatan yang paling umum untuk pengembangan film fitur masa kini adalah melibatkan penulis skenario fitur, kemudian syuting sebuah film pendek berdasarkan lingkungan sekitar. Ide di balik pendekatan ini adalah, film pendek akan bertindak sebagai bukti dari konsep dan pada dasarnya menunjukkan potensi kolaborasi apakah tim sutradara/produser mampu melakukan gaya, bahkan dalam skala kecil. Meskipun banyak pembuat film tampaknya memahami pentingnya mengadaptasi materi fitur panjang mereka menjadi pendek, banyak dari mereka tidak dapat benar-benar melaksanakannya dengan cara yang efektif. Alasannya, fitur dalam beberapa seni yang sama sekali berbeda bentuk dan ide, bekerja dengan baik sebagai fitur, tidak selalu bekerja dengan baik dalam film pendek, atau sebaliknya.



Studio Bioskop (1) (Sumber: www.movietickets.com)

1. Ceritakan Cerita Pendek Dalam Cerita Terbaik
Durasi maksimal untuk sebagian besar film pendek adalah 10 menit, yang berarti Anda hanya punya sedikit waktu untuk menceritakan sebuah cerita yang kompleks atau menjelajahi banyak karakter yang detail. Kesalahan yang pembuat film sering lakukan adalah ketika mengadaptasi suatu materi, mereka mencoba untuk menjejalkan terlalu banyak informasi ke dalam 10 menit. Setelah mengembangkan fitur panjang ide skenario, banyak pembuat film merasa sangat dekat dengan materi dan sulit bagi mereka untuk meninggalkan momen-momen penting, karakter, atau ide dari versi panjang kisah mereka. Tetapi kenyataannya, Anda perlu menurunkan 90% dari fitur untuk membuat film pendek yang efektif. Daripada memikirkan bagaimana Anda dapat memangkas naskah 110 halaman Anda menjadi 10 halaman, berpikirlah tentang salah satu cerita kecil yang dapat diambil dari dalam cerita. Selama sepotong cerita yang Anda ceritakan bisa dijalankan dalam 10 halaman atau kurang, maka film Anda berada di alur yang benar. Tapi ketika rasanya film Anda seperti “memaksa”, Anda mengembangkannya menjadi cerita yang lebih besar. Saatnya untuk memikirkan kembali ide tersebut.

2. Fokus pada Karakter

Meskipun Anda mungkin tidak dapat menjelajahi luasnya fitur ide dalam waktu singkat, Anda dapat menjelajahi karakter dengan sangat mendalam. Karakterisasi dan karakter secara umum dapat disampaikan jauh lebih cepat dan efektif (daripada plot) melalui penggunaan citra yang kuat dan adegan visual yang ringkas. Anda harus mengambil keuntungan dari hal tersebut ketika membuat film pendek. Karena, untuk menunjukkan potensi investor, kolaborator, aktor, dll. tergantung dari seperti apakah karakter Anda. Jadi, daripada terlalu berfokus pada plot, tanyakan pada diri sendiri, apakah film pendek yang Anda buat sudah memiliki karakter yang unik atau kuat?

3. Tunjukan Gayamu!

Salah satu peluang terbaik yang Anda miliki sebagai pembuat film adalah kemampuan untuk memamerkan gaya pribadi dan artistik Anda di sebuah film pendek. Di banyak kasus, hal ini jauh lebih penting daripada plot (setidaknya pada konsep), dan bisa menguntungkan keseluruhan proses Anda. Kemungkinannya adalah, jika berbicara tentang pembangunan eksekutif, produser, bakat, atau orang lain yang mungkin ingin Anda libatkan dalam film Anda, mereka sebenarnya ingin melihat dan memahami gaya Anda. Cerita menjadi hal yang penting—tetapi bisa saja mereka mungkin sudah tahu cerita fitur panjang dan tentang Anda yang ingin memberitahu mereka tentang apa, dan mungkin mereka sudah membaca naskah Anda. Film pendek memberikan kesempatan untuk Anda benar-benar menunjukkan kepada mereka gaya Anda dalam berkesenian.

4. Cara Terakhir

Film pendek adalah hal yang cukup menantang untuk dibuat. Namun, prosesnya bahkan lebih sulit ketika Anda sedang mengadaptasi naskah fitur. Hampir setiap pembuat film pada satu titik, jatuh ke dalam perangkap untuk mencoba menceritakan sebuah cerita yang terlalu besar dalam format singkat. Hasil akhir yang selalu diderita adalah dialog yang berlebihan, adegan tidak fokus, dan kurangnya gaya serta nada.

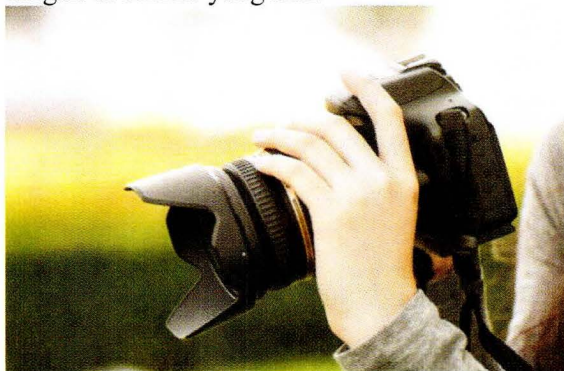
Film pendek seharusnya tidak dianggap sebagai versi singkat dari suatu fitur, tetapi, lebih sebagai pelengkap. Anda ingin bisa mendekati kolaborator dengan fitur naskah dan film pendek yang memberikan sekilas gaya, karakter, dan nada. Tetapi pada saat yang sama, Anda tidak ingin membanjiri penonton dengan begitu banyak informasi yang menyebabkan mereka tidak tertarik pada proyek Anda sepenuhnya.

Sembilan Tips untuk Menstabilkan *Footage* Menggunakan Tangan

Menuju ke lokasi syuting atau ke lapangan tanpa *tripod*? *Shooting* dengan tangan untuk mendapatkan *shot* yang indah bisa menjadi tantangan yang sulit—masuknya kamera terbaru dengan stabilisator serta peralatan *steadicam* adalah buktinya. Beberapa pendekatan yang tercantum di bawah ini secara signifikan dapat meminimalkan goyangan kamera, bila melakukan pengambilan gambar hanya menggunakan kamera tanpa alat bantu.

1. Gunakan Dua Tangan

Salah satu cara termudah untuk meminimalkan rekaman yang goyang adalah dengan menggunakan dua tangan, bukan hanya satu. Bahkan, jika kamera Anda terlalu kecil untuk dipegang oleh dua tangan, temukan cara agar bisa menggunakan dua tangan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memegang kamera dengan meletakkan pergelangan tangan atau hanya memegang satu tangan di sekitar yang lain.



Teknik pemegangan kamera dapat memengaruhi kualitas gambar. (Sumber: www.shawacademy.com)

Menggunakan dua tangan akan menjadikan kamera yang semula seolah berada di atas monopod menjadi di atas bipod.

2. Jaga Kamera tetap di Dekat Anda
Memegang kamera jauh dari tubuh dapat mengakibatkan kamera bergoyang. Kebanyakan orang membuat kesalahan dengan memegang kamera sesuka mereka saat mengambil gambar, tepatnya di dekat mata mereka. Tetapi, untuk *shooting* video Anda harus memegang kamera dekat dagu dan dekat dengan tubuh Anda. Dengan menaruh siku di dada dan menempatkan lengan sejajar dengan tubuh, Anda dapat membuat pose "kepompong" yang akan membuat rekaman jadi lebih stabil. Teknik ini tergantung pada letak layar kamera Anda, tetapi cara ini banyak digunakan untuk kamera DSLR.
3. Gunakan Dinding
Bersandar pada dinding adalah cara yang bagus untuk menjaga rekaman agar tetap stabil. Dengan hanya menyandarkan badan pada di dinding, Anda dapat membuat pose semacam *tripod* antara dua kaki dan dinding.
4. Tekuk Lutut dan Berjalan Perlahan
Ketika bergerak dengan kamera, cara terbaik untuk meminimalisir pergeseran vertikal karena berjalan adalah dengan cara mengumpamakan kamera Anda sebagai secangkir kopi. Bukan kamera. Jika Anda menerapkan hukum fisika yang sama dari secangkir penuh kopi untuk memegang kamera, Anda akan segera mendapati getaran kamera yang jauh lebih sedikit. Ingatlah untuk bersantai!
5. Jaga Pergerakan Tetap Tenang
Saat merekam, memang Anda bebas untuk bergerak. Kamera akan mengikuti pergerakan Anda. Gerakan ini dapat membuat rekaman sangat goyah. Jauh lebih dianjurkan untuk menjaga pergerakan kamera. Kecuali, memang ada *shot* yang mengharuskan untuk melakukan banyak pergerakan, Anda mungkin akan mendapatkan hasil yang lebih baik dengan menjaga keseimbangan kamera.

6. Gerakan Axis

Ketika *panning* dan *tilting*, cobalah berpura-pura seolah kamera Anda berputar di sekitar sumbu di depan kamera. Ini akan membantu Anda menghindari menyeret kaki yang terjadi ketika Anda hanya memutar di tempat. Dalam memutar axis, Anda akan segera menemukan gerakan alami dan lebih lancar. Pikirkan gerakan sebagai busur daripada sebagai *pivot*.

7. Gunakan Lensa yang Lebih Luas

Mungkin tampak seperti hal yang lazim, tetapi cobalah menggunakan lensa yang lebih *wide* saat pengambilan gambar menggunakan tangan. Lensa tele mungkin menawarkan DoF, namun akan sangat sulit untuk tetap stabil, bahkan dengan *image stabilizer*. Jika harus syuting dengan lensa tele, disarankan untuk benar-benar diam saat berdiri dan tidak bergerak sama sekali.

8. Minimalkan Fokus

Mengatur fokus adalah salah satu penyebab terbesar dari rekaman yang bergetar. Karena, Anda harus membawa tangan ke depan kamera. Cobalah jaga agar fokus tetap minimum. Dalam kebanyakan kasus, menggerakkan tubuh jauh lebih stabil daripada menggerakkan fokus.

9. Perbaiki di Pascaproduksi

Tentu lebih baik syuting dengan cara yang tepat di lokasi, bukan memperbaikinya di pascaproduksi. Tetapi jika masih tidak memungkinkan, *stabilizer warp* telah ada pada After Effect dan Premiere Pro. Hal tersebut memudahkan untuk menstabilkan rekaman yang bergetar. Tentu saja, hasilnya mungkin berbeda tergantung pada hasil syuting.

Hal yang Terlupakan untuk Diperiksa Sebelum Menekan Tombol *Record*

Laksanakan tips berikut sebelum syuting.

Terlepas dari apakah Anda sedang syuting film ataupun video perusahaan, akan selalu ada sejuta hal yang harus dipertimbangkan sebelum menekan tombol *record*. Antara aktor, kru, dan produser, Anda

dapat dengan mudah melupakan pengaturan kamera. Jadi, sebelum syuting besar berikutnya, berikut adalah lima hal yang perlu diingat.

1. Jenis *File*

Memilih jenis *file* yang tepat pada dasarnya dibagi menjadi dua faktor: ukuran dan kualitas. Jika Anda ingin kualitas terbaik, maka syutinglah dalam format yang tidak terkompresi. Sayangnya, peningkatan kualitas berbanding lurus dengan meningkatnya ukuran *file*, Anda perlu memastikan bahwa Anda memiliki memori yang cukup pada saat syuting (kartu, *drive*, dll). Jika Anda tidak melakukan semua produksi dan pascaproduksi sendiri, pastikan untuk melakukan percakapan dengan tim tentang jenis *file* sebelum syuting.



Lensa Kamera (5) (Sumber: <https://www.shutterstock.com>)

Seringkali editor akan memilih satu jenis *file*. Beberapa kamera tidak dapat mengingat format *file* syuting terakhir. Jadi, jika Anda menggunakan memori baru atau mengganti baterai, Anda perlu untuk memastikan bahwa tidak ada pengaturan yang berubah.

2. Gambar Profil

Gambar profil adalah cara di mana kamera akan merekam warna gambar. Gambar Anda mungkin "pop" jika merekam dalam profil saturasi tinggi seperti *portrait* atau *landscape*. Umumnya disarankan untuk syuting dengan pengaturan kamera yang datar/*flat*. *Shooting* datar/*flat* berarti, memodifikasi *unsharpened*, *undersaturated*, dan mengurangi kontras dari *profile picture* standar. Hal tersebut memungkinkan fleksibilitas yang lebih tinggi ketika memanipulasi

gambar video saat pascaproduksi. Ketika memotret dalam format terkompresi, lebih sulit untuk memanipulasi gambar saat pascaproduksi, sehingga lebih baik pastikan untuk merekam dalam warna profil yang diinginkan.

3. Noda pada Lensa

Lensa bersih mungkin tampak seperti tidak ada kotoran, tetapi seberapa sering Anda membersihkan lensa di tempat syuting? Hal ini membuat noda setitik kecil yang mendarat di lensa selama produksi tidak Anda ketahui. Jika Anda menggunakan layar kecil, kotoran setitik dalam syuting mungkin tidak terlihat sampai Anda berada pada tahap editing. Ketika telah sampai pada tahap tersebut, tidaklah mudah memperbaikinya. Pastikan secara teratur untuk membersihkan lensa di set dengan kain *microfiber* atau sikat lensa untuk menghindari masalah ini.

4. *WhiteBalance*

White balance dapat dengan mudah disesuaikan dalam pascaproduksi jika syuting dengan RAW. Namun, jika syuting dalam format terkompresi, Anda tidak dapat mengubah *white balance* dengan mudah. Pastikan *white balance* tepat untuk adegan Anda. Jika menetapkan *white balance* dengan sembarangan, Anda dapat berakhir dengan pewarnaan yang tidak konsisten. Hal terburuk yang mungkin Anda lakukan adalah mengatur *white balance* dalam kondisi auto. Pada mode “auto”, kebanyakan kamera akan melakukan pengaturan secara otomatis selama syuting—yang berarti gambar Anda dapat berubah dari biru ke orange di *shot* yang sama. Jadi, periksa *white balance* setiap kali terjadi perubahan pencahayaan.

5. Memformat

Setiap kali Anda memasukkan memori baru ke kamera, lakukanlah format. Kebanyakan kamera dapat langsung melakukan ini. Jika Anda syuting dengan memori besar, mungkin Anda lupa untuk memformat sebelum memulai syuting. Hal tersebut akan membuat kacau *file* saat produksi, terlebih saat akan memasuki masa pascaproduksi.

Tips untuk *Shooting* Video pada Objek Putih Polos

Ciptakan tampilan ikon video dari produk Apple dengan sembilan tips ini!

Syuting dengan latar belakang putih polos adalah cara yang sangat populer untuk menarik perhatian subjek dan meminimalkan gangguan. Ada sejumlah langkah berbeda yang dapat Anda ambil untuk mendapatkan tampilan ini. Berikut adalah beberapa cara:

1. Gunakan Kertas Daripada Kanvas

Sebuah kesalahan umum di kalangan fotografer baru dan videografer adalah menggunakan kain kanvas ketika mencoba untuk mendapatkan tampilan "mulus". Sayangnya, kain cenderung dapat meninggalkan bekas lipatan dan hal tersebut bisa sangat sulit untuk dihilangkan. Sebaliknya, coba gunakan latar belakang kertas. Kertas lebih bebas lipatan dan dapat dengan mudah digulung kembali dan disimpan.

2. Cahayai Subjek dan Latar Belakang Secara terpisah

Jika ingin mendapatkan latar belakang 100% mulus putih, Anda perlu memikirkan pencahayaan dalam dua tahap yang berbeda: latar belakang dan subjek. Memisahkan lampu pada subjek dan latar belakang, dapat meminimalisir bayangan dan *hotspot* dalam gambar.



Contoh gambar dengan latar belakang putih mulus. (Sumber: www.fullpicture.ru)

Jelas, ini mengharuskan Anda untuk menggunakan (setidaknya) dua lampu terpisah untuk menerangi adegan Anda.

3. Gunakan Meteran Cahaya untuk *Background*

Ketika bekerja dengan latar belakang mulus, *light meter* dapat

benar-benar berguna. Salah satu trik untuk mengekspos dengan benar latar belakang adalah dengan mengubah *aperture* menjadi 1,5 tingkat lebih tinggi untuk membuatnya tidak terlalu terang. *Overexpose* berisiko menciptakan *white feather edges* di sekitar subjek.

4. Gunakan Histogram dan Mata Anda
Histogram dapat menjadi alat cepat yang berguna, tetapi tidak ada alternatif dari kemampuan mata Anda untuk menilai suatu kejadian. Sebuah histogram tidak dapat memberitahu Anda jika adegan Anda putih.
5. Gunakan Monitor Produksi Dengan *Exposure* Tinggi
Monitor produksi merupakan investasi berharga. Karena, secara akurat dapat memberitahu Anda jika latar belakang secara konsisten menyala. Alat perekam seperti Ninja Atmos juga memiliki pengatur eksposur dan pengatur fokus yang sudah tersedia di dalamnya.
6. Gunakan Sebaran Cahaya pada Subjek Anda
Untuk mendapatkan tampilan "Apple", Anda ingin subjek menjadi lebih lembut. Ini berarti menggunakan setidaknya tiga lampu. Satu untuk latar belakang dan dua untuk subjek.

Tips for Travelling Filmmakers

Bekerja dalam film terkadang memaksa Anda untuk pergi ke suatu tempat. Entah itu menggunakan mobil atau pesawat terbang. Berikut lima tips untuk *travelling filmmakers* agar dapat mempermudah pekerjaan.

1. Jangan Cek Kamera dan Lensa Ketika Terbang
Teruslah jaga kamera dan jangan dikeluarkan, karena pihak bandara akan menyarankan agar Anda menitipkannya kepada mereka. Tidak apa jika hanya ingin mengecek *tripod* atau alat lainnya, tetapi cobalah membuat *list* alat-alat yang Anda bawa untuk mempermudah pengecekan.
2. Pastikan Anda Sudah Mengasuransikan Alat dan Kru
Tentunya ketika akan pergi ke suatu daerah untuk syuting, baik itu hanya sekedar jalan-jalan atau membuat film lokal, Anda harus mengasuransikan segalanya. Karena, Anda tidak tahu apa yang akan

- terjadi di daerah tersebut. Hal tersebut akan membuat Anda jauh lebih nyaman ketika pergi ke suatu tempat.
3. **Tandai Lokasi Menjelang Waktunya**
Dengan menandai lokasi, Anda dapat mengantisipasi semua hal yang diperlukan selama berada di sana. Hanya dengan menggunakan ujung jari Anda dapat melihat semuanya di Google. Ketika Anda sudah tahu di mana lokasinya, Anda dapat menghemat waktu, memperkirakan biaya untuk sewa mobil dan tempat tinggal, terutama merencanakan di mana tempat yang cocok untuk melakukan syuting.
 4. **Bawalah Baterai Ekstra Serta Penyimpanannya**
Pastikan baterai dan penyimpanan tambahan yang Anda punya sudah cukup untuk melakukan syuting di suatu tempat. Prediksikan berapa lama Anda akan melakukan syuting. Jangan mengandalkan toko lokal yang ada di daerah tersebut—belum tentu toko lokal itu memiliki apa yang Anda inginkan.
 5. **Pastikan Semua Dokumen Sudah Siap**
Paspor, visa, catatan, imunisasi, informasi medis—hal-hal tersebut adalah yang harus diperhatikan ketika akan berpergian. Terutama paspor dan visa, agar perjalanan tidak terganggu dan syuting dapat berjalan sesuai rencana.

Tips dalam Mengambil Gambar *Reality Content* Tanpa Naskah

Pada level awal, tayangan realitas menjadi media yang lebih mudah untuk di-*shoot* daripada konten yang memiliki naskah. Lagipula, kebanyakan *reality show* memiliki nilai produksi yang rendah dan tidak melibatkan *lighting setups* yang kompleks. Namun, acara televisi yang tidak menggunakan naskah dan segala macam keperluan lainnya menantang secara *on set* dan *off set*, dan DoP yang membuat rencana untuk bekerja di tayangan realitas harus belajar bagaimana mengerjakan sesuatu dengan cara yang berbeda.

Merupakan hal yang wajar apabila seorang DoP yang pertama kalinya bekerja di tayangan realitas melakukan kesalahan dan pada akhirnya harus kehilangan pekerjaannya sebelum minggu pertamanya berakhir.

Hal seperti itu terjadi dengan banyak alasan. Salah satu yang terbesar adalah ketidakmampuan mereka dalam menyesuaikan diri dengan kecepatan kru. Jadi, bagi Anda yang ingin mengetahui bagaimana mengambil gambar konten realitas tanpa naskah, berikut tips yang dapat digunakan.



Kamera (1) (Sumber: <https://www.shutterstock.com/search/audiovisual>)

1. Cahaya untuk Ruang

Sayangnya, set tayangan realitas tidak memungkinkan tersedianya banyak waktu untuk mengatur pencahayaan menjadi senada dalam setiap *shot*-nya seperti pada set naratif. Bahkan, bila Anda memiliki waktu untuk melakukannya, *reality shows* memang tidak sepantasnya terlihat “menyala”. Hal tersebut berarti, Anda harus mengabaikan pengetahuan Anda mengenai pencahayaan pada set naratif saat melakukan *shoot* untuk tayangan realitas.

Penulis merekomendasikan untuk memberikan cahaya pada ruang, dalam taraf yang lazim. Seperti menentang untuk membuat *setups* yang spesifik untuk setiap *shot*-nya. Menggunakan cahaya ruang atau *China balls* (lampion) akan membangkitkan suasana di dalam sebuah ruangan tanpa mengunci Anda pada sebuah area spesifik yang dibutuhkan untuk pengambilan gambar. Ini berarti, Anda bisa dengan mudah berpindah dari satu *shot* ke *shot* berikutnya tanpa harus memakan waktu untuk membuat *lighting set* lagi.

2. Meminimalisir Peralatan

Meskipun pencahayaan utama memerlukan cahaya ruang atau sumber lainnya yang di luar jangkauan, Anda masih bisa mendapatkan beberapa alat pencahayaan untuk diatur. Contohnya, beberapa panel LED yang digunakan untuk OTF *shots*, atau beberapa C-stands dan bendera untuk mengatur cahaya. Ingat—semakin banyak alat yang Anda punya, maka akan lebih lambat bagi Anda berpindah ke set berikutnya.

Reality show cenderung bergerak cepat dan sering tanpa pertolongan kru, jadi berikan pertolongan pada diri sendiri dan bawalah peralatan yang sangat penting bersama Anda ke set. Hal ini akan membuat Anda dapat bergerak dengan cepat dan lebih ter-cover.

3. Gunakan *Free Run Timecode*

Setiap tayangan akan di-*shot* secara berbeda dan memiliki kebutuhan teknisnya masing-masing. Dalam kebanyakan kasus, Anda akan mendapatkan manfaat atau keuntungan besar dengan menggunakan *free run timecode* pada kamera.

Dengan *multiple camera* yang *standby* setiap waktu, tidak akan ada kesempatan untuk menyetel waktu setiap kali sebelum *take*. Setidaknya pada kebanyakan set tayangan realitas. Namun, sinkronisasikanlah kamera Anda sebelum *take* dan gunakan *free run timecode*. Maka, semua kamera akan tetap tersinkronisasi sepanjang hari. Hal ini juga akan membantu editor untuk menyatukan gambar-gambar dan memotongnya dengan lebih cepat.

4. Lakukan Persiapan untuk Suara

Kebanyakan DoP naratif memiliki sedikit pengalaman untuk mengatasi suara. Namun, pada dunia tayangan realitas, seorang DoP harus memiliki tugas dobel. Meskipun acara Anda memiliki bagian suara sendiri, segala kejadian dalam tayangan realitas sangat tidak dapat diprediksi. Kalaupun tidak memungkinkan untuk membawa peralatan suara ke set, setidaknya Anda harus memahami bagaimana mengatur kontrol suara pada kamera sendiri seperti membalikkan telapak tangan.

Tips Syuting Saat Hujan



Hentikan pengambilan gambar dan lindungi kamera dari hujan. (Sumber: <https://www.shutterstock.com>)

Pencampuran air dan alat elektronik adalah ide yang buruk. Jika Anda benar-benar harus syuting di luar selama hujan badai, ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memastikan bahwa peralatan tidak rusak. Mari Anda lihat beberapa cara yang dapat melindungi alat dari air hujan.

1. Miliki Pelindung Hujan

Hal terbaik yang mungkin Anda lakukan untuk melindungi alat dari hujan adalah membeli penutup hujan untuk peralatan Anda. Ada banyak pilihan profesional di luar sana, dan kebanyakan darinya memiliki pengaturan ikatan yang bisa pas di sekitar kamera Anda. Tentu saja, Anda menjadi terbatas saat mengatur fokus dan melihat rekaman pada kamera, tetapi ketika syuting dalam hujan, ini adalah salah satu solusinya.

2. Berimprovisasi dengan *Rain Cover* (Jika Anda Terjebak)

Bukanlah akhir dari dunia jika Anda lupa membawa jas hujan. Ada banyak pilihan DIY (*Do It Yourself*) di luar sana. Pilihan yang paling populer adalah untuk menempatkan tas *ziplock* di sekitar kamera dan memotong lubang untuk lensa agar tetap bisa merekam. Anda bahkan bisa memasukkan pita galah di sekitar lubang lensa agar tidak semakin terbuka. Jika tidak memiliki *ziplock*, Anda selalu bisa menggunakan kantong sampah untuk menjaga peralatan agar tetap kering.

3. Gunakan *Lens Hood*

Gunakan *lens hood* sederhana yang cocok di ujung lensa. Semua itu secara khusus dirancang untuk menjaga bidang pandang. Secara tradisional, *lens hood* digunakan untuk melindungi lensa dari gundukan pasir dan sinar matahari, tetapi juga dapat bekerja sebagai penutup untuk menjaga lensa dari air hujan.

4. Bersihkan Lensa Dengan Baju

Air pada lensa akan sangat menjengkelkan. Tidak hanya benar-benar mengganggu hasil foto, tetapi juga meninggalkan noda jika Anda mencoba untuk membersihkannya dengan kain *microfiber*. Jika lensa terkena air, Anda dapat membersihkannya dengan *t-shirt*. Baru setelah itu gunakan kain *microfiber* untuk menyeka residu yang tersisa.

5. Bersiap untuk Suara yang Jelek

Hampir mustahil bekerja dalam hujan. Hal ini untuk beberapa alasan:

- Hujan adalah *noise* - Bahkan *mic* yang terbaik pun tidak mungkin menghilangkan kebisingan latar belakangnya.
- Hujan berbahaya untuk peralatan suara - Tidak usah dikatakan, tetapi ketika peralatan listrik bercampur dengan air, hal-hal buruk pasti akan terjadi. Hal ini terutama berlaku pada *microphone*. Tidak peduli apakah Anda menggunakan *boom mic*, *lav*, atau *mic video*, *mic* akan berisiko rusak bila terkena basah.
- Hujan membatasi pilihan suara - Benar-benar tidak ada cara yang baik untuk mengatasi hujan saat masuk ke suara. Jika menggunakan *boom mic*, akan basah. Jika menggunakan *mic video*, akan terkena tetes hujan dan tidak dapat digunakan. Pilihan terbaik dalam hujan adalah *mic lav*, tetapi mempunyai risiko mendapat suara yang tidak diperlukan (*ambient noise*). Jadi, jika Anda harus melakukan syuting dalam hujan, Anda harus melakukan ADR di pascaproduksi. Ini juga diperlukan untuk merekam suara lapangan saat pengambilan gambar dalam hujan. Karena, ada kesempatan di mana Anda dapat menggunakan fitur “tangkap kebisingan di *audition*” untuk meminimalkan beberapa *ambient* bising yang dihasilkan oleh suara air hujan.

6. Bersihkan Alat-Alat Setelah Syuting
Kebanyakan alat profesional tahan air, yang berarti tidak akan segera rusak jika basah. Tetapi peralatan tahan air pun dapat rusak jika air dibiarkan untuk waktu yang lama. Jika air menempel di lensa, akan berisiko merusak komponen elektronik internal kamera.
7. Gunakan *Battery-Operated Lights* dan Tetap Jaga Hal Tersebut
Jika perlu menggunakan lampu selama hujan, Anda tidak bisa hanya memasukkannya ke stop kontak listrik, sebab akan menjadi bahaya. LED bertenaga baterai di dalam tas *ziplock* plastik besar biasanya cukup untuk menyalakan satu set dasar. Ada banyak pilihan lampu LED yang dioperasikan dengan baterai di luar sana. Salah satu merk terbaik untuk produksi kasual adalah Yongnuo. Mereka membuat lampu LED super murah yang dapat digunakan dengan baterai Sony.
8. *Silica Gel*
Kelembaban dapat menjadi bencana untuk kamera, terutama jika kelembaban terjadi dalam lensa. Cara termudah untuk menyedot air keluar dari kamera adalah dengan menggunakan gel silika—jenis yang sama seperti yang ditemukan dalam kotak sepatu.
9. Hindari Syuting Saat Hujan
Hal terbaik yang dapat dilakukan adalah menghindari syuting saat hujan sebisanya. Jika Anda sedang melakukan syuting dokumenter, maka mungkin Anda tidak punya pilihan. Tetapi untuk film naratif, Anda bisa mengontrol lingkungan dengan menyimulasikan hujan palsu. Ada banyak tutorial di luar sana untuk membuat hujan buatan. Anda bahkan dapat menggunakan selang air jika dalam keadaan darurat.

BAB VI

PASCAPRODUKSI

Syuting film hanyalah sebuah permulaan. Pada tahap pascaproduksi (*post-producton*) inilah, film baru mulai terbentuk dan bisa menjadi apapun yang diinginkan, mulai dari editing hingga *color grading*. Terlihat seperti tidak ada batasan untuk membuat film menjadi lebih baik di tahap pascaproduksi ini.

Cara Mudah Menata *Hard Drive*

Menjaga proyek tetap teratur dan rapi adalah suatu hal yang perlu diperhatikan. Anda tidak akan tahu ketika saatnya Anda harus menyerahkan proyek kepada orang lain atau Anda harus membuka kembali proyek lama. Jika data-datatidak tertata, Anda akan kebingungan saat mencarinya nanti. Menjaga data-data di *hard disk* (HD) atau *server* merupakan suatu hal yang penting dalam menyelesaikan suatu proyek. Berikut adalah salah satu tampilan yang dapat ditiru dalam menyusun data:



Hard Disk (Sumber: www.tecnovortex.com)



Pem-folderan membuat tampilan data menjadi rapi. (Sumber: <https://www.premiumbeat.com>)

1. *Approvals*

Folder ini berisi data yang belum final, tetapi sudah dapat diperlihatkan pada pelanggan.

2. Suara

Berisi empat *folder* lagi di dalamnya, yaitu:

Mixes : Untuk file .wav atau .aif

Music : Stok mentah atau musik original

SFX

VO

3. Dokumen

Menyimpan skenario, hasil wawancara, laporan singkat proyek, catatan perekrutan, dan lain-lain.

4. GFX

Folder ini untuk segala unsur *non-footage* seperti logo, gambar, *pre-render*, *motion graphic*, dll.

5. Masters

Tempat menyimpan .mov *files* jenis ProRes 422 HQ. Juga terdapat *sub-folder* yang dinamakan *deliverables*.

6. Proyek

Untuk seluruh proyek *file* seperti Premiere, After Effects, Avid, FCPX 10. *VFX folder* ini berisi *green screen* yang sudah dibersihkan dan berbagai video *output* dari After Effects.

Cara Meningkatkan Kecepatan Mengedit Secara Drastis

Sebagai seorang editor, Anda selalu mencari bagaimana cara terbaik untuk menampilkan cerita. Dalam kebanyakan kasus, versi terbaik yang mungkin dilakukan hanya dapat ditemukan setelah melalui pengeditan berkali-kali. Beruntung, ternyata banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecepatan mengedit secara signifikan dan tentu, akan selesai lebih cepat.

Editing, seperti bagian lainnya dari proses kreatif, bisa dirasakan sebagai sesuatu yang dapat dinikmati atau bisa juga sebagai sesuatu yang membuat *stress*. Ketika sesuatu berjalan baik, itu akan menjadi sebuah penghargaan yang membuat Anda akhirnya merasakan proyek Anda membuahkan hasil. Di sisi lain, mungkin juga editing menjadi sesuatu yang menghalangi Anda untuk selesai tepat waktu.

Seperti proses kreatif lainnya, cara terbaik untuk mencapai garis *finish* adalah mempunyai motivasi untuk bekerja.

Anda akan selalu menantang diri untuk terus mendapat hasil yang lebih baik dan untuk menyampaikan cerita dengan cara yang paling efisien dan efektif. Beberapa kali Anda akan merasakan perbedaan setiap mengedit. Faktanya, itu bukanlah masalah, melainkan sesuatu yang bisa menyemangati.



Penguasaan alat kerja memengaruhi ritme kerja. (Sumber: www.google.com) Anda mungkin akan mempunyai pemikiran dasar tentang akan seperti apa film Anda nanti. Tetapi, Anda tidak akan pernah tahu sampai bisa menonton hasil akhir film Anda. Untuk alasan ini, cobalah untuk

mendapatkan potongan kasar proyek Anda secepat mungkin. Pada akhirnya juga, proses editing akan berubah sesuai prosesnya. Cobalah untuk mengerjakan bagian awalnya terlebih dahulu. Setidaknya, Anda sudah punya sesuatu untuk dikerjakan.

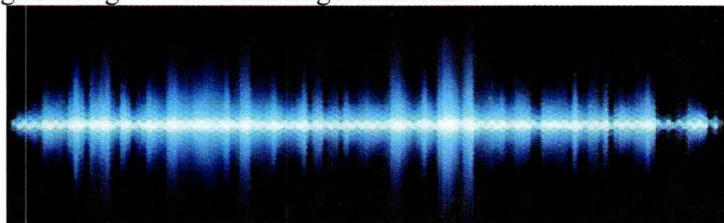
Berikut adalah beberapa tips untuk bisa mengedit lebih cepat. Jadi, Anda bisa mulai fokus kepada revisinya nanti.

1. Menata Seperti Orang Gila

Menata proyek bisa jadi bagian tersulit dari proses editing. Tetapi kalau Anda bekerja keras dan bisa mengatur data proyek dengan benar, Anda akan bisa bekerja lebih cepat.

Yang termasuk ke dalam menata adalah segala sesuatu yang dimulai dari membuat *proxy file* (jadi, Anda bisa mengedit dengan cepat meskipun dari laptop) untuk mencatat dan menandai seluruh *footage* dengan benar. Hal terakhir yang harus Anda lakukan adalah menyelesaikan setengah pekerjaan lalu, berhenti 20 menit untuk mencari sebuah potongan lainnya. Susunlah *footage* Anda serapi mungkin.

2. Jangan Mengkhawatirkan Pengeditan Suara



Sound Wave (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/how-to-increase-your-editing-speed-dramatically>)

Suara akan terdengar cukup buruk ketika masih dalam tahap awal pengeditan. Jika orang yang merekam suara melakukan pekerjaan mereka dengan baik, tentu saja suara tersebut akan memiliki kualitas yang bagus. Tetapi dalam pengeditan, mungkin akan terdengar tidak terlalu bagus. Gambar tertentu akan terdengar lebih keras daripada yang lainnya, akan ada jarak dalam ruangan tanpa bunyi, efek suara yang harus dihilangkan, serta beragam masalah lainnya.

Selalu ada godaan untuk menata suara lebih dulu agar suara-suara tersebut terdengar lebih bersih di dalam video. Tetapi, jangan

lakukan itu. Apapun yang terjadi, pasti editanmu akan direvisi, dan jika tidak terlalu ahli dalam mengedit suara, serahkan saja kepada profesional dan lakukan saja bagian Anda. Meskipun itu berarti Anda harus mendengar suara-suara yang buruk selama meng-cut video mentah.

3. Hindari Menonton Semua Video

Tergantung pada bagaimana Anda (atau sutradara Anda) mengambil gambar untuk video Anda. Anda, mungkin harus menyeleksi video-video mentah dalam jumlah banyak. Sebetulnya, Anda tidak perlu melakukan hal itu. Beberapa *editor* lebih senang untuk melihat seluruh video dan menyeleksi bagian yang akan mereka taruh di *timeline*. Tapi, dalam kebanyakan kasus itu hanyalah menghabiskan waktu, melihat kemungkinan 90% Anda tidak akan menggunakan seluruh video mentah tersebut.

Lebih baik ketika Anda mengedit, tanyakan pada diri sendiri, “Apa yang akan muncul selanjutnya?”. Dengan melakukan ini, editan Anda akan terlihat lebih teratur dan akan lebih cepat selesai.

4. Pelajari *Keyboard Shortcut*



Keyboard (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/how-to-increase-your-editing-speed-dramatically>)

Jika Anda belum tahu cara mengedit video menggunakan *shortcut* di *keyboard*, maka pelajari dan lakukan sekarang. Dalam proyek yang sangat kecil (seperti iklan 30 detik) ini mungkin bukan masalah besar. Tetapi, ketika Anda sedang berurusan dengan film atau film pendek, Anda bisa menghemat banyak waktu dengan memainkan *mouse* dan *keyboard* Anda.

Anda tidak akan percaya berapa banyak waktu yang diperlukan untuk berpindah dari *mouse* dan *keyboard* ketika mengedit. *Shortcut* di *keyboard* itu sendiri sudah jauh lebih cepat dari ‘*drag and drop*’ menggunakan *mouse*.

5. Gunakan *Placeholder* (Pengganti Sementara)

Terkadang, Anda akan kebingungan ketika mengedit sebuah *scene* atau *sequence*, lalu Anda akan menemui jalan buntu. Mungkin Anda tidak bisa menemukan *track* yang tepat atau tidak ada *shot* yang cocok untuk beralih ke *scene* selanjutnya. Apapun masalah yang kemungkinan akan terjadi, jika Anda mulai merasa terhambat dalam hal-hal yang sederhana, lanjutkan saja ke bagian lain.

Lima Alasan Menggunakan *Color Grading Control Surface*

Control surface adalah sebuah alat yang penting untuk para profesional di bidang pengoreksi warna. Berikut adalah lima alasannya.

Meskipun ini bukan rahasia lagi bagi para profesional, banyak orang yang bercita-cita sebagai *colorist* tidak menyadari nilai penting dari alat pengontrol warna. Tetapi, banyak *software* profesional yang bisa digunakan tanpa *hardware* tambahan.

Control Surface Davinci menunjukkan banyak fungsi penyelesaian, tetapi harganya cukup jauh untuk dijangkau oleh kebanyakan orang. Beruntung, ada pihak ketiga seperti Tangent, JL Cooper, Avid dan OxygenTec yang bisa dimanfaatkan untuk menekan biaya. Meski tombolnya lebih sedikit, Anda akan tetap mencari parameter di seluruh menu, jauh dari kata memudahkan untuk beberapa orang.

Tidak masalah model apapun yang Anda pilih, *control surface* adalah aspek penting untuk membuat setiap pekerjaan bernilai dan selesai tepat waktu. Mari lihat beberapa alasan spesifik kenapa *surface* adalah sesuatu yang penting untuk *colorist*.



DaVinci Resolve Advanced Panel (Sumber:
<https://www.blackmagicdesign.com/products>)

1. Cepat dan Dapat Melakukan Beberapa Aksi
 Kelebihan yang paling besar dan paling terlihat adalah kecepatan. Dengan tombol-tombol yang sudah dibuat untuk fungsi tertentu, otak akan dengan cepat mempelajari cara penggunaan alat tersebut. Ketika Anda sudah cukup cepat, *color grading* sudah bukan hal yang memusingkan. Sebaliknya, itu adalah hal yang menyenangkan! Anda akan bertanya-tanya, bagaimana Anda bisa melakukan pekerjaan yang bagus tanpa sebuah panel?
 Kecepatan bukan hanya perintah untuk mengubah gambaran diri Anda. Ketika mewarnai, akan sangat menolong untuk mengatur beberapa parameter untuk melihat bagaimana gambar bereaksi. Ini akan membuat *colorist* bereksperimen lebih jauh untuk mendapatkan pakuan klien.
2. Percayalah, Pekerjaan Anda Pasti Akan Meningkatkan
 Bekerja dengan panel memungkinkan adanya *organic relationship* dengan gambar. Dengan mengontrol roda warna, Anda akan memiliki intuisi di mana gambar Anda akan diletakkan. Fisik alami untuk bekerja dengan tangan juga akan mencegah Anda memproses setiap pekerjaan dengan cara yang sama.
 Menggunakan roda warna dan tombol-tombol akan membuat pengaturan yang baik, yang bahkan mungkin sulit dilakukan dengan *mouse*. Beberapa kali, para *colorist* harus menggeser sedikit *hue* warna kulit untuk menyenangkan klien.

3. Mencegah *Carpal Tunnel*

Layout ergonomis dari setiap panel meminimalkan tekanan saat *grading* yang panjang. Jika Anda mencoba *grading* video yang panjang, Anda akan dengan cepat mengerti betapa terbatasnya sebuah *control surface*.

4. Menjalankan Perintah dari Aplikasi Lain

Karena *control panel* adalah alat yang memecahkan masalah, tombol yang ditekan akan berinteraksi dengan aplikasi. Jika Anda *browsing* di internet, Anda dapat menyimpan proyek Anda atau *men-scroll* ke awal *timeline* untuk memainkan *cut* yang diinginkan oleh klien.

5. Persepsi Klien

Ketika menjalin hubungan dengan klien baru, Anda harus cepat menanamkan percaya diri Anda di hadapan klien. Jadi, mereka akan memercayakan proyeknya sedang ditangani oleh profesional. Membeli sebuah panel adalah salah satu caranya. Memiliki *control panel* menunjukkan kalau Anda serius di bidang ini. Seiring berjalannya waktu, pekerjaan yang lebih baik dan klien yang lebih berharga akan datang dan menutupi biaya pembelian panel.

Pertimbangkan *Control Surface* Hari Ini

Control surface yang penulis miliki adalah *keyboard*. Alat ini dapat membuat proses kerja menjadi cepat, karena setiap huruf sudah diletakkan secara spesifik. Sama dengan *colorist* yang tidak ingin mengklik seluruh layar ketika mengedit.

Tips Mengedit *Trailer* Film

Trailer menjadi hal penting untuk kebanyakan film. Tidak hanya membantu popularitas film ketika film tersebut pertama kali ditayangkan, tetapi juga karena dapat membantu menyediakan tempat pertama ketika filmnya rilis.

Bukan hal yang aneh bagi para distributor untuk tidak menonton keseluruhan film. Di pasar film, distributor lain, penjual, agen, dan pihak yang terlibat dalam industri film, tidak selalu mempunyai waktu untuk menonton keseluruhan film.

Alaminya, mereka harus menonton *trailer* untuk mengetahui apakah film tersebut bagus. *Trailer* yang buruk dapat menghancurkan kesuksesan film itu sendiri, dan tidak adanya alasan untuk memotong *trailer* yang kuat dari fitur film. Yang dibutuhkan hanyalah sedikit latihan dan perhatian ke hal-hal yang detail.

Di level Hollywood, editor film tidak memotong *trailer*. Hal ini dilakukan oleh para editor yang sudah terdedikasi, dan biasanya perusahaan pascaproduksi hanya fokus kepada *trailer* dan promo. Bila *trailer editor* memiliki tempat khusus di film indie Anda, Anda mungkin akan membutuhkan orang untuk mengedit film, dan *trailer* Anda bergantung pada *budget* yang terbatas.



Contoh Adegan Film (3) (Sumber: www.google.com)

Hal ini bisa dilakukan secara benar, dengan mengikuti lima tips *trailer editing*:

1. Hanya Menggunakan yang Terbaik dari yang Terbaik

Memotong 100 menit film ke dalam dua menit *footage* mungkin terdengar seperti orang yang tidak punya otak. Tetapi, banyak pembuat film muda yang takut menggunakan material terbaik mereka untuk sebuah *trailer*. Anda tidak perlu memberikan *twist* di akhir filmnya, tetapi Anda juga jangan terlalu sayang dengan material yang ada. Ingat, *footage* terbaik akan membawa banyak penonton, jadi pastikan setiap *shot* dan *scene* yang ditampilkan merepresentasikan sebuah film yang memang layak ditonton.

2. Utamakan Setengah Bagian Pertama Film

Meskipun Anda tidak menggunakan *scene* dari film Anda, utamakan fokus ke setengah bagian pertama film, *act 1* dan *act 2* mengandung momen *trailer* terbaik. *Act 1* adalah sebagai pembuka, jadi secara tidak langsung Anda dapat memasukkan *scene* yang cukup dari *act 1* untuk memudahkan penonton mengerti cerita.

Awal *act 2* biasanya berfokus pada inti dari film Anda atau *hook*. Anda ingin memberikan cerita yang merepresentasikan film Anda, tetapi tidak banyak penonton yang merasa mereka sudah menonton keseluruhan film. Jadi fokuslah kepada setengah bagian pertama film Anda.

3. Mengerti Format

Tidak semua *trailer* dibuat sama. Pasti ada beberapa ruang kreativitas yang tersedia dalam pembuatan *trailer*. Anda pasti selalu bisa mendobrak peraturan atau metode tradisional untuk mendapatkan cara baru.

Anda dapat mengambil sebuah momen atau *scene* dari film Anda dan disebarluaskan, daripada menunjukkan seluruh gambaran mengenai cerita film Anda. Strategi ini digunakan untuk membuat *mood* yang menyentuh penonton tanpa memberikan detail dari film Anda. Contohnya adalah *trailer* dari film *Cloverfield*.

Tidak ada format spesifik untuk membuat *trailer* terbaik, tetapi Anda harus melihat pendekatan apa yang ingin Anda ambil sebelum *cutting*. Jika Anda ingin memulai tanpa arah, itu sama seperti Anda memulai syuting tanpa *script*. Ketahui format yang paling cocok untuk film Anda dan pilih *scene* secara bijak.

4. Gunakan Beragam Isyarat Musik

Dua setengah menit mungkin terlihat seperti waktu yang sedikit, tapi dalam konteks sebuah *trailer*, itu bisa terasa lama. Anda harus memotong dan menyatukan potongan-potongan video material dan *trailer* yang Anda dengan bagus. Itu akan membutuhkan lebih dari satu musik untuk menjembatani setiap *beat*.

Pikirkan *trailer* Anda seperti miniatur dari sebuah film. Apakah Anda akan menggunakan musik yang sama untuk seluruh film Anda? Pasti tidak. Anda tidak perlu pergi terlalu jauh, menggunakan dua atau tiga musik untuk membantu menuntun *beat* yang berbeda bisa sangat membantu.

5. Jaga Agar Logo Tetap Singkat

Ini adalah sebuah hal yang kecil tetapi penting. Selalu menjaga logo perusahaan produksi sesingkat mungkin atau jangan dimasukkan sama sekali. Lima belas detik logo di depan bisa terlihat seperti tidak profesional. Jika Anda mau memasukkan logo, tidak apa-apa. Tetapi batasi waktu penampilannya.

Empat Tips Menggabungkan *Shot* dari *Action Cam* dengan *Cinema Footage*

GoPro sudah melalui perjalanan yang panjang sejak versi pertamanya rilis di tahun 2004. Sampai beberapa tahun yang lalu, kameranya yang berukuran super kecil digunakan di Hollywood dan profesional. Tetapi, semua berubah ketika munculnya seri GoPro Hero 3 dan 4. GoProdulunya adalah kamera yang digunakan untuk film dokumenter. Sekarang, GoPro bisa digunakan untuk banyak hal, memberikan penonton sudut pandang yang tidak pernah dilihat sebelumnya.

Tetapi, suatu hal yang perlu diingat: *cinematographer* tidak menggunakan GoProsebaran. Mereka merencanakan danmengetesshot-shot untuk memastikan kamera digunakan secara efektif.

Berikut adalah empat tips menggabungkan GoPro *footage* dan *cinematic footage*:

1. *Coverage*

Saat syuting untuk film olahraga, alam, dokumenter, atau *feature*, Anda harus mendapat kumpulan *shot* yang memberikan sebuah ruang yang bisa ditampilkan. Hal itu disebut sebagai *coverage*. Dengan menanamkan ini di pikiran, banyak pembuat film yang menggunakan GoPro, terutama untuk *actionsequence*.

Mempunyai pilihan dari berbagai *angle* di pascaproduksi membuat editor menemukan *footage* yang cocok dengan *footage* film lainnya.

2. *Film Flat*

GoPromempunyai pengaturan yang disebut *protune*. Pengaturan yang dibuat terlihat minim tetapi efektif. Anda bisa mengatur *white balance*, ISO, ketajaman, dan *exposure*. Terlebih lagi Anda bisa mengatur warna ke *flat* yang membuat gambar menjadi lebih memiliki detail *shadow* dan *highlight*.

3. Sempit dan Luas

Ketika mengatur format, entah itu 1080, 2.7k, atau 4k, Anda mempunyai pilihan. Pilihan-pilihan tersebut membuat Anda untuk mengambil gambar *narrow*, *medium*, atau *wide angle*. Menggunakan *narrow* atau *medium angle* akan membantu untuk dicampur dengan *cinema footage*, tetapi dengan menggunakan 4k dan *wide angle* bisa untuk beberapa kasus. Seperti yang dikatakan oleh Toby Oliver, *cinematographer Wolf Creek 2* (Greg McLean, 2013), dikutip dari laman *web* Premium Beat dalam artikel yang ditulis Jonathan Paul: “Jika Anda mempunyai file 4k, Anda bisa *men-zoom* untuk mendapatkan *frame* yang lebih sempit dan menghilangkan kesan *fish-eye*, tanpa mengorbankan resolusi”.

Dalam film *Into the Mind* (Eric Crosland, Dave Mossop; 2013), para kru menggunakan GoPro Hero 3 bersama dengan RED Epics dan memanfaatkan keduanya untuk *narrow* dan *wide angle*. Dengan menggunakan GoPro mereka mampu menangkap *timelapse* yang pas dilihat. Sedangkan *wide angle* biasanya akan mengekspos keberadaan GoPro kepada penonton, membatasi kegunaannya bisa menjadi sangat efektif dan bekerja bersamaan dengan *cinema footage* tanpa masalah.

4. Bereskan Semuanya

Cara lainnya yang efektif adalah menjalankan proses pasca selain *grading*. Sebagai contoh, GoPro *footage* di *shot Need for Speed* dijalankan dengan After Effect *plugin* yang disebut *Dark Energy* milik Cinnafilm. *Plugin* ini bisa membuat *noise* dan titik-titik di film berkurang atau bertambah. *Dark Energy* digunakan secara spesifik untuk membantu membersihkan GoPro *footage* dan membuat titik-titik yang natural yang terlihat seperti Canon C500 dan ALEXA *footage* yang digunakan untuk merekam sisanya. Saat ini, *Dark Energy* hanya tersedia sebagai *plugin* untuk After Effects Windows.

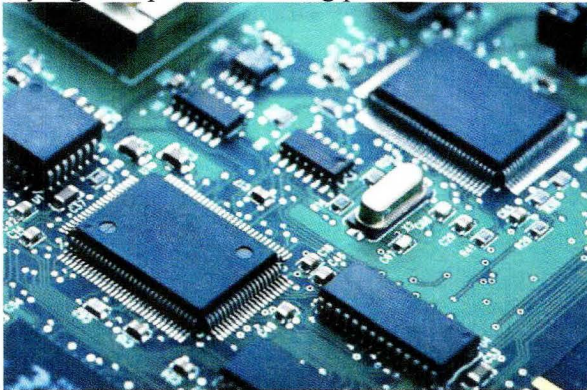
Tips Mengoptimalkan Komputer Anda untuk 4K

Tahun lalu, penulis beralih ke 4K untuk syuting dan editing video. Penulis menyadari untuk bekerja secara efisien di pascaproduksi, penulis membutuhkan *update*-an besar untuk komputer karena besarnya ukuran format 4K.

Dari pengalaman pribadi itu, penulis sudah mengumpulkan empat teknik untuk para video editor lakukan sebelum beralih ke 4K.

1. Membuat *Storage* yang Besar

Untuk *internal memory*, Anda memerlukan sebuah solusi yang bisa memproses data secara cepat. Sekarang, SSD dapat menjadi pilihan terbaik. SSD tidak memiliki bagian yang bergerak. Jadi, mereka bisa mengurangi kecenderungan untuk gagal dan bekerja lebih cepat dibandingkan *hard drive* tradisional. Setiap *drive* yang berbeda akan memiliki perbedaan *transfer rate*. *Drive* yang efektif adalah Samsung 1TB SSD yang bekerja 540MB/s. Anda akan membutuhkan uang lebih untuk sebuah SSD, tapi ini adalah investasi yang cukup untuk seorang pro.



Komponen Elektronik (Sumber: <http://www.alamy.com/stock-photo>)

2. Perluas Pengetahuan Anda

Anda tidak perlu menjadi gila karena prosesor komputer Anda. Anda bisa mendapatkan satu yang bisa menjalankan beberapa *task*. Intel sekarang tersedia untuk Mac dan PC. Dengan intel, Anda bisa memiliki dua pilihan yaitu: Intel i7 dan Xeon e5. Keduanya bisa memberi prosesor Anda kemampuan untuk menyelesaikan tugas Anda. Xeon e5 sedikit di atas i7 dan memiliki *body* yang lebih keras, tetapi harganya dua kali lipat dari i7.

3. Tingkatkan Memori Anda

Ada satu hal lagi yang harus diperhatikan ketika mengedit dan menjalankan *software* seperti Premiere Pro CC, Avid, dan FCPX. Hal tersebut adalah memori.

Program-program tersebut menggunakan memori yang besar untuk memproses kerja Anda, terutama jika Anda *me-render* video yang beresolusi tinggi. Doronglah RAM untuk meningkatkan kemampuan prosesor. Selain itu, Anda akan sulit menemui editor profesional dengan memori di bawah 16 GB.

4. Maksimalkan *Graphic*

Graphic sama pentingnya dengan kemampuan prosesor dan *memory* ketika menggunakan komputer untuk mengedit video. Memproses 4K akan membutuhkan GPU (*Graphics Processing Units*) yang besar. Jadi, Anda perlu mencari sebuah solusi setidaknya memori 1 GB.

Dissecting The Hipster Look

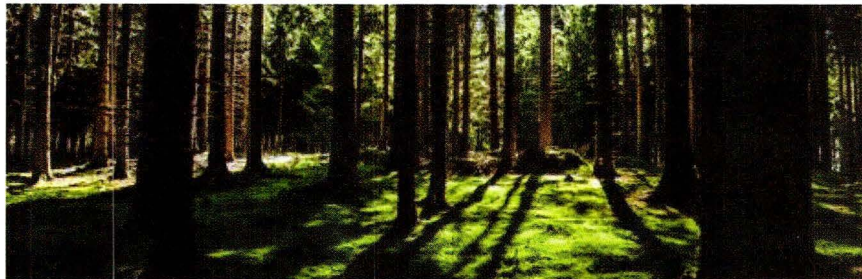
1. *Vignetting*



Terkadang *vignetting* dibuat hanya dari tata letak unsur dalam adegan.

(Sumber: www.premiumbeat.com/blog/dissecting-hipster-look)

2. *Crushed Black*



Kebanyakan gambar gaya *hipster* menampilkan informasi lebih detail pada bagian *midtones* dan *highlights*. (Sumber:

www.premiumbeat.com/blog/dissecting-hipster-look)

3. *Whites are Grey*



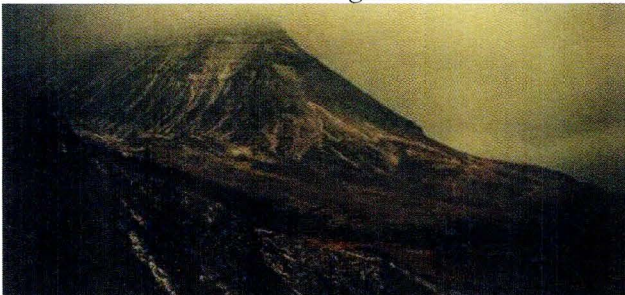
Pemetaan bagian putih menjadi lebih abu-abu membuat gambar lebih gelap dari aslinya. (Sumber: www.premiumbeat.com/blog/dissecting-hipster-look)

4. *Blacks are Dark Grey*



Warna hitam pecah dan diangkat menjadi abu-abu gelap membuat seluruh gambar terlihat lebih "milky". (Sumber: www.premiumbeat.com/blog/dissecting-hipster-look)

5. *Blues in The Dark Yellow in The Light*



Sebagian besar warna menjadi lebih biru di bagian gelap dan lebih kuning di bagian terang. (Sumber: www.premiumbeat.com/blog/dissecting-hipster-look)

6. *Desaturation*



Kebanyakan fotografi dan filmografi *hipster* tidak memiliki warna-warna cerah. (Sumber: www.premiumbeat.com/blog/dissecting-hipster-look)

7. *The Image is Soft*



Sebagian besar gambar *hipster* tidak memiliki tingkat warna yang tajam. . (Sumber: www.premiumbeat.com/blog/dissecting-hipster-look)

Menentukan Cerita Saat Sedang Mengedit *File* Dokumenter

Biasanya, *file* untuk film dokumenter akan memberi Anda tantangan pada saat editing. Banyaknya gambar yang diambil akan menjadi sangat krusial bagi seseorang untuk menemukan segi naratifnya. Berikut adalah beberapa langkah yang bisa ditempuh dalam menentukan naratifnya:

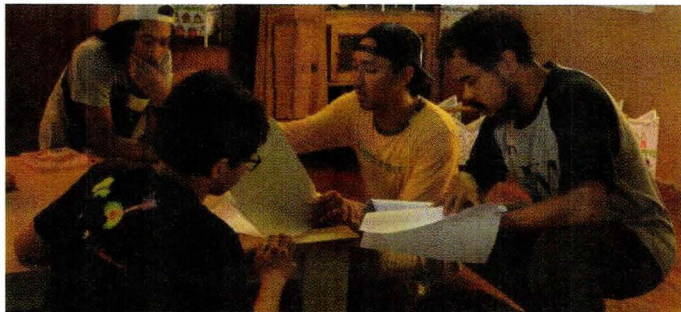
1. *Insane Organization*

Maksudnya di sini adalah milikilah semua data yang diperlukan secara sistematis, mulai dari catatan syuting, rekaman wawancara, dan folder video maupun suara.

2. *Plan Ahead, Then Work from Instinct*

Bicarakan kepada para kru dan sutradara tentang apa saja gambar yang akan diambil. Karena, Anda sebagai seorang editor tidak dapat

hadir setiap saat syuting. Usahakan setiap adegan tercipta secara sekuensial. Ambil materi yang dianggap memberikan inspirasi bagi Anda.

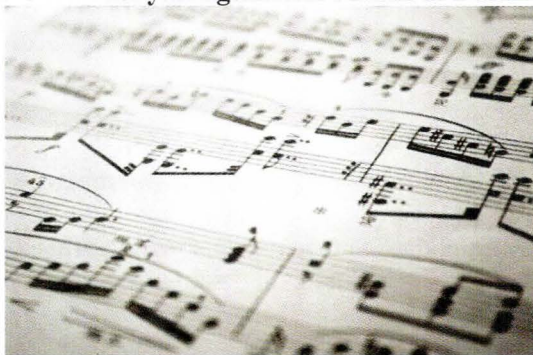


Diskusi dalam Tim –Koleksi Pribadi

3. *Get First Cut Done Quickly*

First cut biasanya akan sangat membantu membuat *final cut*. Biasanya, keduanya hampir mirip karena *first cut* inilah yang menjadi dasar pembuatan keseluruhan film dokumenter.

Lima Cara Menyalahgunakan Musik di Dalam Film



Partitur (Sumber: www.google.com)

1. *There's Wall-to-Wall Music*

Scoring seharusnya menjadi sesuatu yang tidak digunakan secara berlebihan sehingga memenuhi “ruang” dari film itu sendiri

2. *The Cues Don't Match Each Other*
Ambil waktu untuk memilah musik yang ingin digunakan. Jangan sekedar memilih musik yang ada sehingga terkesan tidak sesuai dan terburu-buru.
3. *The Music Contrasts the Pacing of the Scene*
Tidak hanya Film yang memiliki *pacing*, musik juga punya *pacing*-nya sendiri, yang disebut dengan tempo. Sehingga, sesuaikanlah agar keduanya menciptakan sebuah harmoni.
4. *The Length of the Cue isn't Right*
Sesuaikan awal dan akhir musik dengan adegan yang ada.
5. *The Musical Theme is Too Repetitive*
Tawarkan sesuatu yang baru kepada penonton sehingga film tidak terasa datar secara musikal.

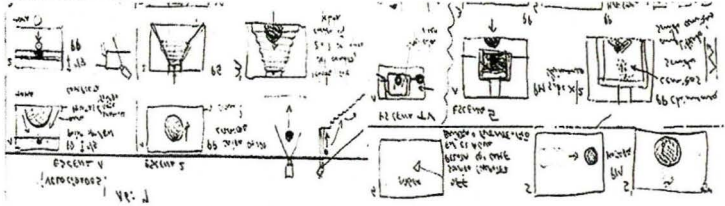
Bagaimana Memilih *Tone*, *Shot* dan Musik yang Benar untuk *Trailer*



Studio Bioskop (2) (Sumber: www.pinterest.com)

1. Tonton Filmnya
Saat ingin membuat *trailer*, posisikan diri Anda sebagai penonton. Apa yang akan membuat penonton senang? Apa yang belum pernah dilihat sebelumnya? Apa *shock value* pada *shots* yang ada? Apa yang akan memikat audien secara massal?

2. Tentukan Narasi



Sketsa Storyboard (Sumber: www.shutterstock.com)

Disini seorang *trailer editor* harus memikirkan bagaimana unsur naratif dalam film akan berjalan. Gunakan *Act I* dan *Act II* sebagai sebuah petunjuk tentang bagaimana *Act III* akan terjadi.

3. Tunjukkan Gaya Trailer Anda

Trailer yang baik akan memikat sebanyak-banyaknya audien. Gaya *trailer* film biasanya menentukan minat penonton untuk melihat film Anda. Beberapa gaya *trailer* yang ada ialah:

Teaser

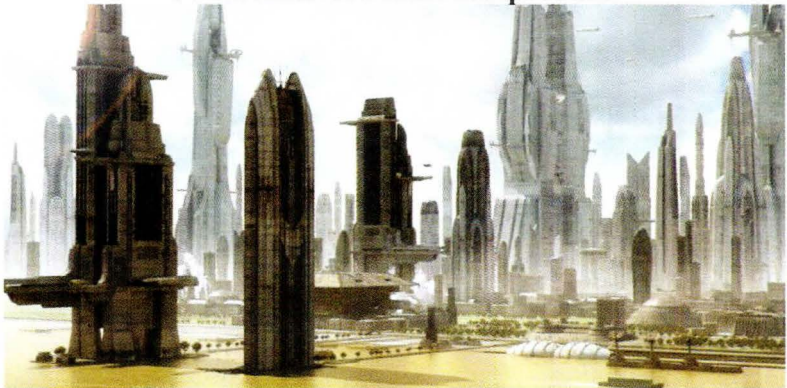
Standar Narrative

Music-Driven Trailer

Complex Narrative

Pick The Music

Cerita Aneh di Balik Pascaproduksi



Contoh Adegan Film (4) (Sumber: www.deviantart.com)

Industri film memiliki ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah yang hanya dimengerti oleh orang-orang yang sering menggunakannya, sama seperti bidang profesional lainnya. Kira-kira apa saja dan bagaimana istilah-istilah asing itu dapat terlahir?

1. *Keyframes*

Istilah ini lahir pada masa keemasan animasi yang digambar menggunakan tangan. Biasanya, seorang penggambar yang menjadi penentu, akan menggambar pada *frame* tertentu yang disebut *keyframe* dan penggambar lainnya akan menggambar pada *inbetweeners*.

2. *Masks*

Masking biasanya digunakan untuk menutup sebagian gambar agar tidak terpengaruh oleh efek yang diaplikasikan. Istilah ini muncul dari topeng yang berfungsi untuk menutupi sebagian dari wajah manusia. *Maskingtape* juga merupakan sesuatu yang digunakan para pelukis agar bagian lukisan tertentu tidak terpengaruh.

3. *Feathering*

Feathering muncul dari istilah pelukisan, dimana seorang pelukis akan menggunakan bulu dari unggas untuk melembutkan pertemuan dua warna pada lukisan.

4. *Matte/Matte Painting*

Istilah ini lahir dari saat film jaman dahulu membutuhkan *matte paintings* untuk menggambar *scene* tertentu sebagai *background* menggunakan *matte paint*.

5. *Rotoscoping*

Rotoscoping merupakan cara untuk menggunting subjek atau objek dari *scenepada* setiap *frame*-nya. Dahulu, *rotoscope* digunakan untuk memproyeksikan *frame* ke permukaan kaca lalu menjiplak objek atau subjek tertentu secara manual.

Light Wrapping

Jika Anda sudah sering mendengar istilah *keying*, yaitu penyerapan *background* hijau pada *green screen*, *light wrapping* adalah salah satu tahap penyempurnaan dari proses *keying* tersebut. Anda bisa lihat tutorial untuk *light wrappingin* Adobe After Effect di YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=XUhNytCrtYw>).

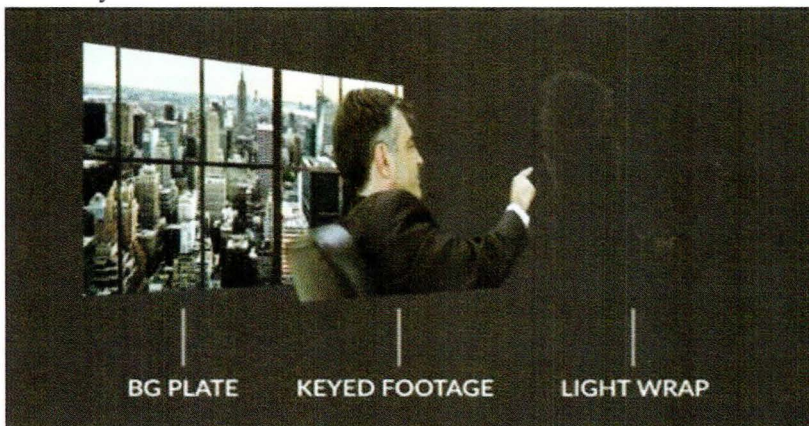
Apa itu *Light Wrapping*?

Light wrapping adalah teknik yang digunakan untuk penggabungan objek atau *foreground* dengan *background* agar terlihat lebih realistis. Atau biasanya menggabungkan objek hasil proses *keying* dari *green screen* dengan *background* baru. *Light wrapping* akan membuat *scene* yang dibuat lebih realistis dan terkesan menyatu dengan *background*.

Bagaimana Melakukan *Light Wrapping*?

Sederhananya, *light wrapping* dilakukan dengan cara memberikan kesan halus pada bagian yang kasar, ketika Anda sudah melakukan *keying* pada *green screen*. Hal itu biasanya bisa dilakukan dengan menambahkan *feather* pada bagian sesudah *keying* atau *foreground*-nya.

Seperti yang bisa Anda lihat, *light wrapping* adalah *effect* yang sangat halus. Ketika sudah bersatu dengan *foreground*, penonton tidak akan melihatnya sebagai suatu hal yang terpisah. Layer untuk *light wrapping* menggunakan bagian pinggir *footage* yang di-*keying* dan diberi sedikit nuansa *blur*. *Light wrapping* juga menyimulasikan cahaya ruangan pada *background* yang seharusnya juga dirasakan oleh *footage* hasil *keying*. Solusi lainnya adalah pembelian *pluggin* melalui After Effect ataupun aplikasi pengeditan lainnya. *Pluggin key correct* merupakan industri yang memberikan jasa *light wrapping*, *noise reduction*, dan beberapa fitur lainnya.



Easy light wrap in After Effects(Sumber: www.cinemadsr.ru)

Text or Title Sequences

Perkembangan teknologi yang kian canggih saat ini, membuat setiap orang bisa dengan mudah membuat film. Termasuk film dengan *low budget production*. Biasanya, film dengan *budget* rendah mempunyai beberapa cara menampilkan *opening* judul mereka:

1. Berlebihan dan membuat teknik animasi yang cukup berat dengan After Effect dan penuh dengan efek visual pada teks.
2. Membuat semuanya terlihat *simple*. Mengedit teks dengan *background* atau membuat *background* polos hitam. Jika Anda belum menguasai After Effect, penulis lebih menyarankan Anda dengan opsi yang kedua. Pendekatan film saat ini cenderung lebih meminimalisir penyampaian informasi secara tertulis atau melalui *titles*. Begitu juga dalam penggunaan *title*, lebih menyukai hal yang minimalis baik dalam bentuk desain, ukuran, maupun kata-kata.

Berikut adalah lima tips untuk membuat *title* atau teks yang ingin Anda buat terlihat menarik dan profesional:

1. Pastikan Ukuran *Font* Kecil
Hal yang penting Anda pastikan adalah *teks* yang nyaman untuk dibaca, namun ukuran jangan terlalu besar di layar. Jangan sampai *teks* judulnya mencapai setengah layar. Pada semua penggunaan *teks* pada film ukuran *font* kecil selalu lebih baik, menarik, dan tidak mengganggu, jadi jangan menggunakan *font* ukuran terlalu besar.
2. Pilihlah yang Menarik dan Enak Dilihat
Font dengan gaya bercak, maupun semprot terlihat seperti kumuh. *Font* yang *simple*, mudah terbaca, bersih, dan menarik adalah kriteria yang pas.
3. Jangan Animasikan *Title*-nya
Simple selalu lebih baik. Lebih baik hanya beri transisi *dip to black* atau *cross fade* pada *teks* yang *background*-nya hitam, dibandingkan diberi animasi yang “norak” yang membuatnya tidak original.
4. Gunakan Panduan *Frame*
Pastikan teks berada pada posisi yang tepat sesuai dengan keinginan Anda, tidak terlalu kiri ataupun terlalu kanan, apalagi

melewati batas panduan *frame*. Jika ingin meletakkannya di tengah juga pastikan dapat terlihat.

5. Hindari Memberikan *Drop Shadow* pada Teks

Ini biasanya menyangkut masalah konsistensi. Jika satu teks Anda menggunakan bayangan hanya untuk terlihat lebih jelas, maka setiap teks yang ada dalam film Anda juga harus menggunakan bayangan. Hal tersebut untuk menciptakan *style* yang ingin Anda buat.

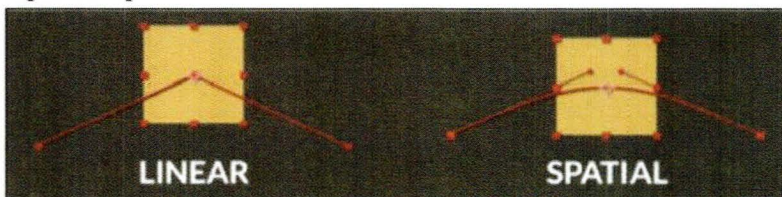
Pengertian Interpolasi Spasial dan Temporal dalam After Effects

Dua hal umum dalam After Effect adalah interpolasi spasial dan temporal. Interpolasi adalah bagaimana After Effect memproses data antara *keyframes* yang menghasilkan gerakan dari objek.

Interpolasi Temporal

Interpolasi temporal mengacu pada bagaimana After Effect memproses perubahan *keyframe* berdasarkan waktu. Contohnya, ketika Anda mengubah posisi *keyframe* secara linear, objeknya akan berubah sesuai waktu di posisi *keyframe* yang diubah. Perubahannya terlihat jelas, tidak seperti interpolasi spasial. Contoh lebih jelasnya, pada *keyframe* A, posisi objek berada di 2x dan 3y, lalu pada *keyframe* G Anda ubah posisinya menjadi 5x dan 4y, maka objek tersebut hanya akan berubah pada *keyframe* G.

Interpolasi Spasial



Interpolasi (Sumber: www.google.com)

Jika interpolasi temporal melakukan perubahan berdasarkan waktu, maka interpolasi spasial berurusan dengan perubahan pada lapisan yang menuju perubahan awal dan akhir objek. Ketika berbicara mengenai

proses perubahan bentuk atau posisi yang halus dari objek berdasarkan *keyframe*, itulah Anda berbicara tentang interpolasi spasial. Contoh: pada *keyframe* A, posisi obojek berada di 2x dan 3y, dan di *keyframe* G Anda ubah menjadi 5x dan 6y, maka posisi objek akan berubah secara spasial menuju *keyframe* G.

Menggunakan Mode *Blending* di After Effect

Salah satu cara tercepat dalam menambahkan “gaya” dalam gambar atau video Anda adalah dengan menggunakan mode *blending* di After Effect. Mode *blending* (atau mode transfer) adalah efek mini yang dapat diaplikasikan pada *layer* apapun. Efek tersebut dapat menghubungkan sebuah *layer* dengan *layer* di bawahnya. Mode transfer dapat berguna untuk menyatukan *layer* menjadi satu kesatuan, membuat efek warna, atau bahkan alat untuk membuat bayangan (siluet). Berikut adalah enam jenis mode *blending* di After Effect yang paling sering digunakan:

1. *Screen*

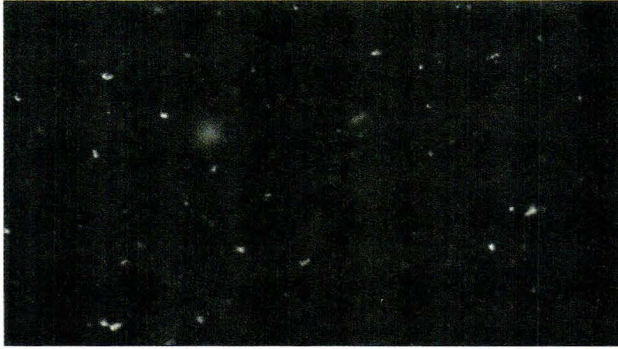
Screen berfungsi untuk menghilangkan bagian gelap dalam gambar Anda. Hal tersebut dilakukan dengan cara menggabungkan elemen-elemen dalam *background* hitam ke dalam sebuah *scene*. Anda dapat menggunakan mode ini di konteks VFX. Sebagai contoh, lakukan langkah berikut ini.

- Pilih sebuah gambar. Misalnya, gambar berikut:



Gambar 1 (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

- Lalu tambahkan elemen salju.



Gambar 2 (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

- Kemudian gunakan *Screen* untuk menggabungkan *layer* salju dengan *layer* gambar Anda.



Gambar 3 (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

2. *Multiply*

Multiply adalah kebalikan dari *screen*. *Multiply* menghilangkan bagian terang dalam gambar Anda. Mode ini dapat digunakan untuk menambahkan beragam efek. Tetapi, penulis lebih sering menambahkan efek tekstur tertentu pada sebuah *layer*. Sebagai contoh, lakukan langkah berikut:

- Pilih sebuah gambar.



Gambar 1 (1) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

- Pilih sebuah gambar untuk efek tekstur.



Gambar 2 (1) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

- Gunakan efek *multiply* untuk menggabungkan dua *layer* di atas. Hasilnya adalah gambar berikut.



Gambar 3 (1) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

3. *Add*

Sama seperti *screen*, *add* juga berfungsi untuk menghilangkan bagian yang gelap. Tetapi, mode *add* ini selangkah lebih maju dari mode *screen*, karena mode ini mampu meningkatkan kecerahan pada foto atau video Anda. Biasanya, Anda akan menggunakan *add* untuk menyimulasikan atau membuat cahaya pada gambar atau video Anda.

- Pilih gambar.



Gambar 1 (2) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

- Jika Anda ingin menambahkan cahaya dengan kesan “*hipster*”, Anda dapat mengaplikasikannya dengan memilih gambar berikut sebagai *layer* di atas gambar yang Anda pilih:



Gambar 2 (2) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

- Lalu pilih mode *add*, dan jadilah seperti ini:



Gambar 3 (2) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

4. *Classic Color Burn* atau *Color Burn*

Pada dasarnya, mode ini memiliki fungsi yang sama dengan *multiply*. Namun, *color burn* tidak hanya menggelapkan gambar, tetapi juga menyatukan antar *layer*. Seperti namanya, mode ini menimbulkan efek tampilan terbakar sehingga menciptakan *moodgrunge* dan *vintage*.

Sebagai contoh, perhatikan langkah berikut:

- Pilih gambar.



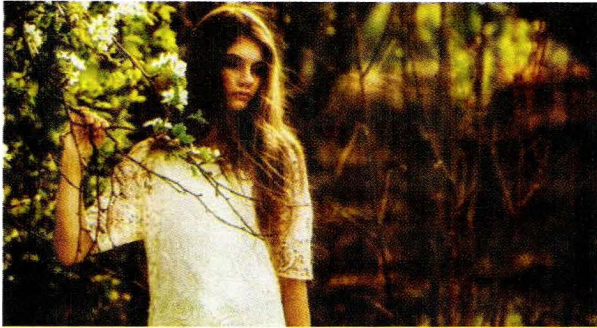
Gambar 1 (3) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

- Letakan gambar berikut di atas *layer* gambar.



Gambar 2 (3) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

- Pilih mode *color burn*. Tampilan gambar akan menjadi seperti berikut:



Gambar 3 (3) (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

5. Mode *Overlay*

Mode *overlay* mengubah warna-warna *mid-tones* dan tetap mempertahankan warna terang dan gelap yang ada di sebuah gambar. *Overlay* biasanya digunakan untuk menambahkan elemen gaya pada gambar atau video. Gambar di bawah ini adalah sebuah foto dengan warna hijau terang yang diberi mode *overlay*.



Gambar dengan mode *overlay* (Sumber:

<https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

6. Mode *Soft Light*

Mode *soft light* memiliki efek yang serupa dengan mode *overlay*. Yang membedakan hanyalah efek *soft light* lebih halus/tipis, sedangkan *overlay* lebih jelas terlihat (lebih terang/nyata). Gambar berikut adalah foto yang sama dengan foto pada mode *overlay* namun diberi mode *soft light*.



Gambar dengan mode *soft light* (Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/6-useful-blending-modes-effects>)

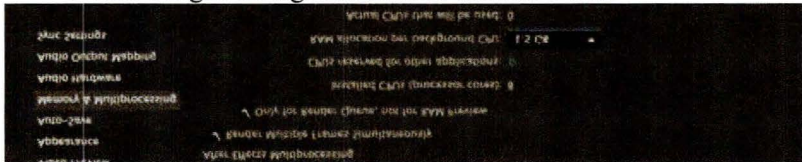
Tips Agar *Rendering* di After Effect Lebih Cepat

Rendering adalah suatu proses dalam memproduksi video. Meskipun sangat menyebalkan, tapi proses ini tidak dapat Anda hindari. Berikut adalah beberapa tips agar proses *rendering* di After Effect menjadi lebih cepat:

1. Gunakan kartu grafis yang tepat. After Effect adalah sebuah program yang luar biasa intens untuk kartu grafis Anda. Sekarang ini ada banyak jenis kartu grafis, namun hanya beberapa yang sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam komputer Anda, guna mengoperasikan Adobe After Effect. Adobe sangat merekomendasikan Anda untuk menggunakan GeForce, Quadro, dan Tesla. Anda juga bisa mendapatkan *list* rekomendasi kartu grafis di website resmi Adobe.
2. *Upgrade* RAM. Jika pekerjaan sehari-hari Anda berhubungan dengan After Effect, maka meng-*upgrade* RAM menjadi salah satu cara untuk mempercepat proses *rendering*. Adobe merekomendasikan, setidaknya Anda memiliki 4 GB RAM untuk mengoperasikan Adobe Effect, tapi lebih baik lagi apabila Anda memiliki RAM yang lebih besar. Saat ini, sudah tidak asing lagi bagi para pengguna After Effect untuk memiliki 32 GB RAM.
3. Gunakan SSD (*Solid-State Drive*) SSD dapat dengan instan mempercepat proses *rendering* bahkan keseluruhan kerja

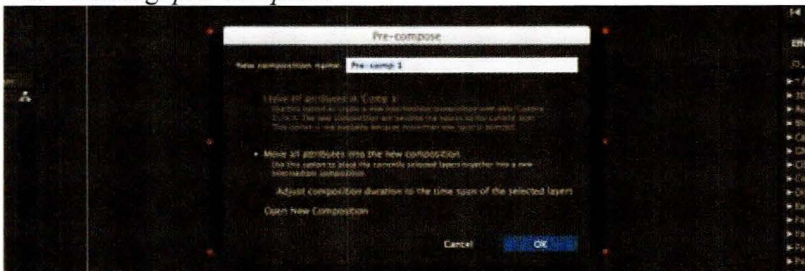
komputer. Dengan menggunakan SSD, After Effect dapat bekerja lebih cepat. Otomatis, *rendering* juga akan berlangsung lebih cepat.

4. Gunakan dua *Hard Drive*. Ketika Anda me-render video Anda dengan menggunakan *hard drive* yang sama dengan *file* kerja Anda, maka *hard drive* bekerja dua kali lipat untuk mengoperasikan keduanya. Hal tersebut menyebabkan menurunnya kecepatan *render*. Sebaiknya, gunakan dua buah *hard drive*. Satu untuk menyimpan *file* kerja dan satu lagi untuk me-render.
5. Aktifkan mode multiproses. After Effect memiliki kemampuan untuk me-render beberapa *frame* sekaligus dengan menggunakan mode multi-proses. Untuk itu, Anda harus mengaktifkan mode itu melalui langkah berikut After Effect>*Preference>Memory & Multiprocessing*. Setelah tampilan berikut muncul, klik *box* di sebelah *Render Multiple Frames Simultaneously* dan atur sesuai dengan keinginan dan kebutuhan Anda.



Mengaktifkan Mode Multi Proses (Sumber: www.premiumbeat.com/blog/14-tips-faster-rendering-effects)

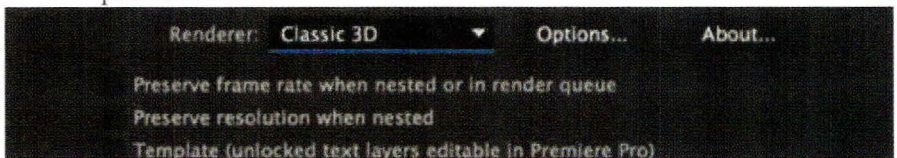
6. Kurangi *pre-compose*.



Mengurangi *Pre-compose* (Sumber: www.premiumbeat.com/blog/14-tips-faster-rendering-effects)

Meskipun *pre-compose* sangat efisien untuk membuat dan mengatur *workflow* Anda dalam menggunakan After Effect, ternyata jumlah *pre-compose* yang Anda buat dapat mempengaruhi kecepatan proses *render*. Hal ini disebabkan karena *pre-compose* memerlukan informasi pixel untuk melewati *multiple compositions* sebelum *rendering* berakhir dan *file* tersimpan pada *hard disk*.

7. Bersihkan *file* kerja. Hapus *layer* atau *trim* yang tidak digunakan sebelum memulai proses *rendering*.
8. *Trim layers off-screen*. Data-data yang tidak digunakan dalam video Anda, tetap di-*render*, terlebih jika Anda menggunakan kamera 3D. Oleh karena itu, jika Anda menggunakan fungsi *trim*, maka *trimlayer* Anda tepat pada *frame* yang dibutuhkan dalam video Anda.
9. Matikan *Ray-Traced 3D*. *Ray-Traced 3D* adalah sebuah mode dalam After Effect yang berfungsi untuk menambahkan efek tiga dimensi pada gambar atau video Anda. Namun, ternyata mode ini berdampak pada lamanya proses *rendering*. Oleh karena itu lah, gunakan mode *Classic 3D* sebelum memulai proses *render*.



Mematikan *Ray-Traced 3D* (Sumber: www.premiumbeat.com/blog/14-tips-faster-rendering-effects)

10. Tutup program lain. Tutup program-program yang tidak Anda gunakan sebelum melakukan proses *rendering* agar tersedia ruang bebas di CPU.
11. Pilih *codec* yang tepat. *Codec* seperti MOV membutuhkan waktu *render* lebih lama daripada H.264 atau ProRes. Karena itu, penting sekali untuk memastikan video Anda nantinya akan digunakan untuk apa. Apakah untuk ditayangkan di TV atau di *website*? Jika untuk *website*, maka Anda tidak perlu menggunakan *codec* yang membutuhkan waktu *render* yang lama.

12. Non-aktifkan *blur*, *depth of field*, dan 3D jika tidak digunakan. Sebelum melakukan *rendering*, Anda perlu bertanya pada diri sendiri, apakah fitur ini saya gunakan dalam mengedit video? Anda dapat menon-aktifkan fitur-fitur yang tidak Anda gunakan untuk mempercepat proses *rendering*. Sebagai contoh, jika Anda tidak menggunakan fitur *blur* pada video Anda, maka Anda dapat menon-aktifkan fitur tersebut. Begitu juga dengan fitur-fitur lainnya, seperti fitur *depth of field* dan 3D.

Selektif Terhadap Efek yang Digunakan

Tidak ada efek yang dibuat sama. Beberapa efek membutuhkan waktu yang lebih lama untuk di-*render* dibandingkan dengan yang lain. Oleh karena itu, untuk mempercepat *rendering*, Anda perlu lebih selektif terhadap efek yang digunakan. Berikut adalah beberapa efek yang membutuhkan waktu lebih lama untuk di-*render*:

- *Auto Color*
- *Auto Contrast*
- *Auto Levels*
- *Cartoon*
- *Lens Blur*
- *Particle Playground*
- *Shadow/Highlight*



Pengaturan dan Pemilihan Secara Tepat (Sumber: www.premiumbeat.com/blog/14-tips-faster-rendering-effects)

Versi Terbaru dari After Effects

Meskipun versi terbaru dari After Effects tidak terlalu signifikan, tetapi versi yang baru ini dibuat Adobe supaya dapat bekerja lebih cepat dan optimal. Oleh karena itu, penting untuk meng-*install* versi terbaru After Effects terutama karena Adobe sering digunakan.

Bonus: Gunakan Media Encoder untuk Meng-export Compositions

Salah satu masalah dalam After Effects adalah *render* yang lama dan tidak dapat melakukan hal lain selama *rendering*. Tetapi, ada cara yang dapat digunakan supaya Anda tetap dapat mengerjakan proyek, yaitu dengan menggunakan Adobe Media Encoder. Hanya memasukkan proyek ke dalam Media Encoder dan pilih *file* yang ingin Anda *export*. Karena tidak menggunakan After Effects secara langsung, Anda tetap dapat mengerjakan proyek lain selama proses ini.

After Effects:

Animation presets digunakan untuk menyimpan koleksi efek yang dapat digunakan lain waktu. Untuk menyimpan *presets* di After Effects, klik *Window > Save Animation Presets* dengan lapisan efek yang dipilih. Anda akan melihat efek baru di *effects browser*.

After Effects Scripts

Script adalah rangkaian kode yang membuat After Effects melakukan sesuatu. *Script* dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam kegiatan dalam After Effects, dari membuat *layers* sampai *rendering*. Seperti *presets*, *scripts* digunakan untuk mengefisienkan waktu. Tetapi, *scripts* tidak hanya untuk efek, biasanya digunakan juga untuk utilitas lain dalam After Effects.

Plug-ins

Plug-ins membuat penggunaanya dapat menggunakan fungsi yang lebih luas daripada After Effect itu sendiri. *Plug-ins* dibuat menggunakan kode eksternal yang membuat *software* lain dapat bekerja dengan After Effects.

Templates

Templates adalah file proyek AE (After Effect) yang ditujukan untuk *custom*. *Templates* juga dapat menggunakan *plug-ins* selama penggunaanya mempunyai *plug-ins* yang sudah di-*install* di komputer.

Semua proyek dapat dijadikan *template* dengan membuka *File > Save As* dan pilih *After Effects Template*. Namun, *template* hanya dapat dibuka dengan versi AE yang sama.

Expressions

Expressions merupakan potongan dari *Extended Script* dalam *After Effects*. Biasanya digunakan untuk memanipulasi warna, posisi, atau intensitas

BAB VII

DISTRIBUSI

Pekerjaan Anda belum selesai setelah menekan tombol export karena setelah ini, Anda harus mulai memikirkan bagaimana untuk membagikannya kepada dunia. Kesuksesan sebuah film tergantung pada jumlah orang yang menontonnya.

Lima Hal yang Kurang Diperhatikan untuk Promosi di YouTube

1. **Membuat YouTube *Playlists*.** *Playlist* mempunyai peran penting dalam mendistribusikan video di YouTube karena dapat memudahkan penonton untuk menonton beberapa video sekaligus. Untuk membuat *playlist*, susun video berdasarkan topik, sehingga penonton bisa menontonnya dalam satu bagian. Juga tempatkan atau urutkan video dalam *playlist*. *Playlist* juga perlu deskripsi yang relevan agar dapat ditemukan di pencarian.
2. **Kolaborasi dengan Pembuat Video Lainnya di YouTube.** Berkolaborasi dengan sesama pembuat video di YouTube, terutama *channel* yang memiliki tema sama. Menjadi bintang tamu merupakan salah satu cara yang paling sering dilakukan. Selain itu, ada juga cara lain seperti mengobrol bersama, bertukar *upload* video, dan *links* (dalam video maupun di *description box*). Jangan lupa juga untuk rutin meng-*upload* video dalam *channel*-mu.



Logo Situs YouTube (Sumber: www.google.com)

3. **Promosi Video di Blog.** Seperti cara nomor 2, buat koneksi dengan blogger yang akan membantu mem-*posting* video Anda. Caranya adalah cari situs yang memiliki videomu dengan mengatur *Google Alerts* untuk nama *channel*-mu, judul video,

dan kata spesifik yang Anda gunakan di *description box*. Lalu hubungi blogger yang sesuai dengan video Anda.

4. **Masukkan Video di *E-mailUpdates*.** Promosi video di *e-mail* masih bekerja, terutama karena *subscribers* menyediakan *e-mail* mereka secara sukarela. Oleh karena itu, berikan mereka berita dan *updates*. Jika Anda mempunyai daftar *e-mail* mereka, kirimkan pesan setiap setelah meng-*upload* sebuah video baru. *Screenshot* atau *thumbnail* yang menarik juga akan menarik perhatian penonton.
5. **Gunakan Cara Promosi *Public Relation*.** Jumpa pers dan video yang didistribusikan dengan baik akan mendatangkan penonton yang banyak. Berbicara di depan publik atau di telepon dan mempromosikan pada saat presentasi merupakan cara yang dilakukan dalam *public relation*.

Bonus Tips:

1. **Perbaiki Produksi Video.** Gunakan kamera yang lebih bagus, suara yang jernih, dan musik latar bebas royalti yang memiliki kualitas.
2. **Buat Ekspektasi dan Penuhi Kebutuhan Mereka.** Produksi yang sering dan teratur adalah dua kunci penting untuk mempertahankan penonton. Anda membuat ekspektasi dan pastikan untuk memenuhinya.
3. **Bagikan di Media Sosial.** Anda semua pasti memiliki media sosial, maka bagikan video Anda di media sosial, ini akan sangat membantu.
4. **Bonus Tip yang Terakhir.** Jika Anda serius mempromosikan video di YouTube, unduh YouTube Creator Playbook dan pelajari.

Cara Menghindari Penolakan di Festival Film

Ikut serta dalam suatu Festival Film merupakan tantangan besar. Meski ada banyak kompetisi di luar sana, Anda masih memiliki kesempatan. Anda hanya perlu menceritakan kisah/cerita tersebut dengan cara yang kondusif agar film Anda dapat diterima saat festival.

Berikut akan dijabarkan alasan yang paling utama kenapa film akan ditolak ketika mengikuti festival, sehingga Anda tahu hal-hal apa saja yang tidak boleh dilakukan.

Mengirimkan Film dengan Genre yang Tidak Sesuai ke Festival

Genre film (*horror*, *sci-fi*, dan lain-lain) merupakan genre yang sering dibuat oleh pembuat film dengan anggaran yang ketat karena film-film seperti itu biasanya lebih menjual dibandingkan dengan drama maupun komedi. Oleh sebab itu, banyak film bergenre khusus yang selesai tiap tahunnya dan tidak sedikit dari film-film tersebut dimasukkan atau dikirim ke festival film. Masalahnya adalah, hanya ada sedikit tempat untuk film bergenre di dalam kategori festival film.

Terkadang hal itu berhasil, seperti film *It Follows* (David Robert Mitchell, 2015) yang berhasil di *Cannes* dan memperoleh kesuksesan. Memang benar bahwa ada film dari berbagai genre di setiap kategori festival film (termasuk *horror* dan *sci-fi*). Namun pada kenyataannya, festival film yang besar hanya memiliki beberapa posisi untuk film bergenre.

Jika Anda memiliki film bergenre, Anda harus fokus ke festival film bergenre. Ini juga dapat meningkatkan peluang mendapatkan distribusi dari pembeli di festival

Mengirimkan Film dengan Potongan yang Kasar

Kebanyakan festival film memperbolehkan kontesannya untuk mengirimkan film yang masih dalam tahap pengerjaan atau belum selesai secara keseluruhan. Ini akan baik-baik saja jika Anda adalah pembuat film terkenal. Mengirimkan film dengan potongan yang kasar bukanlah ide yang baik kecuali Anda merupakan produser atau sutradara yang ternama.

Tentu saja bagi panitia festival, akan ada kekhawatiran bahwa cerita yang Anda kumpulkan akan berbeda dari film yang telah selesai sehingga mereka akan memprioritaskan film-film yang telah selesai, dibandingkan film Anda. Menyelesaikan elemen seperti *color correction (grading)*, *sound mixing*, dan lain-lain tentu memiliki banyak pengaruh pada bagaimana penonton menikmati film. Dalam kasus ini,

penonton itu seperti *festival programmer*. Mereka mengerti elemen-elemen di dalam film namun mereka tidak tahu bagaimana film Anda ketika selesai.

Bukan hanya nilai atau akting para pemain film, namun juga bagaimana cerita secara keseluruhan dan makna di balik film tersebut. Memiliki film yang bagus tidaklah cukup. Film harus bisa memiliki pemikiran, tepat waktu, relevan, dan tidak memiliki kesalahan produksi.

Trik Jitu untuk Mempromosikan Film Indie Melalui Media Sosial



Media Sosial (Sumber: <http://www.business2community.com/tech-gadgets>)

Creating a social media strategy is the key to building grassroots support for your film project.

Bukan rahasia umum lagi bahwa kesuksesan sebuah film Indie yang didapat melalui media sosial (seperti Youtube, Facebook, Instagram, dll.) dapat menggiring kesuksesan yang sama saat ditayangkan di bioskop. Seperti halnya film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* (Anggy Umbara, 2016).

Tapi, terkadang media sosial juga dapat menimbulkan pertanyaan. Karena pemasaran melalui media sosial itu sebenarnya hanya bagaimana Anda mempromosikan film indie Anda dengan membuat laman pada Facebook, atau mengunggah gambar poster dan *behind the scene* di Instagram dengan mengharapkan banyak yang melihat dan mengikuti akun tersebut.

Ada beberapa tips dan trik yang bisa Anda coba untuk mendapatkan kesuksesan dalam pemasaran melalui media sosial (*Social Media Marketing*):

1. Menyewa *Desainer Grafis*

Untuk memulai *Social Media Marketing*, Anda harus memikirkan bagaimana mengolah pesan untuk menyampaikannya kepada publik. Salah satu contohnya adalah dengan merekrut tenaga *graphic desainer* sebagai seseorang yang profesional dalam mengolah pesan dengan desain untuk *Social Media Marketing*.

Menurut (Fiverr, CrowdSpring, 99 Designs) banyak sumber yang didapatkan secara *online* untuk mencari tenaga *desainer* grafis profesional dengan harga bersahabat.

Tenaga *desainer* grafis profesional adalah cara yang jitu untuk mengukuhkan legitimasi film Anda sebelum merekrut pemain dan kru.

Jika produksi Anda itu independen dan tidak punya cukup dana untuk menggaji kru atau aktor kawakan, cara lain yang dapat ditempuh adalah dengan membuat poster film yang menarik. Melalui poster yang menarik, calon kru yang potensial pun akan melirik poster Anda dan siapa tahu mereka tertarik untuk bergabung di produksi Anda.

Kemudian, langkah selanjutnya adalah jujur pada diri sendiri. Ya, walaupun *skill* Anda di bidang Photoshop dan desain itu biasa-biasa saja (atau mungkin tidak memadai), menggaji seorang profesional adalah keputusan yang tepat.

2. Memanfaatkan Komunitas

Masuk ke tahap berikutnya, setelah Anda dapat memahami *basic tools* dari strategi pemasaran melalui media sosial seperti *poster*, *logline*, *movie trailer*, laman Facebook atau YouTube, lalu bagaimana dengan khalayak? Agar strategi media sosial bisa efektif, Anda harus mengembangkan sasaran calon penonton secara intensif. Salah satu caranya adalah dengan membuat khalayak atau calon penonton mengenal dan tertarik dengan proyek Anda. Caranya, dengan melihat komunitas kecil yang mungkin saja sesuai dengan genre atau isu yang Anda angkat dalam film.

Bagaimana untuk film *horror*? Anda bisa cek, ada laman Facebook dengan lebih dari 1,5 juta member yang dapat membantu Anda. Ada juga komunitas dalam situs Reddit yang didedikasikan pada hal-hal

yang berhubungan dengan *horror*, dengan target audien lebih dari 50.000 anggota.

Jika Anda akan membuat film dengan isu sosial atau lingkungan, coba cari organisasi, instansi, atau komunitas yang fokus kepada isu tersebut. Anda akan terkejut dengan menemukan fakta-fakta yang sebelumnya tidak Anda ketahui. Selain itu, Anda juga pasti akan mendapatkan *support* dan membuat lebih banyak orang tahu jika Anda akan membuat film di bidang isu tersebut. Siapa tahu, ada yang tergerak untuk membantu Anda juga.

Selain dengan cara *offline*, cara *online* pun dapat Anda sasar dengan audien yang lebih terarah dan khusus. Coba mulai cari laman atau grup Facebook dan siapa tahu Anda akan berkesempatan untuk *join* di grup mereka.

3. Tetap Konsisten

Bagaimana cara untuk membuat penonton selalu merasa tertarik terhadap produksi Anda? Pertama, dengan konsisten mengunggah berita, terutama *update* terbaru dari apa yang tim Anda lakukan. Misalnya, Anda bisa mengunggah video di balik layar produksi. Hal lucu apa yang terjadi dalam proses syuting? Serta lain sebagainya. *Konsisten* di sini bukan berarti Anda harus terus menerus mengunggah banyak *post* secara sekaligus, karena akan terasa sangat mengganggu. Anda harus membuat *timeline* secara teratur, apa saja yang harus diunggah? Kapan harus mengunggah? Dan sebagainya. Pelajari juga, *prime time* orang-orang membuka media sosial, yang tentu saja akan berdampak kepada bagaimana unggahan Anda dapat dilihat lebih banyak orang.

4. Mengambil Gambar di Set

Seperti yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya, mengunggah video atau foto di balik layar tentu akan sangat menarik, agar khalayak tahu lebih banyak tentang proses produksi film Anda. Penonton tentu akan merasa tidak sabar untuk menanti proyek yang tim Anda produksi.

Akan sangat baik, jika kru dapat menangkap banyak momen menarik selama proses produksi. Jadi, mulai pikirkan dari sekarang.

5. Lebih Dekat dengan Para *Followers*

Facebook atau media lainnya dapat digunakan untuk mempromosikan *merchandise* yang berhubungan dengan film Anda seperti *give away poster*, kaos, dan lain sebagainya. Tentunya dengan banyak pengikut, akan membuat film Anda semakin dikenal.

6. Membuat Kolaborasi

Siapa bilang Anda harus mengurus media sosial sendirian? Coba ajak kru dan pemain dalam produksi Anda untuk membantu *sounding* lebih luas. Misalnya, dalam Twitter untuk membantu *retweet*, dalam Facebook untuk membantu *like* dan *share*.

7. Berbagi dengan Pembuat Film Lainnya

Sharing. Coba ajak sebanyak mungkin orang untuk menonton film yang Anda produksi. Ajak mereka untuk *sharing* bagaimana pendapat mereka mengenai film produksi Anda. Selain itu, coba cari *filmmakers* lain dan dapatkan komentar mereka terkait dengan film Anda. Dan, *follow* film profesional melalui akun media sosial Anda. Bangun dukungan untuk film produksi Anda dengan mendukung karya *filmmakers* lain juga.

Lima Tips Jitu Menembus Festival Film



Studio Bioskop (3) (Sumber: www.google.com)

Banyak *filmmakers* muda merasa bahwa mengikuti festival film itu buang-buang waktu dan tenaga. Bagaimana tidak, biaya yang dikeluarkan untuk pendaftaran dan *submit* karya bisa dibilang tidak sedikit dengan tidak ada jaminan karya Anda akan menang.

Meskipun demikian, festival film tidak bisa dipungkiri merupakan langkah awal untuk memasuki industri film. Jika berjalan dengan lancar, Anda berhasil memenangi festival, karya Anda tentu akan dikenal lebih banyak orang.

Ribuan karya film masuk dan para juri pun mengalami kesulitan memilah dan memilih film mana yang kira-kira layak dijadikan pemenang. Jangan pula berkecil hati jika karya Anda tidak berhasil diterima—setidaknya Anda sudah berusaha, jadikan sebagai pengalaman untuk terus maju karena semuanya adalah proses agar Anda semakin terbentuk dan terasah untuk membuat film yang lebih baik lagi kedepannya.

1. Daftarkan Pada Berbagai Festival

Tentu mimpi yang jadi kenyataan jika film Anda berhasil dipertontonkan di *Festival Film Sundance* atau *Cannes*, kan? Tapi, bagaimana dengan festival film kecil lainnya? Apakah masih *worth it* untuk dicoba? Jawabannya: Tentu saja. *GIVE IT A SHOT!* Kesempatan Anda untuk dapat memenangi festival tersebut sangatlah besar.

2. Perhatikan *Logline* yang Dipilih

Panitia festival film mengharapakan *logline* pada film Anda untuk membantu mereka memahami film dari sisi genrenya. Apakah film Anda masuk dalam genre dan tema tertentu yang ditetapkan dalam festival film itu? Jangan sampai *logline* dalam film Anda mempresepsikan genre film yang salah dan mengakibatkan film Anda ditolak.

3. Lengkapi Profil

Sangat mengejutkan bagaimana para *filmmakers* mengabaikan untuk menyelesaikan profil *Withoutabox* mereka. Apa itu profil *Withoutabox*? Bagi yang belum tahu, *Withoutabox* adalah suatu tampilan antar muka pengguna yang pertama kali panitia festival film akan lihat. Tampilan profil *Withoutabox* Anda adalah cara terbaik untuk menampilkan karya film Anda kepada juri dan biarkan mereka tahu kenapa film Anda layak dan pantas. Jika Anda punya waktu, tulis *cover letter* untuk tiap film yang Anda *submit*. Kesempatan Anda untuk diterima dengan profil *Withoutabox* dan *coverletter* pun semakin besar.

4. **Daftar, Daftar dan Daftar!**

Biaya yang dikeluarkan untuk mendaftar festival film memang tidak murah, tapi merupakan hal yang harus Anda perhatikan. Jika Anda berniat untuk mendaftar di 3–4 festival film, coba buat target untuk *submit* karya ke lebih dari jumlah tersebut. Cari kesempatan untuk mendaftar ke banyak festival sekaligus. Tapi, jika Anda punya masalah dana, coba kontak panitia festival film tersebut dan tanya apakah ada keringanan waktu pembayaran atau biaya.

5. **Membuat Film yang Layak untuk Festival**

Kalau film Anda kurang kuat, Anda tentu akan gugur. Film Anda haruslah “digodok” dengan sangat baik untuk bisa sejajar dengan karya *filmmakers* lainnya.

Sebagai contoh, jika Anda membuat film pendek, buatlah film pendek. Jangan *submit* karya film dengan durasi 30 menit. Karya Anda tentu akan langsung ditolak karena tidak sesuai kriteria. Usahakan untuk membuat film pendek dibawah 10 menit. Tentu saja, tiap Festival Film mempunyai kriteria tersendiri dalam tema dan penilaian. Pastikan Anda mematuhi semua itu, jika ada hal yang belum jelas, tanyakanlah langsung kepada penyelenggara.

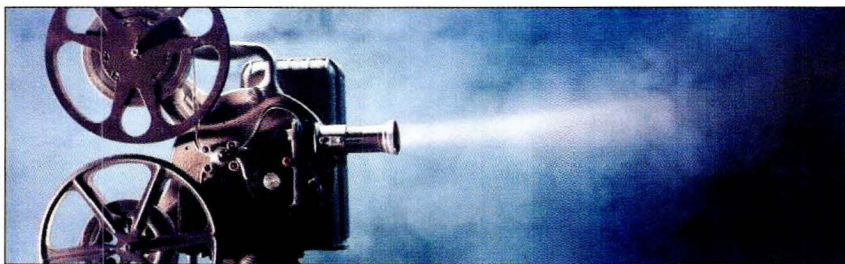
Kesimpulan

Terlepas dari seberapa kuat film Anda, Anda tetap harus memberikan yang terbaik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh masing–masing penyelenggara festival film. Jika Anda *submit* film yang *well-executed*, profil *Withoutabox* yang kuat serta *logline* yang sesuai dengan tema festival film, kesempatan Anda untuk menang pun semakin nyata. Dan ketika Anda gagal, jangan berhenti untuk terus mencoba mencari kesempatan di festival film lain. Bukan berarti film Anda buruk, hanya belum menemukan festival film yang sesuai saja, kok.

Bagaimana Memasarkan Film dengan *Budget* Minim?

Tidak ada uang? Tidak masalah. Berikut ada beberapa tips bagaimana memasarkan film dengan anggaran yang kecil.

Memasarkan film adalah salah satu aspek penting dalam proses membuat karya film. Film Anda bisa saja sangat bagus dan *wow*. Tetapi, jika tidak tahu bagaimana cara memasarkannya, ya sama saja bohong.



Proyektor Film (Sumber: <https://prezi.com>)

Yuk, coba lihat beberapa tips *simple* dan mudah dalam memasarkan karya film dengan *budget* yang minim.

1. Membuat Paket Pemasaran

Anda memerlukan beberapa bahan untuk melakukan pemasaran. Ini artinya, Anda harus mempunyai *branding* sendiri terhadap hasil karya film tersebut, meliputi logo tim/produksi, logo judul film, *profile pictures* untuk semua akun media sosial, poster film, dan ilustrasi lainnya. Jika Anda tidak tahu bagaimana merancang desain untuk itu semua, coba minta bantuan teman Anda yang ahli di bidang desain tersebut.

2. Memanfaatkan Internet dan Media Sosial

Cara termudah untuk mengumpulkan penonton adalah dengan menggunakan internet—tentu saja dengan personal *website* dan media sosial. Pertama, buat *website* untuk film Anda. Bisa pakai Wordpress, Wix, atau lain sebagainya. Lalu, koneksikan personal *website* Anda dengan media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter. Jangan lupa pastikan isi kontennya dengan hal-hal yang berhubungan dengan film Anda seperti cerita, foto atau video *behind the scene* atau sinopsis cerita Anda.

3. Membuat Press Release

Hal penting lainnya terkait dengan memasarkan film adalah dengan menyelenggarakan *press release*. Apa itu? Dalam *press release* Anda akan memaparkan informasi penting terkait dengan film Anda. Sutradara juga akan berbicara di depan umum mengenai bagaimana proses produksi, dan karya-karya terdahulunya.

Setelah selesai melakukan *press release*, undang sebanyak-banyaknya media untuk meliput dan membantu menyebarluaskan berita terkait film Anda.

Buat Serial Trailer Film

Proses produksi film merupakan proses yang panjang dan pastikan calon penonton Anda tetap merasa tertarik. Salah satu caranya adalah dengan membuat beberapa *trailer* yang berbeda untuk karya film Anda. Mulai dengan hal yang sederhana seperti *trailer* pendek berdurasi 30 detik, dengan hanya memuat beberapa *scene*, dialog dan logo film. Atau Anda bisa masukan beberapa *scene* atau *footage* yang mungkin saja tidak ada dalam film. *Be creative!* Tetap buat calon penonton Anda tertarik untuk mengikuti serangkaian proses pembuatan film. Misalnya saja dengan membuat foto dan video *behind the scene*. Pada akhirnya, saat masuk ke tahap pascaproduksi, keluarkan versi *trailer* yang lebih panjang dengan durasi 1-2 menit.

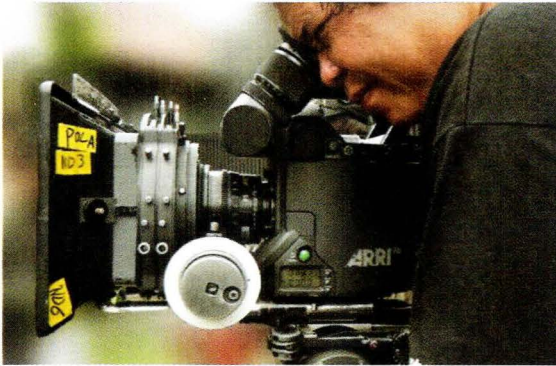
DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Matius (2004). *Eстетika, Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan dari Yunani Kuno Sampai Zen Buddhisme*, Jakarta: Penerbit Sanggar Luxor.
- Ali, Matius (2010). *Psikologi Film, Membaca Film Lewat Psikoanalisis Lacan — Zizek*, Jakarta: Fakultas Film dan Televisi - Institut Kesenian Jakarta.
- Bagus, Lorens (2005). *Kamus Filsafat*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Barum, Stephen H. (2007). *American Cinematographer Manual: Ninth Edition-Volume I*, California: The ASC Press.
- Barum, Stephen H. (2007). *American Cinematographer Manual: Ninth Edition-Volume II*, California: The ASC Press.
- Bertens, K. (2006). *Editor dan Penerjemah: Psikoanalisis Sigmund Freud*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama.
- Biro, Yvette (1982). *Profane Mythology: The Savage Mind of the Cinema*, USA: Mindland Book.
- Campbell, Joseph (1988). *The Power of Myth*, New York: Doubleday.
- Cazeaux, Clive (2007). *Metaphor and Continental Philosophy, From Kant to Darrida*, New York and London: Routledge.
- Chalmers, A.F. (1983). *Apa Itu yang Dinamakan Ilmu?*, Jakarta: Hasta Mitra.
- Chang, Sea-Jin (2009). *Sony Vs. Samsung, Strategi Perang Memperebutkan Supremasi Global*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Eliade, Mircea (1985). *Symbolism, the Sacred, and the Arts*, New York: The Crossroad Publishing Company.
- Fajri, E. M. Zul, Senja, Ratu Aprilia (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: Aneka Ilmu bekerja Sama Difa Publisir.
- Grove, Elliot (2004). *Raindance Producers' Lab: Lo-to-No Budget Filmmaking*, Oxford: Focal Press
- Kay, Sarah (2003). *Zizek: A Critical Introduction*, United Kingdom: Polity Press.
- Keraf, Gorys (1994). *Komposisi*, Flores: Penerbit Nusa Indah.

- Kovecses, Zoltan (2010). *Metaphor: A Practical Introduction*, Oxford University Press.
- Kristanto, J. B. (2007). *Katalog Film Indonesia 1926-2007*, Nalar bekerja sama dengan Direktorat Perfilman, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Gabungan Pengusaha Bioskop Seluruh Indonesia.
- Lechte, John (2003). *Key Contemporary Concepts: From Objection to Zeno's Paradox*, London: SAGE Publications Ltd.
- Metz, Christian (1982). *The Imaginary Signifier, Psychoanalysis and the Cinema*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Mooij, J. J. A. (1976). *A Study of Metaphor*, Amsterdam: North-Holland Publishing Company.
- Oztel, H. & Hinz, O. (2001). *Changing Organization with Metaphors, the Learning Organization, Volume 8 — Number 4. Pp. 153-168*, MCB University Press.
- Ricoeur (1977). *The Rule of Metaphor*, Toronto: University Of Toronto Press.
- Ritzer, George, J. Goodman, Douglas (2004). *Sociological Theory*, New York: McGraw-Hill.
- Rose, Gillian (2002). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of visual Material*, London: SAGE Publications.
- Shaviro, Steven (2006). *The Cinematic Body: Theory out of Bound*, Minnesota London: University of Minnesota Press.
- Silverman, Kaja (1983). *The Subject of Semiotics*, New York & Oxford: Oxford University Press.
- Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (2005). *New Vocabularies in Film Semiotics*, London & New York: Routledge, Taylor & Francis e-Library.
- Stokes, Jane (2003). *How to do: Media & Cultural Studies*, London-Thousand Oaks-New Delhi: SAGE Publication.
- Sunardi, S. T. (2004). *Semiotika Negativa*, Yogyakarta: Buku Baik.
- Thompson, Roy (2002). *Grammar of the Shot*, Burlington: Focal Press.
- Turner, Victor (1983). *Dramas, Fields, and Metaphores: Symbolic Action in Human Society*, London: Cornell University Press.

- Vihma, Susann, Vakeva, Seppo (2009). *Editor: Semiotika Visual dan Semantika Produk, Pengantar Teori dan Praktik Penerapan Semiotika dalam Desain*, Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- West, John Anthony (1993). *Serpent in the Sky: The High Wisdom of Ancient Egypt*, Wheaton, IL U. S. A./Madras, India/London, England: Quest Book, The Theosophical Publishing House.
- Wollen, Peter (1972). *Signs and Meaning in the Cinema*, New and Enlarged, London: Indiana University Press.

BIODATA PENULIS



German Gazoline Mintapradja, M.Sn.

Lahir di Jakarta pada tanggal 11 Juni 1967. Beliau menyelesaikan pendidikan D3 Sinematografinya di FFTV IKJ, kemudian melanjutkan S1 Sinematografi pada tahun 2010 setelah sebelumnya malang-melintang pada dunia Praktisi lalu kembali kuliah dan meraih gelar Magister Kesenian, pada program seni penciptaan (M.Sn.) di Pasca Sarjana Institut Kesenian Jakarta. Tugas akhir program magisternya masuk nominasi film dokumenter pendek terbaik dianjang Festival Film Indonesia 2015. Dapat dikatakan sebagai Praktisi yang Akademisi.

Sebelum memutuskan untuk menjadi sinematografer, dirinya mengawali karir sebagai *cameraman* News Report untuk CNN Int'l dan ESPN. Ia banyak bergelut di dunia dokumenter sebelum mendalami dunia film fiksi. Film panjang pertamanya *Ca Bau Kan* (2002) dengan Nia Dinata masuk nominasi Oscar Best Foreign Film. Beberapa penghargaan film dokumenter yang berhasil disabetnya tak lain *Best Documentary Film* For National Geographic in Brazil *International Film Festival "Indonesian Beyond The Reef"* sebagai *Cameraman* dan *Best Documentary Film* in Pyong Yang – Seoul, South Korea *Ngu Yen Face the Future* sebagai Sutradara dan *Cameraman*. Aktif mengajar di FFTV IKJ juga beberapa Institusi perguruan tinggi lainnya spt. Vokasi – UI; UBM – Universitas Bunda Mulya dan akhir-akhir ini fokus menyelesaikan program doktoralnya di KL - Malaysia.



Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2019

 @pusbangfilm

 @pusbangfilm

 @pusbangfilm

 pusat pengembangan perfilman

Perpustakaan
Jenderal

ISBN 978-602-611198-5



9 786026 1198501