

## MENGENAL FRAMING VIDEOGRAFI/FOTOGRAFI

Sebelum dikenalnya teknik Film, manusia lebih dulu mengenal teknik fotografi, teknik ini lalu berkembang menjadi teknik film, pada dasarnya hal yang membedakan keduanya adalah pada hasil yang diperoleh, Fotografi hanya menghasilkan satu gambar tunggal (still image), atau kita kenal dengan foto, lain halnya dengan sinema yang menghasilkan serentetan gambar yang diputar pada kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar bergerak. Kenapa fotografi sangat mendukung dalam film, karena ada sebagian besar dalam dasar fotografi sangat mendukung / membantu teknik dalam pembuatan film, seperti Framing dalam kamera, Angel (Sudut pandang), mood gambar, lighting dan lainnya. Berikut kita akan mempelajari lebih dalam mengenai hal tersebut.

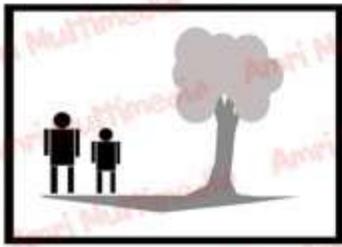
### 1. Sudut Pandang Kamera (Angle)

- **Top Shot**, Top shot adalah pengambilan gambar dari atas, biasanya pengambilan ini diambil pada untuk kondisi ruang tajam sempit, atau memperlihatkan kegiatan / pergerakan sesuatu, atau menampilkan keramaian / kepadatan sesuatu.
- **High Angle**, Posisi kamera lebih tinggi di atas mata, sehingga kamera harus menunduk untuk mengambil subyeknya. High Camera Angle sangat berguna untuk mempertunjukkan keseluruhan set beserta obyek obyeknya. Dengan posisi high camera angle ini dapat menciptakan kesan obyek nampak kecil, rendah, hina, perasaan kesepian, kurang gairah, kehilangan dominasi.
- **Eye Level / Normal**, Pengambilan gambar tepat simetris dengan objek, bias dikatakan segaris dengan objek yang di shot, namun untuk pengambilan gambar seperti ini haruslah ada objek yang menarik atau dinamis agar tidak menampilkan efek bosan pada sang penikmat photo.
- **Low Angle**, Posisi kamera di bawah ketinggian mata, sehingga kamera harus mendongak untuk merekam gambar subyek. Posisi ini memberikan kesan cenderung menambah ukuran tinggi obyek, memberikan kesan kuat, dominan dan dinamis.
- **Crazy Angle**, Merupakan kebalikan dari Top Shot, pengambilan gambar diambil dari bawah object.

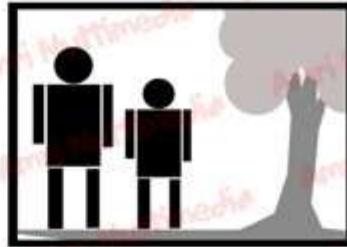


### 2. Bidang Pandang / Framing

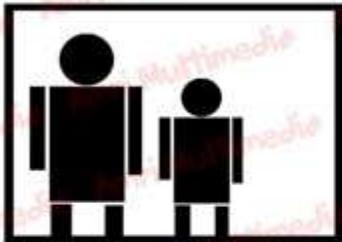
Bidang pandangan atau framing adalah suatu langkah pengambilan gambar yang harus menentukan luas bidang pandangan untuk suatu obyek utama dan obyek lainnya dalam hubungannya dengan latar belakang. Macam bidang pandangan atau framing :



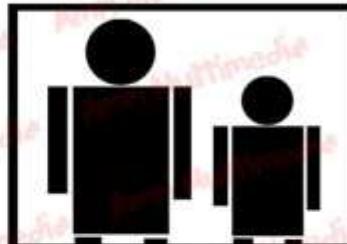
**ELS (Extreme Long Shot)**



**LS (Long Shot)**



**MLS (Medium Long Shot)**



**MS (Medium Shot)**



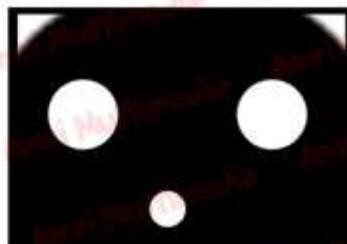
**MCU (Medium Close Up)**



**CU (Close Up)**



**BCU (Big Close Up)**



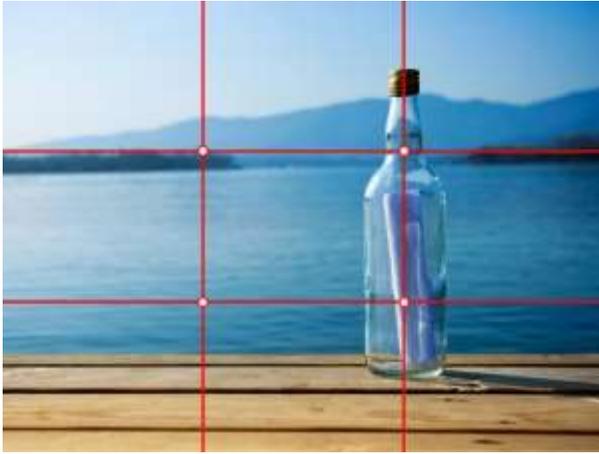
**ECU (Extreme Close Up)**

### 3. Hukum Sepertiga (Rule of the Third)

Dalam dunia Fotografi atau Videografi dikenal sebuah teknik yang disebut Hukum Sepertiga (Rule of the Third). Ini adalah salah satu teknik framing yang digunakan untuk mengatur objek atau komposisi suatu gambar pada sebuah frame. Teknik ini dilakukan dengan cara membagi 3 ruang dalam frame, baik secara horizontal maupun vertical. Berikut pembahasan lebih lanjut.

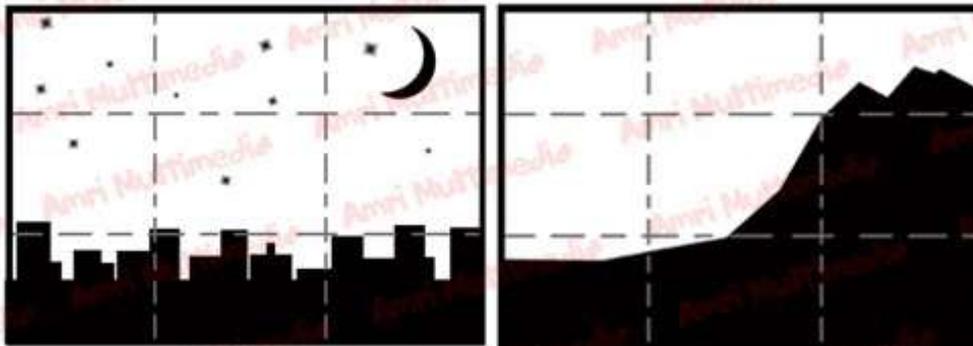
- **Menempatkan Objek di garis pinggir**

Perbedaan hasil gambar Fotografer amatir dengan professional biasanya dapat ditebak dari cara pertama ini. Kebanyakan amatir meletakkan objek ditengah, sebagai contoh memotret orang ditengah tengah frame, walaupun hal ini tidak dapat dibilang salah, namun secara estetika, hasil gambar ini tidak dapat dibilang menarik, kecuali pada kondisi kondisi tertentu. Cobalah letakan objek di garis pinggir kanan atau kiri dari frame.



- **Menempatkan Objek di Garis bawah**

Untuk pengambilan panorama, atau objek yang luas, letakkanlah objek berada di garis bawah, namun untuk penempatak objek yang berdinamika, letakan di sebelah pinggir, sehingga masih aja ruang yang dapat menampilkan keindahan sekitarnya, seperti contoh pegunungan.



Selain hal hal diatas, masih banyak lagi teknik yang harus kalian pelajari, semakin sering kalian berlatih, semakin peka kalian terhadap teknik framing fotografi. Selamat mencoba..