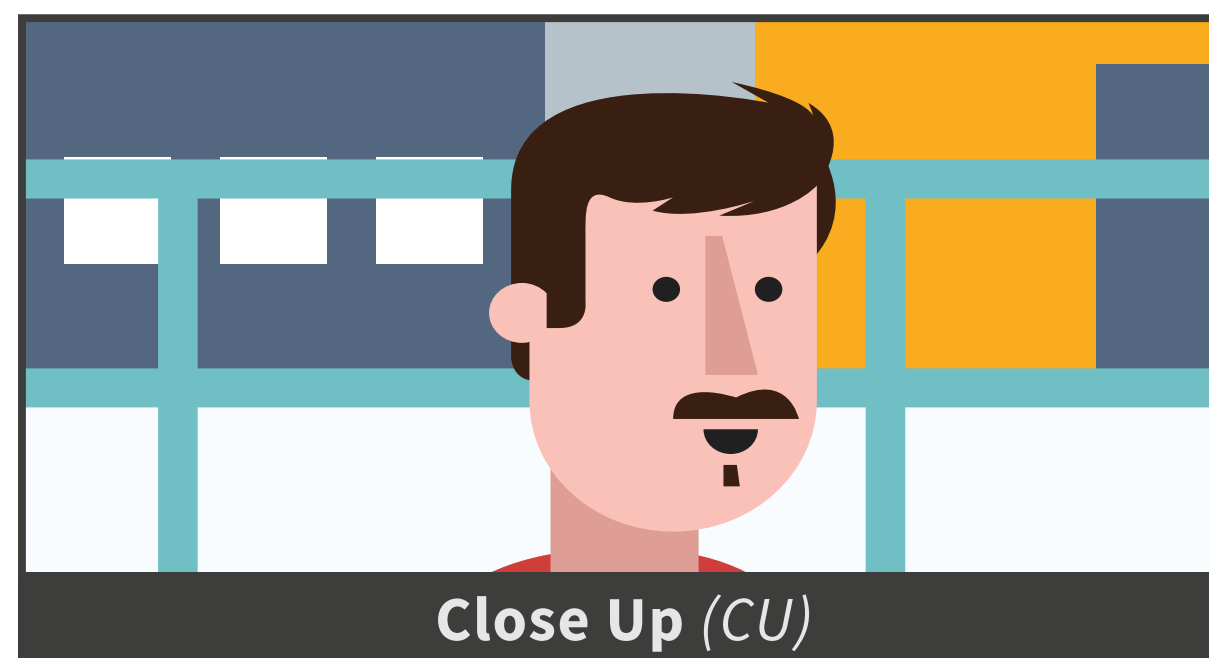
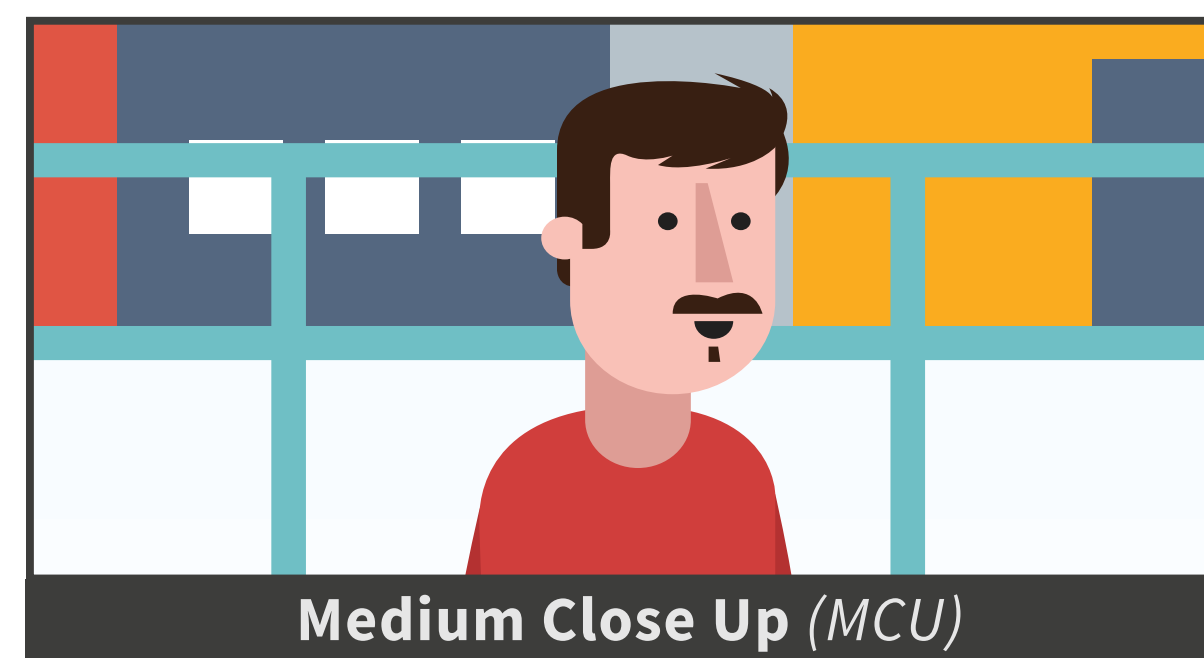
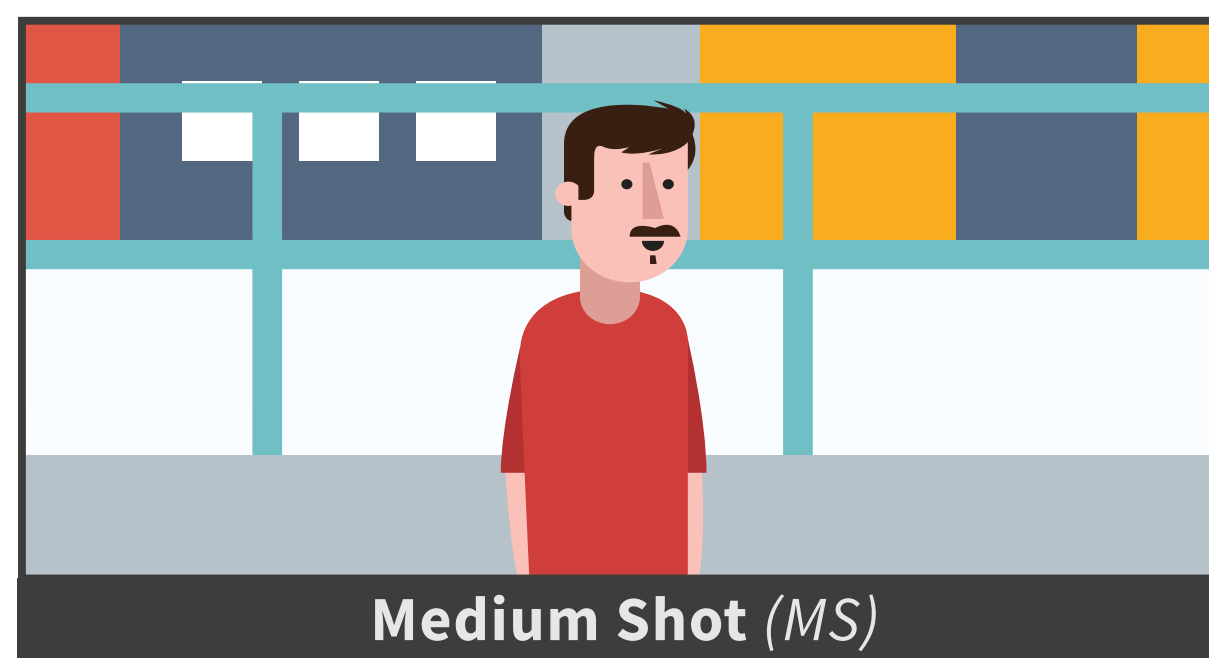
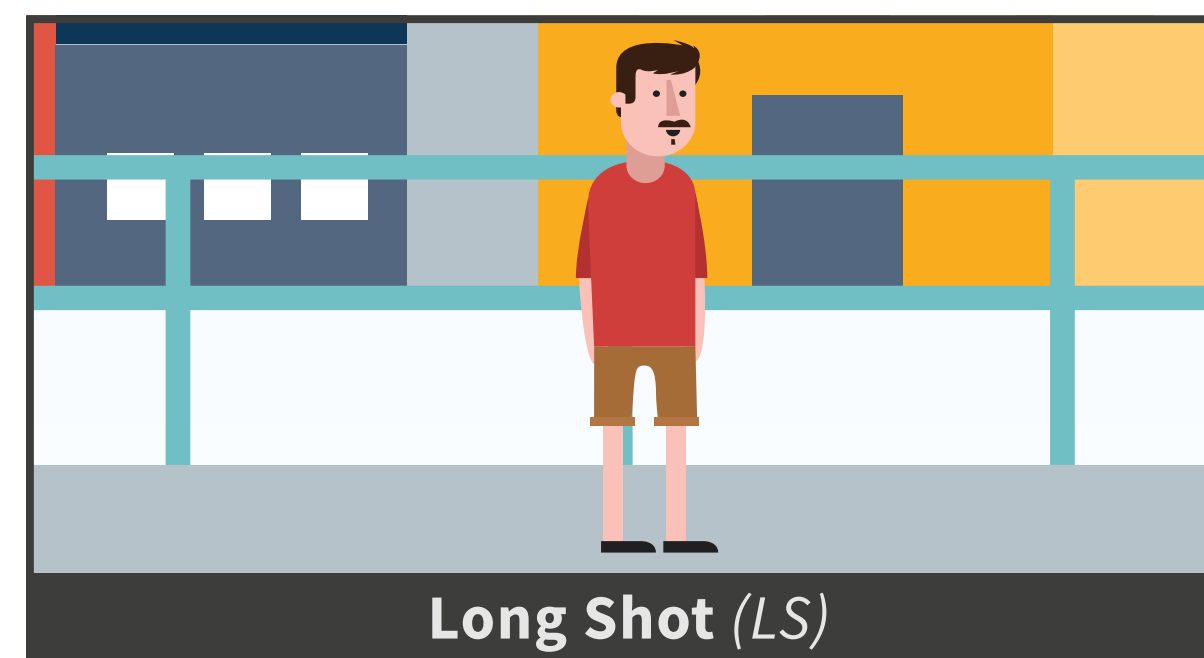


WORKSHOP PENYUTRADARAAN **SURFIVAL 2018**

SESI 3

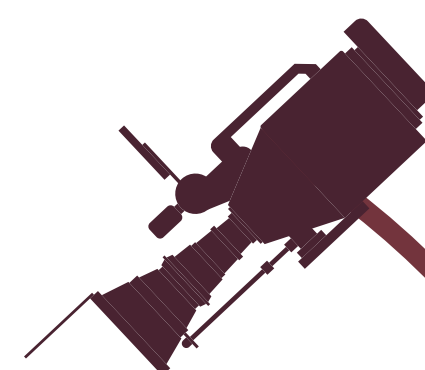
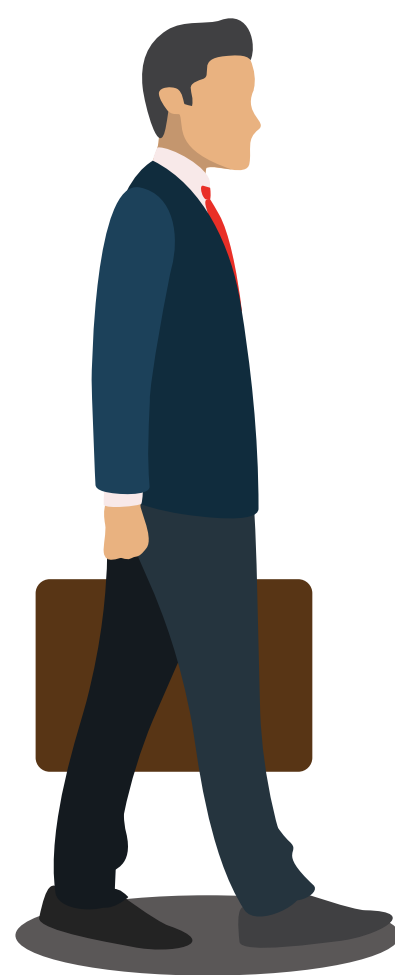
# KAMERA & VISUAL

# Jenis-Jenis Shot



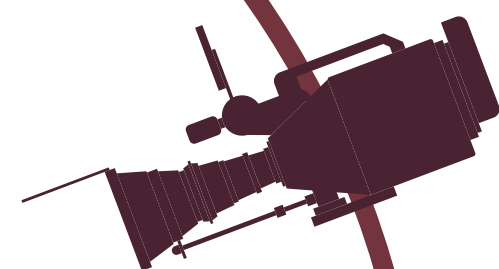


# Jenis-Jenis Angle



## **Bird's Eye View**

Diambil jauh di atas subjek. Biasanya dipakai untuk menggambarkan posisi subjek di dalam latar ruang.



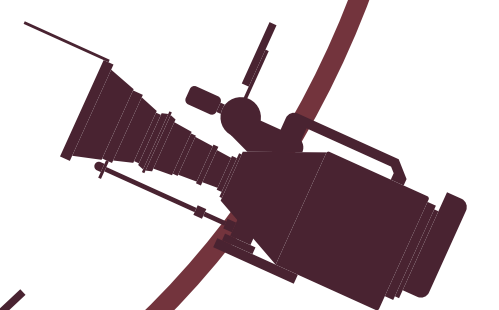
## **High Angle**

Kamera di atas subjek. Jenis angle ini memberikan efek kecil dan lemah pada subjek di dalam frame.



## **Eye Level**

Kamera sejajar dengan mata subjek. Jenis angle ini membuat penonton merasa ada di dalam ruang yang sama dengan subjek.



## **Low Angle**

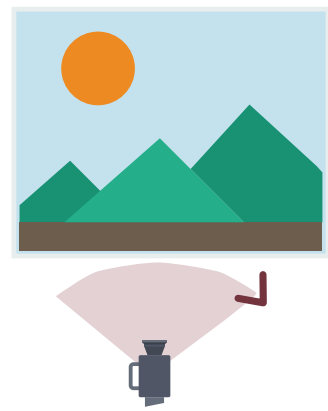
Kamera dari bawah subjek. Jenis angle ini memberikan efek besar dan gagah pada subjek di dalam frame.



## **Frog's Eye**

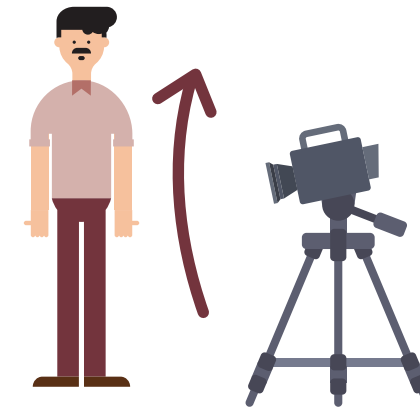
Kamera jauh di bawah subjek. Jenis angle ini biasanya digunakan untuk memberi efek raksasa. Biasa juga dipakai untuk mengambil pergerakan.

# Jenis-Jenis Pergerakan



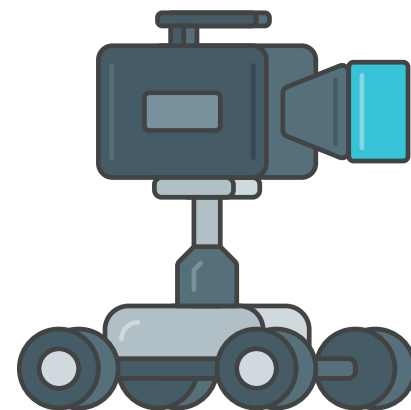
## Panning

Berasal dari kata panorama. Kamera digerakan secara horisontal. Biasanya digunakan untuk menunjukan informasi geografis tertentu.



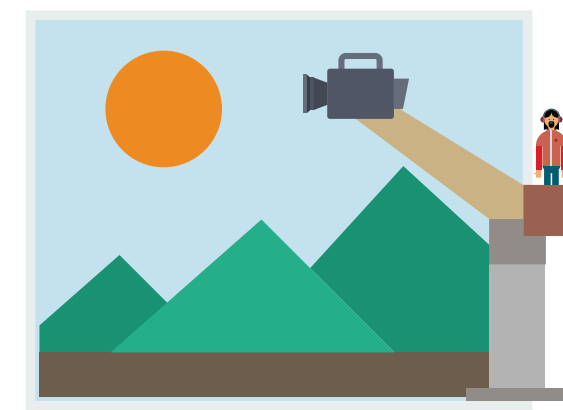
## Tilt

Pergerakan kamera secara vertikal. Biasanya digunakan untuk memperlihatkan (melakukan observasi) dari sebuah obyek.



## Dolly Track

Pergerakan kamera dengan cara mendorong kamera, maju, mundur, atau ke samping. Biasanya digunakan untuk memberikan penekanan tertentu.



## Crane Shot

Alat yang mampu mengangkat kamera ke ketinggian tertentu. Biasanya digunakan untuk memperlihatkan sesuatu dari angle yang berbeda (ekstrem).

# Kamera Obyektif vs Subyektif

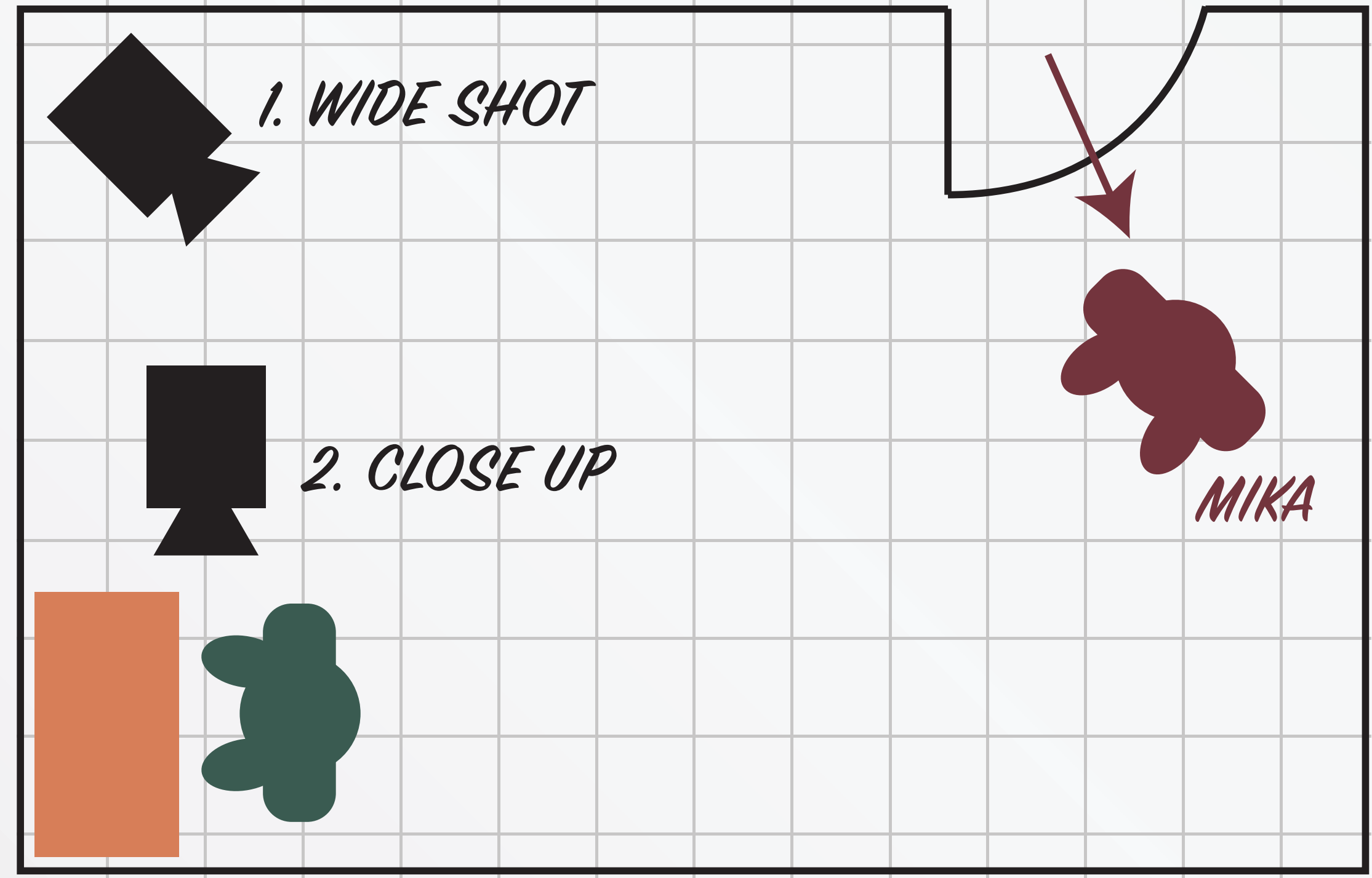
## 2. INT - RUANG TAMU - MALAM

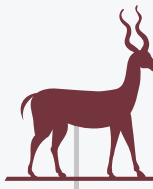
MIKA membuka pintu kamarnya perlahan-lahan. Kita bisa mendengar suara pintu berderak-derak. Di dalam kamarnya, kita bisa melihat seseorang sedang membungkuk membongkar lemari di pojok ruangan.



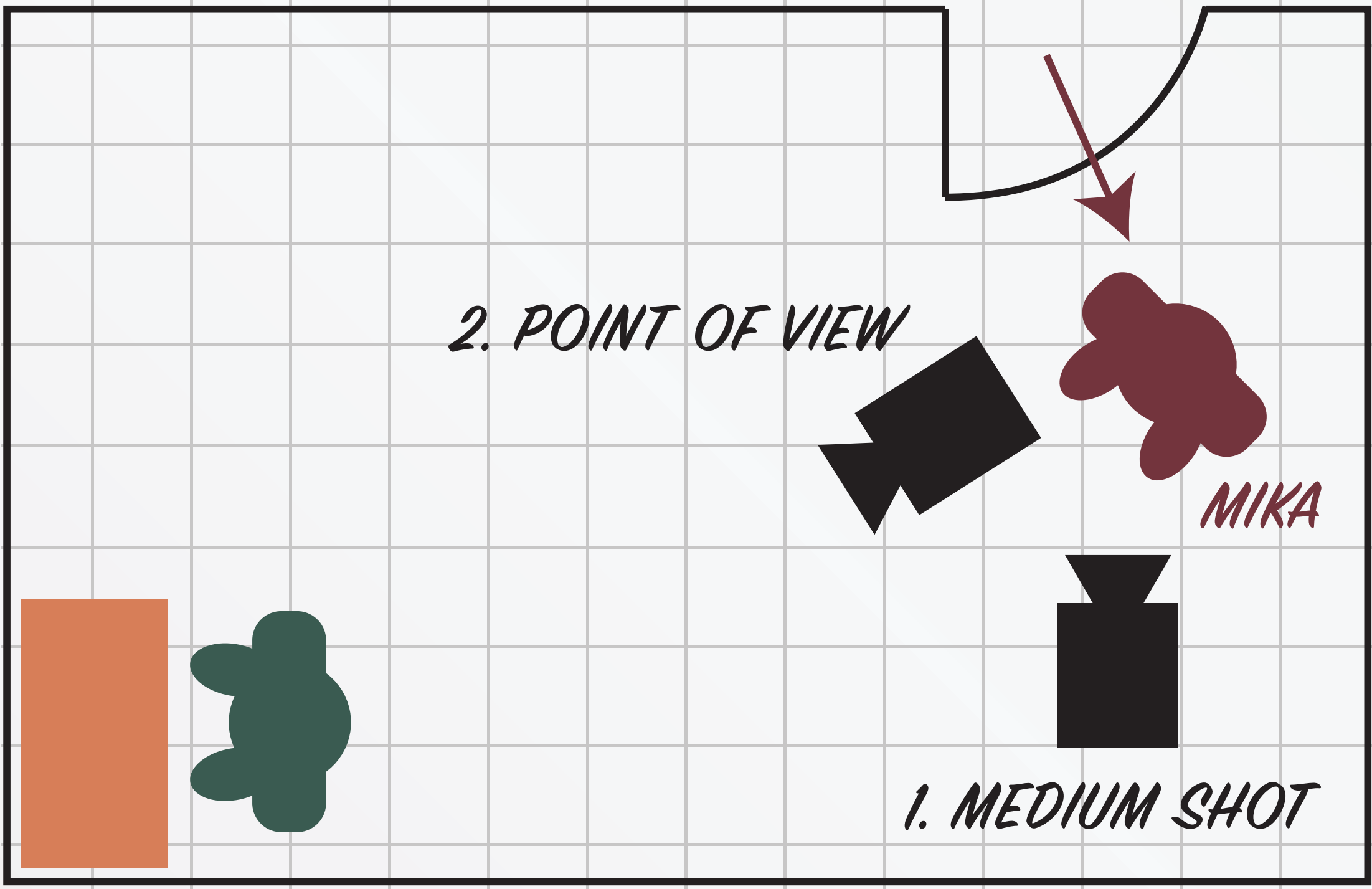


# Pilihan A





# Pilihan B



# Art Direction: **Set**

## **Penunjuk Geografis**

Menunjukkan latar tempat sebuah adegan sedang berlangsung. Contoh: perkotaan, pegunungan, pedesaan, dsb.

## **Penunjuk Status Sosial**

Menunjukkan status sosial karakter-karakter di dalam film. Contoh: kelas menengah atas, kelas bawah, dsb.



## **Penunjuk Periode Waktu**

Menunjukkan latar waktu sebuah adegan sedang berlangsung. Contoh: era modern, victorian, roaring 20s, dsb.

## **Membangun Mood**

Latar ruang membantu membangun nuansa tertentu di dalam film. Contoh: menjeramkan, nyaman, romantis, kaku, dsb.



## 2. INT. RUANG TAMU - MALAM

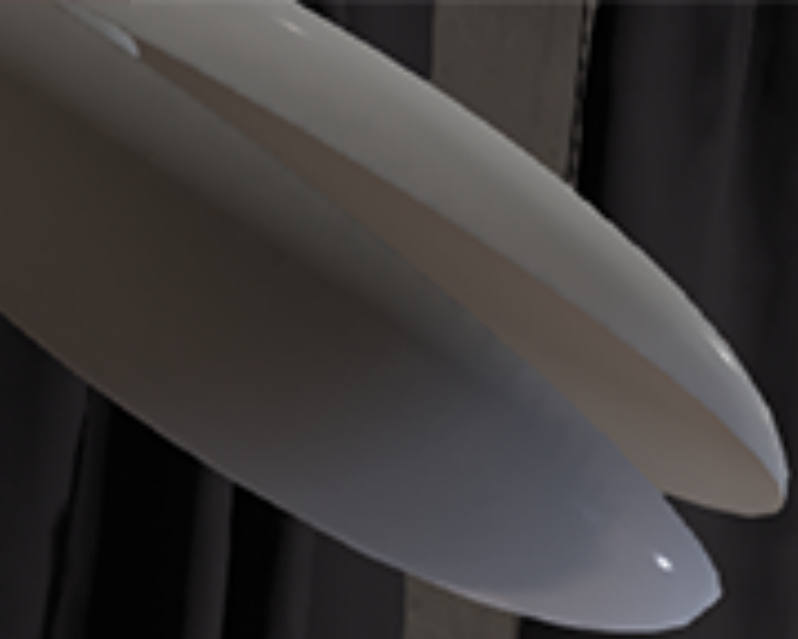
BADU masuk ke dalam rumah diantar oleh ANI. Di sana terdapat sebuah sofa. Lampu di sudut menyala dengan temaram dan televisi tampak memutar berita malam.

Ani mempersilahkan Badu untuk duduk, sebelum kemudian ia ikut duduk di sampingnya. Ani lalu mengambil remote TV yang ada di atas meja, lalu mematikan televisi. Suasana pun menjadi sunyi. Hanya suara jangkrik yang terdengar.















# Suara

## DIALOG



Suara yang diucapkan oleh karakter di dalam film. Dialog direkam secara langsung di lokasi syuting. Dalam banyak kasus, dialog tambahan perlu direkam pada tahap paskaproduksi.

## EFEK SUARA



Suara-suara tambahan yang direkam oleh penata suara pada tahap paskaproduksi untuk mempertebal informasi dan memperkuat gambar.

## MUSIK



Ditulis dan ditampilkan oleh komposer musik untuk memperkuat elemen dramatik, memberikan dampak emosional, dan menambahkan nuansa tertentu pada gambar.

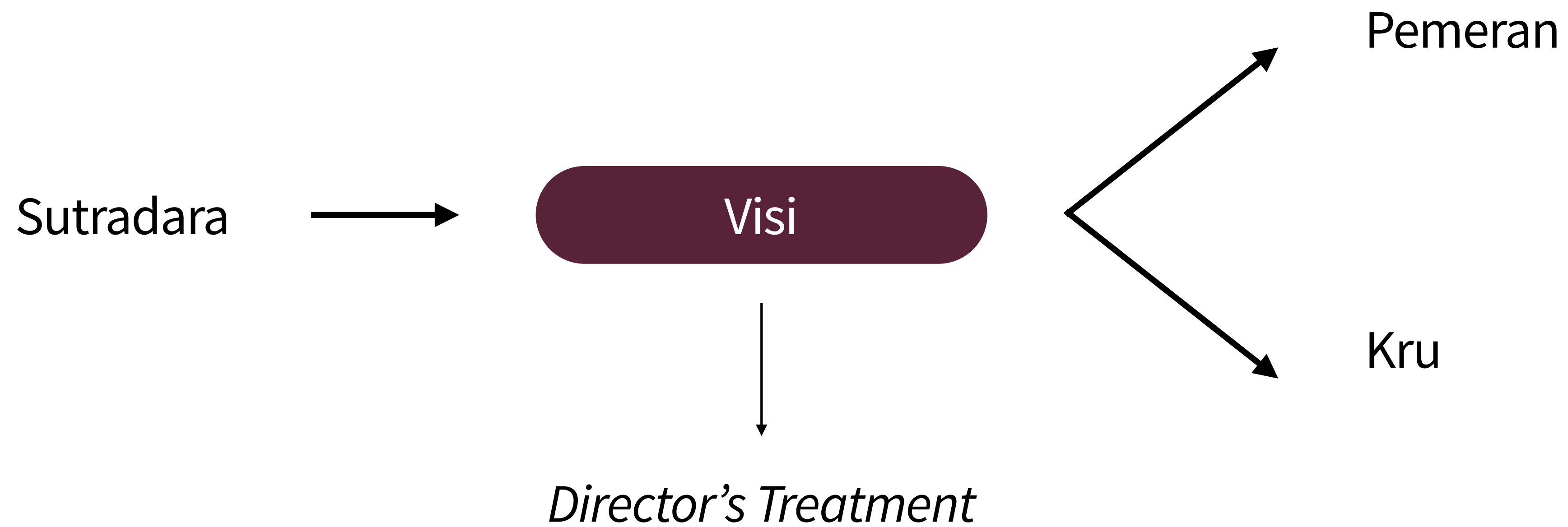
# Suara

<b>Diegetic Sound</b>	<b>Non-diegetic Sound</b>
Sumber suara terlihat di dalam frame.	Sumber suara tidak terlihat di dalam frame.
Dialog yang diucapkan karakter.	Narasi yang diucapkan narator.
Suara yang dihasilkan oleh objek.	Efek suara tambahan.
Musik yang dimainkan oleh karakter.	Musik tambahan (film scoring).

# Editing



# Penutup





# Director's Treatment

Pemeran

Kru

Cerita

Karakter

Kamera

Artistik

Suara & Musik

Editing

Statement: Film tentang apa?

Spines

Goals

Relationship

Actions

Obstacles

# Tips Penutup

- Buatlah director's treatment sebaik-baiknya & selengkap-lengkapannya.
- Praproduksi adalah kunci. Jangan diremehkan.
- Directing = 75% casting. Pilih dengan sungguh-sungguh.
- Habiskan banyak waktu berlatih dengan para pemeran.
- Pahami kerangka film (spine) dengan sungguh-sungguh.
- *Be prepared, but leave space for improvisation.*
- Only one rule: there are no rules!