

TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR

1. SUDUT PENGAMBILAN GAMBAR [CAMERA ANGLE]

◉ ***Bird Eye View / BEV.***

Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas di ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah begitu kecil.

Pengambilan gambar dengan cara ini biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung - gedung tinggi.

b. High Angle/HA.

Teknik pengambilan gambarnya dengan sudut pengambilan gambar **tepat di atas objek**, pengambilan gambar yang seperti ini memiliki arti yang ***dramatik yaitu kecil atau kerdil.***

c. Low Angle / LA

Pengambilan gambar teknik ini yakni mengambil gambar **dari bawah si objek**, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari high angle. Kesan yang di timbulkan yaitu ***besar, keagungan atau kejayaan.*** Biasanya teknik ini sering di gunakan untuk membuat sebuah karakter **monster atau manusia raksasa.**

d. Eye Level / EL

Pengambilan gambar ini dengan sudut pandang **sejajar dengan mata objek**. Tidak ada kesan dramatik tertentu yang di dapat dari eye level ini, yang ada hanya **memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri**.

e. Frog Level / FL.

Sudut pengambilan ini di ambil sejajar dengan permukaan tempat objek, sehingga objek menjadi sangat besar.

2. UKURAN GAMBAR [FRAME SIZE]

a. Extreem Close-up [ECU].

Pengambilan gambar sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek.

Fungsinya untuk kedetailan suatu objek

b. Big Close-up [BCU].

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek.

Fungsi untuk menampilkan ekspresi yang di keluarkan oleh objek.

c. Close-up [CU].

Ukuran gambar hanya sebatas dari ujung kepala hingga leher.

Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tentang objek.

d. Medium Close-up [MCU].

Gambar yang diambil sebatas dari ujung kepala hingga dada.

Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga penonton jelas.

f. Kneel Shot [KS].

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut.

Fungsinya hampir sama dengan Mid Shot.

g. Full Shot [FS]

Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki.

Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.

h. Long Shot [LS]

Pengambilan gambar lebih luas dari pada Full Shot.

Untuk menunjukkan objek dengan latar belakangnya.

i. Extreem Long Shot [ELS].

Pengambilan gambar melebihi long Shot, Menampikan lingkungan si objek secara utuh.

Untuk menunjukkan objek tersebut bagian dari lingkungannya.

j. 1 Shot.

Pengambilan gambar **satu objek**.
Fungsinya memperlihatkan
seseorang atau benda dalam frame.

k. 2 Shot.

Pengambilan gambar **2 objek**
Untuk memperlihatkan adegan 2
orang yang sedang berkomunikasi.

l.3.Shot

Pengambilan gambar **3 objek** untuk memperlihatkan 3 orang yang sedang mengobrol.

m.Group Shot

Pengambilan gambar **sekumpulan objek**

Untuk memperlihatkan adegan sekelompok orang dalam melakukan aktifitas.

FRAMING
CAMERA ANGLES

HIGH ANGLE

TOUCH OF EVIL (ORSON WELLES, 1958)



FRAMING

CAMERA ANGLES

STRAIGHT ANGLE; STRAIGHT ON REBECCA (ALFRED HITCHCOCK, 1940)



FRAMING
CAMERA ANGLES

LOW ANGLE

BRIDE OF FRANKENSTEIN (JAMES WHALE, 1935)



FRAMING

CAMERA/SHOT DISTANCE OR “TYPE OF SHOT”

Menurut Bordwell & Thompson

1. Extreme Long Shot (ELS)
2. Long Shot (LS)
3. Medium Long Shot (MLS)
4. Medium Shot (MS)
5. Medium Close-Up (MCU)
6. Close-Up (CU)
7. Extreme Close-Up (ECU)

EXTREME LONG SHOT (ELS)

THE CONVERSATION



LONG SHOT (LS)

BRIDE OF FRANKENSTEIN



MEDIUM LONG SHOT

(KNEES OR SHINS TO HEAD; A.K.A. AMERICAN SHOT OR KNEE SHOT) ASCHER & PINCUS CALL MEDIUM SHOT



MEDIUM SHOT (MS)
THE BIG HEAT (FRITZ LANG, 1953)



MEDIUM CLOSE-UP (MCU)

TOUCH OF EVIL

A & P CALL THIS A CU?



CLOSE-UP (CU)
TOUCH OF EVIL
(A & P: BIG CLOSE-UP)



EXTREME CLOSE-UP (ECU)
DRACULA (TOD BROWNING, 1931)



TERIMA KASIH