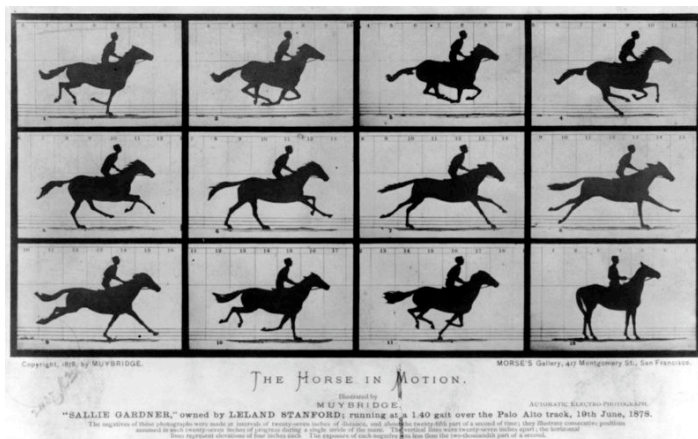


SINEMATOGRAFI

Eadweard J. Muybridge adalah seorang fotografer Inggris keturunan Belanda yang menghabiskan sebagian besar hidupnya di Amerika Serikat. Eadweard Muybridge dikenal sebagai pelopor sinematografi atau gambar bergerak. Film modern yang biasa kita nikmati saat ini adalah berkat jasa beliau.

Bermula dari usaha mengabadikan gerak kuda dengan memanfaatkan multi kamera untuk menangkap motion. Dia juga pencipta zoopraxiscope, sebuah perangkat untuk memproyeksikan gambar bergerak sebelum munculnya kamera film modern. Pada tahun 1872, mantan Gubernur California Leland Stanford, yang juga pemilik usaha pacuan kuda, memperdebatkan apakah keempat kaki kuda diangkat secara bersamaan selama berlari.



Lukisan kuda berlari dengan kecepatan penuh kebanyakan memperlihatkan keempat kaki kuda yang menjorok ke dalam atau keluar secara bersamaan sehingga kelihatan tidak menyentuh tanah. Gubernur Stanford menyebutnya "unsupported transit", dan mengundang Eadweard Muybridge untuk menyelidiki dan menjawab teka teki tersebut. Eadweard J. Muybridge adalah seorang fotografer Inggris keturunan Belanda yang menghabiskan sebagian besar hidupnya di Amerika Serikat. Eadweard Muybridge dikenal sebagai pelopor sinematografi atau gambar bergerak. Film modern yang biasa kita nikmati saat ini adalah berkat jasa beliau

Sinematografi (dari bahasa Yunani: 'kinema - κίνημα' "gerakan" dan graphein - γράφειν "merekam") Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita).

Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar.

Komposisi dan Framing Gambar

Belum ada kesepakatan tentang definisi yang benar-benar pas tentang apa itu sebenarnya *shot*. Ketika kita menekan tombol *rec* atau start sampai kita tekan sekali lagi tombol yang sama, maka itu adalah satu shot. Walaupun hanya satu detik atau bahkan sampai satu jam dari awal sampai akhir, baik bergerak maupun diam.

SHOT SIZE/Type of Shot

Framing gambar (pembikaaian gambar) adalah cara dimana sebuah adegan, orang, atau obyek ditempatkan disatu gambar dalam lensa kamera. Para penonton biasanya akrab dengan konvensi tertentu, maka sangatlah penting menyadari dampak berbeda yang dihasilkan oleh gambar yang berbeda. Jika kita merekam secara close up wajah seseorang, kita akan mengajak penonton untuk mengikuti alur pikiran, emosi, dan perkataan orang itu. Jika kita memfilmkan orang yang sama tetapi dengan jarak yang relatif lebih jauh, para penonton akan mengetahui konteks orang itu

1. **Close Up Shot** Shot yang menampilkan objek pada gambar lebih dekat Misalnya dari batas bahu sampai atas kepala.
2. **MCU (Medium Close Up Shot)** Shot yang menampilkan sebatas dada sampai atas kepala.
3. **MS (Medium Shot)** Shot yang menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.
4. **Long Shot (LS)** Gambar ini menunjukkan orang dari kepala hingga kaki. Kita juga harus berhati-hati dengan head room (ruang disekitar kepala). Terlalu banyak ruang diatas kepala akan membuat gambar tampak aneh, begitu pun terlalu banyak ruang di kaki. Prinsipnya harus proposional.
5. **ECU (Extrime Close Up)** Shot yang menampilkan detail obyek. Misalnya mata, hidung, atau telinga.
6. **Extrem Long Shots (ELS / Wide Shots)** Pengambilan gambar dengan cara ini biasa digunakan untuk "establishing shot" (shot untuk membangun situasi). Jenis gambar ini memberi orientasi pada penonton tidak hanya pada satu lokasi, tetapi juga atmosfer, konteks, dan situasi secara keseluruhan. Kapan pun kita ingin mengganti adegan di video kita, kita harus memberi orientasi ulang para penonton dengan establishing shot yang baru.
7. **Two Shot** Shot yang menampilkan dua orang/objek terlepas dari jauh atau dekatnya pengambilan gambar.
8. **OSS (Over Shoulder Shot)** Pengambilan gambar di mana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku atau dibelakang objek yang membelakangi, dan tampak di dalam frame. Sementara obyek utama tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main
9. **POV (Point Of View)** Kamera sebagai sudut pandang pelaku atau subjek gambar (sudut pandang orang pertama).