

## PROBLEMATIKA *VIDEOGRAPHER* DALAM MENINGKATKAN KUALITAS *CINEMATOGRAPHY WEDDING* DI AGHESA *PHOTOGRAPHY*

<sup>1</sup>Omie Rizky Nathan, <sup>2</sup>Tika Mutia

<sup>1,2</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

[Email: Omie@gmail.com](mailto:Omie@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang proses kreatif *videographer* dalam pembuatan *cinematography wedding* di Aghesa Photography Pekanbaru. *Cinematography* menjadi hal yang paling diminati saat *wedding* dikarenakan *cinematography* mempunyai seni *video* yang indah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan melalui pengumpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *cinematography* mempunyai lima unsur yang sering digunakan oleh *videographer* Aghesa Photography diantaranya: Pertama, *angle shot* terdiri dari *normal angle*, *high angle* dan *frog eye*. Kedua, *type shot* terdiri dari *ekstream close up*, *big clode up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *knee shot*, *medium long shot*, *full shot*, *long shot* dan *ekstream long*. Ketiga, *composition* terdiri dari *the rule of thids*, *walking room*, *looking room*, *head room* dan *object in frame*. Keempat, *continuity* yang digunakan *three shot continuity action two object one moment*. Kelima, *cutting* yang sering digunakan *jump cut*.

**Kata kunci:** *videographer*, *cinematography wedding*.

### Pendahuluan

Menurut Patmore terdapat beberapa jenis *video*, diantaranya *stop motion* (membuat objek seakan bergerak), *call animation* (gambar berurutan di banyak halaman yang dijalankan), *time lapse* (setiap *frame* akan *dicaptured* dengan kecepatan yang lebih rendah dari pada kecepatan ketika *frame* dimainkan), *claymotion* (membuat objek seakan berubah bentuk), *cut out animation* (memproduksi animasi menggunakan karakter, property, dan *background* dari potongan material), *low key video* (teknik pencahayaan dalam *video* yang menggunakan ruangan gelap dan mengutamakan lampu untuk pencahayaan utama dan menjadikan *video* ini terlihat lebih dramatis), *mid key video* (teknik pencahayaan dalam *video* dengan memanfaatkan penggunaan cahaya matahari dan ditambah cahaya buatan) dan yang terakhir *high key video* (teknik pencahayaan dalam *video* dengan memanfaatkan cahaya matahari). Pada *video wedding*, jenis *video* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pasangan, seperti: *highligh*, *cinematography* bahkan dokumentasi. Bila seseorang memiliki kemampuan merekam gambar dengan menggunakan teknik-teknik tertentu, ia tentunya bisa menghasilkan *video* yang indah dengan menggunakan jenis *video* manapun.

Untuk menghasilkan *video* terbaik yang didapat, maka penguasaan kamera adalah menjadi hal mutlak. Mulai dari bagian-bagian kamera serta teknik pengambilan *video*. Seorang *videographer* hendaknya memiliki kemampuan *cinematography* yang baik. *Cinematography* merupakan salah satu upaya untuk menggambarkan kepada khalayak, melalui penggunaan teknik yang menggabungkan *video* dan teks untuk menghasilkan *visual* yang profesional. *Cinematography* memiliki berbagai etika, seperti pencahayaan, pengetahuan, komposisi dan kebebasan berekspresi dalam imajinasi. Seluruh etika *cinematography* tersebut tentu harus dijalankan oleh *videographer wedding* agar nantinya *video* yang dihasilkan memiliki kualitas yang diinginkan.

Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C, *cinematography* mempunyai lima unsur, yaitu: *continuity*, *angle shot*, *type shot*, *composition* dan *cutting*. Pertama, *continuity* (kesinambungan) adalah suatu kesinambungan cerita dalam sebuah film antara gambar satu dengan gambar yang lainnya, kemudian diurutkan sesuai dengan cerita, agar film bisa dinikmati oleh penonton. Kedua, *angle shot* (sudut pandang kamera) merupakan sudut pandang yang mewakili penonton, *angle shot* terbagi: *normal angle* (kamera sejajar objek), *high angle* (kamera kamera lebih tinggi dari objek) dan *low angle* (kamera dibawah objek). Ketiga, *type shot* (ukuran gambar) biasanya dikaitkan dengan objek manusia, namun ukuran gambar juga bisa digunakan untuk mengambil gambar, *type shot* terbagi: *close up shot* (sebatas kepala), *medium shot* (semua anggota tubuh) dan *long shot* (menampakan objek beserta pemandangan). Keempat, *composition* (komposisi) adalah cara meletakkan objek gambar didalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita, *composition* terdiri: *the rule of thirds* (titik perhatian), *walking room* (ruang kosong untuk objek berjalan), *looking room* (yang dilihat atau di tunjuk objek harus ruang kosong), *head room* (ruang kosong diatas kepala), *aerial shot* (menggambil gambar dari udara), *establishing shot* (menggambil objek beserta pemandangan disekitar), *point of view* (arah pandang objek) dan *object in frame* (menggambil objek dengan mengabaikan shot size). Kelima, *cutting* atau *editing* (penyunting) adalah suatu proses memilih gambar kemudian ditata untuk mendapatkan gambar yang mempunyai suatu kesatuan cerita, *cutting* terbagi: *jump cut* (dari satu shot ke shot berikutnya berbeda waktunya), *cut in* (menyisipkan shot ke shot utama), *cut away* (shot yang diambil pada saat yang sama sebagai reaksi dari shot utama), *cut on direction* (shot pertama objek bergerak menuju suatu arah, shot berikutnya objek lain yang mengikuti shot pertama), *cut on movement* (objek yang bergerak kearah yang sama dengan latar belakang yang berbeda), dan *cut rhyme* (loncatan ruang dan waktu pada kejadian yang sama suasana yang berbeda).

Untuk mendapatkan video dengan hasil yang memuaskan, membutuhkan kemampuan videographer yang handal, namun dibalik kehandalan seorang videographer terdapat problematika yang dihadapinya. Problematika merupakan masalah yang sering dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dan menyangkut segala bidang terutama bidang videographer. Permasalahan tersebut jika tidak segera diselesaikan maka hal tersebut akan semakin bertambah. Oleh karena itu, setiap problem harus ada pembedahan yang lebih baik untuk bisa mengantisipasi gejala problematika yang dihadapi sehingga tidak terlalu banyak masalah yang tumpang tindih sehingga sulit diatasi. Paradigma problematika ini bisa dianalisis dari segi internal ataupun eksternal, faktor internal merupakan faktor dari dalam diri *videographer* seperti kurangnya pengetahuan dalam teknik pengambilan video cinematography, sedangkan faktor eksternal seperti minimnya alat yang di gunakan saat pengambilan *video wedding* dan kurangnya tenaga kerja saat proses pengambilan video wedding. Maka untuk menghasilkan video yang bagus seorang *videographer* harus bisa mengatasi problematika tersebut.

Salah satu penyedia jasa *cinematography wedding* di Pekanbaru yaitu Aghesa Photography, Aghesa Photography didirikan tahun 2013 oleh Rangka Aghesa. Aghesa Photography tidak hanya menyediakan jasa *wedding*, juga menyediakan jasa *prewedding* serta *photo studio*. Bagi seorang *videographer* menghasilkan *video* yang berkualitas merupakan kebanggaan tersendiri. Selain meningkatkan loyalitas pelanggan, juga dapat mengasah kemampuan yang dimiliki. Salah satunya di Aghesa Photography yang memiliki *videographer* yang tidak terlepas dari problematika yang dihadapinya.

Adapun teori-teori yang menerangkan dan menjadi landasan yang berguna untuk mengarahkan penelitian dan memperoleh kebenaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Komunikasi Massa, yakni proses penciptaan makna bersama antara media massa

dan khalayak. Schramm memperbaiki model umum komunikasi yang dibuatnya dan Osgood membantu kita dalam memvisualisasikan aspek-aspek tertentu dalam proses komunikasi massa. Perkembangan komunikasi massa meliputi perkembangan dari pengetahuan ke ilmu, perkembangan dalam bentuk *hardware* (perangkat keras) dan perkembangan dalam bentuk *software* (perangkat lunak). Dalam proses perkembangannya, media massa pernah mengalami benturan-benturan, tapi pada akhirnya berjalan lancar.

Untuk suksesnya komunikasi massa, ada beberapa ciri-ciri komunikasi itu yang meliputi sifat-sifat unsur yang dicakupnya terdiri dari: sifat komunikasi, sifat media massa, sifat pesan, sifat komunikator dan sifat efek: (1) Sifat Komunikasi, Komunikasi massa ditujukan kepada khalayak yang jumlahnya relatif besar, heterogen dan anonim. Pertama, komunikasi yang jumlahnya besar itu tidak sama, berganti-ganti setiap periode waktu yang singkat, bergantung pada selera masing-masing. Kedua, heterogen terdapat pengelompokan komunikasi yang mempunyai minat yang sama terhadap suatu pesan di antara banyak pesan yang disebarkan oleh media massa. Ketiga, anonim, komunikator yang tidak mengenal pendengarnya secara signifikan; (2) Sifat Media Massa, yakni serempak cepat. Keserempakan merupakan kontak antara komunikator dengan komunikan yang demikian besar jumlahnya. Sedangkan sifat media massa cepat dalam arti kata memungkinkan pesan yang disampaikan kepada banyak orang dalam waktu yang cepat; (3) Sifat Pesan dalam komunikasi massa ada dua yaitu umum dan sejenak. Pertama, umum atau publik, media massa adalah sarana untuk menyampaikan pesan kepada khalayak, bukan sekelompok tertentu. Kedua, sejenak, pesan yang hanya untuk disajikan seketika; (4) Sifat Komunikator, terdapat perbedaan karena media massa merupakan lembaga maupun organisasi, maka komunikator pada komunikasi massa seperti: wartawan, sutradara, penyiar radio maupun penyiar televisi; (5) Sifat Efek, efek komunikasi yang timbul pada komunikan tergantung kepada tujuan komunikasi yang dilakukan oleh komunikator.

Selain itu, teori yang berkaitan yakni multimedia. Teknologi multimedia secara keseluruhan semakin menarik, semakin mudah dan sama sekali bukan hal yang menakutkan untuk dipelajari. Sejak pengolahan data *video* bergeser dari arah analog ke dalam digital, kemudahan-kemudahan semakin bertambah, terutama dalam hal mencapai hasil dengan kualitas tinggi dengan mempergunakan bantuan teknik *know how* yang minimal. Istilah multimedia berawal dari teater, pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering disebut pertunjukan multimedia. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual Connection (AVC)* dan *video adapter card* bagi PS/2.

Menurut Robin dan Linda multimedia adalah sebuah sistem komunikasi yang menawarkan perpaduan teks, grafik, *audio*, *video* dan animasi untuk menyampaikan maksud tertentu, yaitu: (1) Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi. Teks juga sangat berguna untuk menjelaskan adegan yang sedang berlangsung dalam sebuah sistem multimedia, selain itu teks juga memberi warna tersendiri bagi multimedia; (2) Grafik merupakan kumpulan dari banyak titik yang tersusun sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu bentuk yang disajikan sebagai sarana informasi yang mudah dipahami dan dimengerti oleh para pemakai. Grafik juga bisa disebut sebagai alat penerjemah; (3) *Audio* adalah getaran mekanik suatu material. Material bisa berupa bunyi udara, bunyi air maupun bunyi benda pejal. Selain itu *audio* berperan untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi; dan (4) *Video* merupakan gabungan gambar-gambar tidak bergerak yang dilihat secara berurutan dalam waktu yang ditentukan dan kecepatan tertentu. *Video* terbagi dua macam yaitu, *video* analog dan *video* digital. *Video* analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik atau gelombang analog yang direkam oleh kamera dan dipancarkan melalui gelombang udara. Sedangkan *video* digital dibentuk dari sederetan sinyal

digital yang berbentuk, yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau nilai maksimum, nilai minimum berarti nol dan nilai maksimum berarti satu; dan (5) Animasi, yakni kemampuan meng-*capture* momentum kedalam runtutan gambar sehingga seolah-olah menjadi bergerak atau hidup. Animasi merupakan dasar film animasi kartun, animasi memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat diatas lembaran plastik tembus pandang.

Dengan adanya multimedia, penyampaian sebuah pesan menjadi lebih menarik. Multimedia yang baik, diawali dengan desain yang baik pula.<sup>17</sup> Terdapat tiga macam unsur pokok media multimedia diantaranya: media *visual*, media *audio* dan media *audio-visual*, ketiga golongan ini dijabarkan menjadi: (a) Media *Visual* terbagi menjadi: Pertama, media *motion visual* terdiri dari *silent* film atau film bisu dan *loop* film. Kedua, media *still visual* terdiri dari gambar, slides, film strip, OHP dan transparansi; (b) Media *Audio* terbagi menjadi: Pertama, media *audio semi-motion* terdiri dari *teletalk* dan *recorder teletalk*. Kedua media *audio* terdiri dari telepon, radio, tape recorder dan *audio disk*; (c) Media *Audio Visual* terbagi menjadi: Pertama, media *audio motion visual* terdiri dari televisi, *video* tape dan *sound film*. Kedua media *audio still visual* terdiri dari *sound film strip*, *sound slides* dan rekaman *still* pada televisi.

Pemahaman lain yakni *cinematography*, bidang ilmu yang membahas tentang teknik pengambilan gambar serta menggabungkan-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang bagus dilihat.<sup>18</sup> Melalui penggunaan teknik yang menggabungkan *video* dan teks untuk menghasilkan *visual* yang profesional. *Cinematography* memiliki berbagai etika, seperti pencahayaan, pengetahuan, komposisi, dan kebebasan berekspresi dalam imajinasi. Dalam kamus, istilah *teletalk* yang disusun oleh Peter Jarvis BBC Television Training, *cinematography* diartikan sebagai *the craft of making picture* (pengrajin gambar). Sebagai pemahaman, *cinematography* bisa diartikan kegiatan menulis menggunakan gambar bergerak, merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide tertentu.

Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C yang perlu diperhatikan agar pengambilan teknik *cinematography* yang akan dilakukan harus mempunyai nilai kinematik yang baik, adapun unsur-unsur yang mengatur *shot* serta kesinambungan cerita, yaitu: *angle shot*, *type shot*, *composition*, *continuity* dan *cutting*. Pertama, *Angle shot* merupakan sudut pengambilan gambar suatu objek, dengan *shot* tertentu bisa menghasilkan suatu *shot* yang menarik. *Angle shot* menentukan wilayah dan titik pandang yang direkam oleh kamera, pemilihan *angle shot* yang baik akan meningkatkan kualitas dramatik dari objek yang disampaikan. Kedua, *Type shot* merupakan teknik pengambilan gambar yang bertujuan untuk memilih luas area *frame* yang diberlakukan kepada objek utama dalam *photo* baik *frame* yang lebar maupun sempit untuk membenarkan pemotongan oleh *frame* tersebut. *Type shot* dibagi dalam tiga ukuran mulai dari *close up*, *medium* dan *long shot*, bagian-bagian tersebut memiliki fokus yang berbeda.

Selain itu terdapat pula *composition* yang harus diperhatikan dalam komposisi gambar adalah faktor keseimbangan, faktor keindahan, faktor ruang dan faktor warna dari unsur-unsur gambar serta daya tarik tersendiri. Unsur-unsur gambar *visual element* dalam komposisi merupakan apa saja yang dilihat oleh mata atau lensa kamera, pada suatu kejadian atau pemandangan. *Continuity* adalah teknik penggabungan gambar untuk mengikuti suatu aksi melalui satu patokan tertentu. Berguna untuk menghubungkan adegan-adegan agar aliran cerita menjadi jelas, halus dan lancar. Bentuk-bentuk *continuity* yang digunakan agar memudahkan penyampaian pesan, menghibur serta memberikan makna yang efektif bagi penonton. *Cutting* dalam sinematografi dibutuhkan sebagai transisi diantara penyambungan *shot-shot* gambar secara ritmis sehingga persepsi penonton tidak merasakan gambar-gambar terputus atau

terpotong-potong. Hal tersebut terkenal dengan *invisible editing* atau dengan kata lain sebagai penyambung potongan-potongan gambar yang tidak menimbulkan kesan penyambungan gambar tersebut.

Teknik *cinematography* juga merupakan tahapan cara atau metode yang digunakan untuk mengambil gambar agar penonton mudah untuk menangkap makna atau pesan yang ingin disampaikan melalui sebuah gambar. Kita seharusnya bisa selalu menampilkan gambar yang menarik, mempunyai arti atau dengan kata lain *think that every picture as statement* (gambar kita harus mampu berbicara).

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif, bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu. Periset sudah mempunyai konsep dan kerangka konseptual. Melalui kerangka konseptual atau landasan teori, peneliti melakukan operasionalisasi konsep yang akan menghasilkan variabel beserta indikatornya. Penelitian berguna untuk menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa harus menjelaskan hubungan antar variabel.

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan cara pengumpulan data. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi ataupun sampling bukan populasi ataupun samplingnya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah lengkap dan sudah bisa menjelaskan fenomena, maka tidak perlu mencari *sampling* lain. Penelitian ini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman atau kualitas data bukan banyaknya kuantitas data.

## Hasil dan Pembahasan

*Videographer* bertanggung jawab untuk mengoperasikan kamera film atau *video* untuk merekam gambar di film, *video* maupun media penyimpanan komputer. *Videographer* harus memastikan bahwa tidak ada kesalahan saat pengambilan gambar, memastikan agar pengambilan gambar harus fokus, *framing* (komposisi gambar) yang tepat, memastikan penganturan *audio* yang sesuai, gambar yang sesuai dengan warna aslinya serta harus menempatkan posisi gambar yang terbaik. Seorang *videographer* wajib memiliki kemampuan visualisasi yang baik, karena ia bertugas untuk menerjemahkan sebuah naskah film maupun *video*. Kemampuan visualisasi ini termasuk dalam kemampuan *videographer* dalam mengambil gambar dengan *angle* (sudut pengambilan gambar) yang menarik, momen yang tepat serta adegan-adegan yang unik. Seorang *videographer* tentu tidak terlepas dari problematika yang dihadapinya demi mendapatkan hasil *video* yang memuaskan, problematika tersebut adalah kurangnya penggunaan teknik pengambilan *video wedding*, *videographer* di Aghesa *Photography* hanya menggunakan sedikit teknik pengambilam *vidio* dari unsur *cinematography*.

Seorang *videographer* hendaknya memiliki kemampuan *cinematography* yang baik. *Cinematography* 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. Terdapat beberapa unsur *cinematography* diantaranya: (1) *Composition* (komposisi): Yang harus diperhatikan dalam komposisi gambar ini adalah faktor keseimbangan, faktor keindahan, faktor ruang dan faktor warna dari unsur-unsur gambar serta daya tarik tersendiri. Unsur-unsur gambar *visual element* dalam komposisi merupakan apa saja yang dilihat oleh mata atau lensa kamera, pada suatu kejadian atau pemandangan, yaitu: Pertama, objek, perlengkapan kostum dan *make up*. Kedua, lokasi, dekorasi dan property. Ketiga, warna serta *lighting* (cahaya). Sedangkan *framing* merupakan penempatan unsur-unsur gambar ke dalam *frame* yang bertujuan menempatkan objek pada komposisi yang baik, serta

terpenuhinya unsur keseimbangan *frame* kiri, kanan, atas dan bawah dalam pengelompokan, yaitu: (a) *The Rule of Thirds* atau *The Golden Mean*, penempatan unsur-unsur gambar dalam *frame* yang dibagi menjadi tiga bagian secara vertikal dan tiga bagian secara horizontal. Perpotongan garis vertikal dan horizontal merupakan titik perhatian pemirsa dalam menyaksikan suatu adegan gambar atau cerita. *Interest point of object* (pusat perhatian) ditempatkan pada titik-titik perpotongan vertikal dan horizontal. Ketika sedang pengambilan gambar, komposisi gambar yang akan diambil agar tercapai *golden mean* tentu beragam. Pada objek orang, mata berada pada posisi  $1/3$  *frame* bagian atas. Kondisi panorama atau pemandangan batas cakrawala berada  $2/3$  *frame* bagian bawah. Adapun posisi dua orang yang melakukan percakapan atau aktivitas tertentu, posisi *golden mean* berada di tengah-tengah antara dua orang tersebut.

Selanjutnya, terdapat (b) *Walking Room* atau *Lead Room*, Ruang yang menunjukkan arah jalan objek sampai tepi *frame*, ruang depan lebih luas dua kali dibanding ruang belakang (30% sampai 50%). Teknik pengambilan gambar dengan memberikan jarak untuk seseorang bergerak ke arah yang dituju. Tanpa memperhatikan *walking room*, objek gambar orang akan tampak terhalangi atau berhenti di layar televisi; (c) *Looking Room* atau *Nose Room*, Jarak pandang objek ke depan dengan perbandingan dua bagian depan satu bagian belakang (30% sampai 50%). Ketika objek gambar melihat atau menunjuk ke satu arah, harus tersedia ruang kosong pada arah yang dituju. Pengambilan gambar tanpa adanya teknik *looking room* akan terlihat janggal dan tidak seimbang.

Gambar 1.  
*Looking Room*



Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

d. *Head Room*

Teknik pengambilan gambar ini, terdapat ruang dari atas kepala sampai tepi atas *frame*, ruang bagian ini seperempat dari kepala objek. Ruang kosong yang terdapat di atas kepala harus seimbang dengan tepi layar televisi. Jika ruang kosong terlalu banyak, jarak antara ujung kepala dengan tepi atas layar televisi terlalu luas, maka gambar kelihatan tidak seimbang. Sehingga objek akan terlihat tenggelam pada layar televisi dan gambar tidak nyaman dilihat.

Gambar 2.  
*Head Room*



Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

e. *Object in Frame*

Pengambilan gambar manusia atau pemain oleh kamera dalam satu *frame* dengan mengabaikan ukuran pengambilan tersebut. Ada pun beberapa istilah pengambilan gambarnya, yaitu *one shot*, *two shot*, *three shot* dan *group shot*.

i. *Angle Shot* (letak kamera)

*Angle shot* merupakan sudut pengambilan gambar suatu objek, dengan *shot* tertentu bisa menghasilkan suatu *shot* yang menarik. *Angle shot* menentukan wilayah dan titik pandang yang direkam oleh kamera, pemilihan *angle shot* yang baik akan meningkatkan kualitas dramatik dari objek yang disampaikan. *Angle Shot* dibagi menjadi tiga bagian sesuai yang dihasilkan, diantaranya: (1) *Eye Angle*, pada sudut ini, kamera diletakkan sejajar dengan objek. Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini terkesan pandangan normal atau seperti melihat langsung ke objek dengan mata.

Gambar 3.  
*Eye Angle*



Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

(2) *High Angle*

*High angle* adalah pengambilan gambar dari sudut tinggi. Letak kamera lebih tinggi dari objek sehingga kamera menunduk ke bawah. *Angle* ini menimbulkan efek kecil dan luas, maksudnya objek yang lebih dekat dengan kamera akan tampak luas sedangkan yang jauh dari kamera tampak kecil.

Gambar 4.  
*High Angle*



Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

(3) *Low Angle*

*Low angle* adalah pengambilan gambar dari sudut rendah. Letak kamera berada dibawah objek. Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini terkesan besar.

Gambar 5.  
*Low Angle*

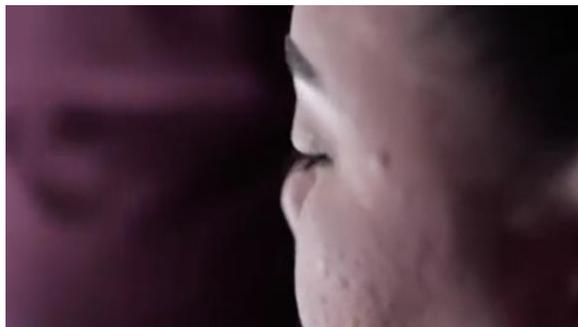


Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

ii. *Type Shot* (ukuran gambar)

*Type shot* merupakan teknik pengambilan gambar yang bertujuan untuk memilih luas area *frame* yang diberlakukan kepada objek utama dalam *photo* baik *frame* yang lebar maupun sempit untuk membenarkan pematangan oleh *frame* tersebut. *Type shot* dibagi dalam tiga ukuran mulai dari *close up*, *medium* dan *long shot*, bagian-bagian tersebut memiliki fokus yang berbeda diantaranya: (1) *Close Up Shot*, terbagi lagi menjadi empat bagian diantaranya: *ekstream close up*, *big close up*, *close up* dan *medium close up*. Pertama, *Ekstream close up* merupakan tipe *shot* untuk menampilkan detail objek, misalnya mata, hidung atau telinga.

Gambar 6.  
*Ekstream Close Up*

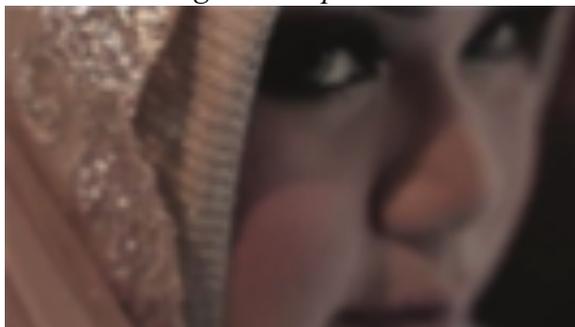


Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

(2) *Big Close Up*

*Big close up* sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional objek, tipe *shot* ini biasanya mengambil objek manusia hanya bagian kepala saja.

Gambar 7.  
*Big Close Up*



Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

(3) *Close Up*

*Close up* biasanya mengambil objek manusia mulai dari bahu hingga kepala, *close up* juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai *cut-in*.

Gambar 8.  
*Close Up*



Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

(4) *Medium Close Up*

*Medium close up* merupakan jenis *shot* untuk menunjukkan wajah objek agar lebih jelas dengan ukuran *shot* sebatas dada hingga kepala.

Gambar 9.  
*Medium Close Up*



Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

*Medium shot* terbagi lagi menjadi tiga bagian diantaranya: *medium shot*, *knee shot* dan *medium long shot*. (a) *Medium Shot*, tipe *shot* yang menunjukkan beberapa bagian dari objek secara lebih rinci, pada objek manusia tipe *shot* ini akan menampilkan sebatas pinggang hingga atas kepala; (b) *Knee Shot*, menampilkan bagian atas kepala hingga lutut dari objek. *Shot* ini menambahkan pergerakan arah jalan yang dapat dilihat dari lutut objek.

Gambar 10.  
*Knee Shot*



Sumber data: Akun *Instagram* @aghesa.photography diambil pada tanggal 05 September 2019.

iii. *Continuity* (kesinambungan gambar)

*Continuity* adalah teknik penggabungan gambar untuk mengikuti suatu aksi melalui satu patokan tertentu. Berguna untuk menghubungkan adegan-adegan agar aliran cerita menjadi jelas, halus dan lancar. Bentuk-bentuk *continuity* yang digunakan agar memudahkan penyampaian pesan, menghibur serta memberikan makna yang efektif bagi penonton diantaranya: (1) *Three Shot Continuity Action Two Object One Moment*. merupakan penggabungan gambar yang menyajikan aksi dua objek yang sedang beraktivitas dengan *background* statis pada suatu monen. *Kesinambungan* menggambarkan tiga *shot* dalam satu *scene* tanpa pergerakan kamera untuk merekam kegiatan objek yang seluruhnya stabil *two shot*.

iv. *Cutting* (penyunting)

*Cutting* dalam *cinematography* dibutuhkan sebagai transisi diantara penyambungan *shot-shot* gambar secara ritmis sehingga persepsi penonton tidak merasakan gambar-gambar terputus atau terpotong-potong. Hal tersebut terkenal dengan *invisible editing* atau dengan kata lain sebagai penyambung potongan-potongan gambar yang tidak menimbulkan kesan penyambungan gambar tersebut. Adapun macam-macam *cutting* yang dikenal didalam teknik *filmin*, diantaranya: (1) *Jump Cut*, pergantian *shot* dimana kesinambungan waktunya terputus karena loncatan dari satu *shot* ke *shot* berikutnya yang berbeda waktunya.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai Problematika *Videographer* Dalam Meningkatkan *Cinematography Wedding* di Aghesa *Photography*, diperoleh kesimpulan bahwa: *Cinematography* merupakan teknik pengambilan *video*, selain itu *cinematography* juga mementingkan konsep *video*. Jadi sebelum proses produksi dimulai, *videographer* sudah memiliki konsep *video* yang akan dibuat, pada *video cinematography* inilah seorang *videographer* yang mengarahkan pengantin agar mendapatkan hasil sesuai dengan konsep.

Dalam *cinematography* terdapat beberapa unsur pembuatan *video wedding* diantaranya: Pertama, *composition* yang terdiri dari *rule of thirds*, *walking room*, *looking room* dan *head room*. Kedua, *angle shot* yang terdiri dari *eye angle*, *high angle* dan *low angle*. Ketiga, *type shot* yang terdiri dari *close up*, *medium shot* dan *long shot*. Keempat, *continuity* yang digunakan *three shot continuity action two object one moment*. Kelima, *cutting* yang digunakan *jump cut*.

## Referensi

- BW, Arif. *Mari Mengenal Video Editing*. Semarang: Yescom, 2009.
- Effendy, Onong Uchjana. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Fahrudin, Andi. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Hermanto, Hendro. *Perekayasaan Sistem Audio*. Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2013.
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Muslimin, Nurul. *Bikin Film Yuk*. Yogyakarta: Araska, 2018. Nugroho, Sarwo. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: Andi, 2014.
- Purnama, Bambang Eka. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013. Purnomo, Wahyu dan Wahyu Andreas. *Animasi 2D*. Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2013. Rahayu, Nanik Sri. *Desain Multimedia*. Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2013.
- Ritonga, Rahman. *Akhidah*. Bukittinggi: Amelia Surabaya, 2005.
- Semedhi, Bambang. *Sinematografi Videografi*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Severin, Werner J. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Sudaryanto dan Sabjan Badio. *Teknik Videografi*. Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2013.
- Suryanto, M. *Multimedia*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- Sutopo, Ariesta Hadi. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu, 2013
- Tim Penyusun Kamus. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- Ayu, Hapsari Diana. *Pembuatan Film Documenter Wanita Tangguh Dengan Kamera DSLR Berbasis Multimedia*. *Journal on Networking and Security Vol. 3 No. 1* Januari 2014.
- Erlyana, Yana. *Kajian Teknik Wedding Photography Dalam Bentuk Video Tutorial*. *Jurnal Rupa-rupa Vol.3 No. 2* Desember 2014.
- Gilang, Herlambang. *Pembuatan Video Klip Musik Grup Band The AC Ladies Rock N Roll Dengan Menggunakan Teknologi Kamera DSLR*. *Journal Seruni Vol. 2 No. 1* Maret 2013.

- Kardewa, Muhammad Daru dan Arta Uly Siahaan. *Film Dokumenter Budaya Betawi Ondel-Ondel di Negeri Silancang Kuning Berdasarkan Sinematografi Teknik Pengambilan Gambar*. *Journal Integrasi* Vol. 9 No. 1 April 2017.
- Bonafix, D. Numun. *Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar*. *Jurnal Humaniora* Vol. 2 No. 1 April 2011.
- Imanto, Teguh. *Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar*. *Jurnal Kominikologi* Vol. 4 No. 1 Maret 2007.
- Riyadi, Tunjang. *Sinematografi Dengan Kamera Dslr*. *Jurnal Humaniora* Vol. 5 No. 2 Oktober 2014.