

# MENGENAL VIDEOGRAFI

## Pengertian Videografi

Pengertian *videografi* – Kemajuan teknologi membuat seni videografi semakin maju dan profesional. Videografi sudah mempunyai berbagai macam jenis dan format. Jenis videografi yang populer saat ini adalah digital dan analog.

Videografi yang profesional tidak luput dari peran fotografer yang mempunyai keahlian dan kemampuan dalam pengambilan gambar. Videografi dapat dibuat oleh siapapun. Baik yang sudah pengalaman ataupun bagi para pemula.

Untuk lebih memahami dunia videografi, hal utama yang harus dilakukan adalah mengetahui *pengertian videografi*, sejarah perkembangannya serta teknik pengambil gambar yang tepat dan sesuai.

Videografi merupakan media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video. Untuk membuat videografi yang berkualitas, dibutuhkan keahlian dan pengetahuan yang mendalam mengenai teknik pengambilan gambar, karena hasil videografi dapat dinikmati oleh semua orang.

Dalam videografi, kejadian yang direkam dapat diedit sesuai kebutuhan. Video tersebut dapat ditambahkan berbagai efek dan filter yang mendalam, tambahan suara, teks dan sebagainya.

Editing dapat dilakukan menggunakan aplikasi khusus yang banyak tersedia saat ini. Setelah pengeditan selesai video dapat dibagikan sebagai konten Youtube atau kebutuhan lainnya.

Saat ini kebutuhan akan pembuatan videografi semakin meningkat. Videografi bukan hanya digunakan dalam industri hiburan saja, namun berbagai pekerjaan dapat dikemas menjadi video yang menarik. Pembuatan videografi diantaranya

ditujukan untuk hiburan, seni, pemasaran, promosi, tutorial, travelling, dan masih banyak lagi.

Tujuan videografi adalah untuk membuat video yang menarik. Semua orang dapat membuat videografi sesuai kebutuhan masing-masing. Videografi dapat digunakan untuk instansi, perusahaan, organisasi, maupun individu.

## Sejarah Videografi

Seni videografi mengalami perkembangan seiring kemajuan zaman. Diawali dengan ditemukannya kamera fotografi dan film siluloid pada abad ke 16.

Penemuan ini dari kotak kayu, pada bagian kotak tersebut terdapat lensa obscure. Lensa tersebut menjadi lubang kecil yang berada di tengah kotak atau sebagai center.

Dari film siluloid ditemukan ilusi gambar tetap. Ilusi tersebut dihasilkan bukan dari gerakan. Sehingga membuat videografi semakin berkembang dengan munculnya *motion picture* oleh Thomas Alva Edison. Beliau juga menciptakan kinetoscope yang dikembangkan oleh Lumiere.

Perkembangan terus dilakukan, hingga akhirnya Thomas Alva Edison bersama Lumiere berhasil menemukan videografi dengan menggabungkan kamera dan proyektor menjadi satu kesatuan untuk memproduksi film.

Seiring berkembangnya videografi, muncul telekomunikasi. Telekomunikasi mulai berkembang dari bentuk telegram pada tahun 1844. Selanjutnya pada tahun 1876, ditemukan telepon sebagai alat komunikasi. Tahun 1880 ditemukan gelombang elektromagnetik dan 4 tahun setelahnya ditemukan TV mekanik.

Awal dari munculnya film bioskop pada tahun 1894 yang pada saat itu disaksikan secara bersama-sama. Pada tahun 1895 mulai muncul pesan yang disampaikan melalui radio. Hingga akhirnya berhasil muncul siaran radio. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, pada tahun 1941 muncul TV komersial yang digunakan untuk berbagai kebutuhan hingga sekarang.

# Teknik dalam Videografi

Pengambilan video dalam videografi harus memerhatikan teknik videografi yang benar. Adanya teknik tersebut, video yang dihasilkan akan lebih berkualitas dan dapat dinikmati oleh semua orang.

Dalam videografi pengetahuan akan jenis kamera, jenis lensa, dan cara kerjanya menjadi hal penting yang harus dipelajari pula.

Teknik pengambilan gambar dalam videografi meliputi:

## 1. Teknik pengambilan adegan

Untuk menghasilkan video yang baik, adegan diambil secara konsisten dan beratur. Saat proses pembuatan video lebih baik menggunakan kamera lebih dari satu.

Hal ini bertujuan untuk mengambil gambar dari segala arah termasuk di ruang terbuka. Saat pengambilan gambar harus memerhatikan posisi untuk menjaga keseimbangan gambar pada kamera.

Saat pengambilan gambar per subjek, pastikan posisi gambar dengan baik. Khususnya saat penyampaian pesan kepada orang lain, posisi kamera harus tepat dan sudut fokus dibuat dengan menarik, agar penonton dapat menikmati latar dalam video tersebut.

Jika semua gambar berisi subjek secara penuh, penonton bisa merasa jenuh saat melihatnya.

## 2. Teknik zoom atau perbesar gambar

Zoom adalah teknik memperbesar gambar dengan fasilitas (tool) yang ada pada kamera, software atau aplikasi. Penggunaan teknik zoom harus sesuai dengan kebutuhan. Terlalu banyak zoom dapat membuat video tidak bagus, karena video terlihat amatir bahkan dapat membuat orang yang menontonnya

menjadi pusing dan tidak paham. Saat ingin mengambil gambar zoom, harus dilakukan secara perlahan dan harus tetap stabil.

Teknik zoom ini dapat merusak kualitas videografi jika tidak dilakukan dengan baik. Sehingga zoom tidak disarankan secara berlebihan, baik untuk optical zoom.

### **3. Teknik frame dan subjek gambar**

Sebagian orang khawatir jika penempatan subjek tidak berada di tengah. Padahal hal tersebut tidak memengaruhi kualitas gambar jika dilakukan dengan baik.

Pengambilan subjek gambar harus disesuaikan dengan frame yang ada. Frame akan memberikan kesan menarik dan menyatu dengan sempurna.

Sebagai contoh jika subjek berada di ruang terbuka seperti taman, pengambilan gambar harus mencakup taman tersebut karena taman merupakan frame dari subjek. Jika video hanya fokus pada subjek, akan terkesan membosankan dan penonton tidak dapat menikmati keindahan di sekitar lokasi. Frame juga dapat memberikan nilai plus pada videografi.

### **4. Teknik pengambilan detail**

Dalam videografi teknik pengambilan latar belakang dengan wide shot harus diperhatikan. Hal tersebut karena *wide shot* dapat digunakan untuk memberikan petunjuk akan lokasi dan tempat yang lebih spesifik.

Untuk mendapatkan wide shot yang bagus, harus fokus pada hal detail seperti lampu, lentera, perahu, dan sebagainya.

Melalui hal yang mendetail tersebut, videografi dapat menyampaikan pesan khusus kepada penonton. Serta memberikan penekanan kepada subjek tertentu. Namun, pastikan subjek tersebut sesuai dengan konsep dari video yang dibuat.

## 5. Teknik pengambilan angle

Untuk mengambil gambar dengan angle yang berbeda dapat menggunakan footage. Teknik ini dapat dilakukan jika gambar tidak bisa dimasukan saat editing.

Agar mendapatkan hasil yang maksimal, pengambilan video harus memperhatikan jarak pandang ke atas dan ke bawah.

Dengan angle yang berbeda, hasil video yang dibuat lebih menarik. Angle juga dapat memberikan detail terhadap subjek tertentu. Serta dapat menyampaikan informasi kepada penonton.

### MACAM- MACAM ANGLE:

#### Bird Eye (mata burung)

Bird eye atau mata burung merupakan sudut pengambilan gambar yang diambil dari hampir atau bahkan di atas objek yang kita rekam. Untuk menciptakan *bird eye angle*, fotografer/sinatografer harus mengambil gambar di tempat yang sangat tinggi dari si objek, biasanya untuk mengambil sudut ini bisa menggunakan drone. Posisi kamera akan selalu melihat kebawah. Posisi ini sering digunakan untuk mengambil gambar suasana.



## High Angle

Di bawah *bird eye* kita akan mengenal *high angle*. High angle merupakan sudut pandang tinggi yang diambil di atas objek namun tidak se-extreme bird eye. sehingga muka objek masih bisa terlihat oleh kamera. Bagian kepala objek akan terlihat lebih besar daripada kakinya. Posisi kamera high angle akan selalu miring ke bawah.



## Eye Level/ Normal Level/ Straight Level

Sudut pandang eye level dibuat sejajar dengan mata atau objek yang direkam. Posisi kamera pun tidak miring ke atas maupun ke bawah. Posisi ini merupakan angle paling netral dan sudut pandang yang paling jujur apa adanya.



### Low Level

Turun dari eye level kita mengenal *low angle* atau sudut pandang rendah. Sudut pandang ini berada dibawah kepala objek. Posisi kamera akan selalu miring ke atas. Namun muka dari objek masih bisa terlihat. Kaki objek akan lebih besar dan kepala objek. Posisi ini sering digunakan dalam film super hero.



## Frog Eye Angle

Frog eye merupakan sudut pandang kamera terendah, biasa disebut sudut pandang mata katak. Frog eye diambil dari sudut paling bawah bahkan menyentuh lantai/dasar. Fotografer/sinematografer bisa saja harus tiarap untuk mengambil sudut pandang ini. Frog eye biasanya akan memperlihatkan sudut bawah objek seperti kaki.



## 6. Backlight

Backlight merupakan cahaya matahari yang membelakangi subjek. Sehingga pencahayaan menjadi gelap atau kontras. Backlight dapat membuat gambar terlihat tidak jelas.



Sehingga kondisi kamera harus diperhatikan atau dapat memperbaiki situasi di lokasi syuting. Backlight dapat menghasilkan video yang tidak jelas dan tidak bisa fokus pada subjek yang dituju.

Dengan kemajuan teknologi, backlight dapat diatasi dengan menggunakan kamera yang canggih. Saat ini kamera sudah dilengkapi dengan fitur pengaturan cahaya untuk mengurangi efek *backlight* saat situasi pengambilan gambar tidak bisa diubah.

## **7. Tidak menggunakan effects**

Kebanyak video menggunakan efek sephia atau effects spesial lainnya, sehingga video tersebut tidak sesuai dengan kenyataan. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas video.

Khususnya saat video ingin dizoom atau diperbesar. Pemberian efek biasanya membuat video menjadi pecah atau buram.

Hindari penggunaan efek pada video. Untuk membuat videografi menarik tanpa menggunakan efek, bisa menggunakan software editing yang ringan. Saat selain software ada banyak aplikasi (app) edit Video baik yang berbasis android maupun ios tanpa mengurangi kualitas dari video aslinya.

Untuk menghasilkan videografi yang sempurna dibutuhkan teknik yang tepat. Salah satu hal penting yang harus diperhatikan adalah penerangan. Penerangan yang baik dapat diciptakan secara alami, melalui kamera, ataupun dengan setting lokasi yang sesuai.

## **Perbedaan Sinematografi dan Videografi**

Peralihan analog menuju digital dapat dikatakan cukup banyak berkontribusi dalam perkembangan teknologi di berbagai bidang industri. Tak terlepas pula teknologi pada bidang audio/visual. Dapat dikatakan demikian karena peralihan tersebut mampu mengubah atau bahkan melahirkan istilah-istilah yang belum

pernah ada sebelumnya. Sebelumnya, istilah “sinematografi” hanya merujuk pada sebuah disiplin ilmu yang merupakan salah satu aspek yang membangun sebuah film. Namun, dewasa ini tak jarang pula kita mendengar istilah tersebut digunakan di luar industri film. Kerap terjadi penggunaannya pada seni dalam memproduksi sebuah video, yang sebenarnya lebih tepat jika menggunakan istilah “videografi”. Meski sama-sama merupakan istilah dalam bidang audio/visual dan terasa tipis perbedaannya, perbedaan videografi dan sinematografi sebenarnya cukup jelas.

Sejak lahirnya industri film, istilah sinematografi merujuk pada sebuah disiplin ilmu yang dipelajari dan diterapkan oleh profesi sinematografer atau yang biasa disebut dengan DP/DoP (*Director of Photography*) dalam sebuah produksi film. Sinematografi meliputi segala elemen visual yang akan ditampilkan pada layar ketika film ditayangkan. Elemen-elemen tersebut meliputi *framing*, *zooming*, *exposure*, tata cahaya, komposisi, pergerakan kamera, sudut-sudut kamera, pemilihan film, pemilihan lensa, fokus, warna, penggunaan *filter*, dan *depth of field*.

Sedangkan istilah videografi muncul setelah adanya medium elektronik untuk menangkap sebuah gambar bergerak yang berbasis digital yaitu kamera video, karena video yang dihasilkan memang dikhususkan untuk ditayangkan pada medium elektronik seperti untuk kepentingan tayangan televisi, internet, dan layar elektronik lainnya.

## **Medium**

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, pemilihan film yang berupa seluloid menjadi salah satu elemen dalam sinematografi. Namun, seiring dengan perkembangan digital saat ini, medium untuk menangkap gambar bergerak atau sinema tak hanya terbatas pada film seluloid atau kamera film saja. Kini telah banyak dijumpai pula sinematografer yang beralih menggunakan kamera berbasis digital, hal ini terjadi karena teknologi pada kamera film digital yang memungkinkan untuk terus berkembang. Produk akhir yang dihasilkan memang dapat dikatakan serupa dengan video yang sama-sama dihasilkan menggunakan kamera digital. Meski demikian, sinematografi tetap berdiri sebagai sebuah disiplin ilmu yang mengutamakan elemen-elemen visual yang

penting dalam membangun sebuah film. Medium yang sama tak serta menjadikan tujuan dalam menciptakan sebuah produk sama pula.

### **Teknis**

Biasanya videografi mencakup tahap pascaproduksi seperti *editing*, dan biasa pula terjadi tahapan tersebut dikerjakan oleh orang yang sama. Seorang videografer dapat bekerja sendiri atau dalam tim, sedangkan sinematografi dipastikan membutuhkan sebuah kerja tim dikarenakan skala produksi yang berbeda. Biasanya sinematografer tak bekerja mengoperasikan kamera secara langsung, melainkan membutuhkan seorang asisten kamera pada tahap produksi. Sebenarnya, kekeliruan yang kerap terjadi dapat dikatakan pula disebabkan oleh penggunaan istilah-istilah yang sama dalam videografi dan sinematografi yang kemudian menjadi rancu.

### **Esensi**

Videografi yang berbasis digital mengutamakan teknik mengoperasikan kamera, seni menangkap momen, dan menghasilkan video dengan kualitas baik. Namun, dengan mempertimbangkan elemen-elemen tersebut bukan berarti video yang dihasilkan ditujukan untuk kepentingan sinema atau film. Sedangkan sinematografi dapat dikatakan sebuah seni dalam menyampaikan sebuah pesan dan merepresentasikannya melalui visual. Sinematografi sendiri merupakan bentuk komunikasi visual atau bahasa kedua setelah cerita yang hendak disampaikan melalui sebuah film.

Sumber:portaldekave, studioantelope