

# Kompetensi manajemen kamera departemen

Menangkap visual imaji untuk bioskop dan  
televisi



# Kamerawan

Ahli fotografi dan bahasa Visual

# Pengetahuan Seni dan Teknologi Imaji Bergerak

- Fotografi meliputi pengetahuan cahaya dan warna, pengetahuan lensa, teknologi dan mekanisme kamera dan alat pendukungnya, media rekam serta pengolahan imaji sesuai kualitas.
- Bahasa visual (konsep *mood* dan *look* (karakter imaji), pembingkajian yang terdiri dari komposisi, sudut pengambilan, jenis shot, gerak pembingkajian)

# Ketrampilan

- Memilih peralatan sesuai konsep visual cerita
- Menggunakan peralatan standar industri
- Manajemen produksi film (departemen kamera)
- Komunikasi dan delegasi yang jelas

# Sikap Profesional

- Membuat perencanaan dan manajemen organisasi
- Patuh atas hak dan kewajiban
- Melaksanakan etika di set dan kode etik profesi
- Bertanggung jawab atas hasil
- Membuat evaluasi

# Sinematografer / Videografer

Berfikir produksi

# Analisis Naratif

- Membaca skenario (*final draft*) dengan seksama
- Tangkap rasa apa yang ingin disampaikan oleh cerita (MOOD)
- **Kira kira LOOK apa yang ingin dicapai**

# Analisis Naratif

1. Baca skenario (mood film)
2. Tentukan squence
3. Tentukan scene
4. Analisis scene (look and mood)
5. Analisis squence (mood cerita)
6. Evaluasi dari step 1.



# Analisis Naratif (Tentukan scene)

1. Int. Day (*light balance, color balance*)
2. Int. Night (*light balance, color balance*)
3. Ext. Day (Waktu, Cuaca, *light balance, color balance*) 0700-1700 WIB
4. Ext. Night (Cuaca, *light balance, color balance*) 1700-0700 WIB (termasuk *dust and dawn*/subuh dan maghrib)

\* Jam kritis “magic hours” 1700-1830 dan 0530-0700 (tergantung musim dan lokasi). Umumnya untuk *establishing shot night exterior*.

# Konsep Visual (Film)

(Sutradara, Pengarah fotografi, Pengarah Artistik) **Bedah script, berdasarkan referensi teori warna, komposisi, psikologi visual/Bahasa visual.**

- Menciptakan Look Pengadeganan (mis en scene)
- Sutradara, Sinematografi dan Artistik
- Diskusi konsep visual sesuai output (movie, for TV – Series/Serial, etc) dengan arahan Sutradara dari treatment (form dan style) yang dibuatnya, ditentukan format film dan *aspect ratio*.
- Untuk fotografi akan keluar Pencahayaan (Hi-Low Key) dan Warna, Karakter imaji, dan Pembingkaiian (mencakup *aspect ratio*, komposisi, angle, dan *movement*)
- Untuk meyatukan persepsi dibuatkan referensi visual (pencahayaan dan warna dengan referensi lukisan dunia) per film / per adegan.

# Merancang Teknik Kamera

- Sangat teknis dimana menterjemahkan konsep visual dengan kebutuhan teknis dan Crew yang dibutuhkan.
- Dipikirkan kebutuhan yang efektif dan efisien sesuai output yang diinginkan (kualitas)
- Diskusi dengan post kemungkinan yang akan dibuat baik lab prosesing, color timing / color grading dan visual effect.(aliran kerja – Flowchart Film/digital, digital intermediate dll)

# RECCE

- Mempelajari hasil laporan hunting lokasi dari manajer lokasi/scout
- Menentukan lokasi yang akan di recce
- Pilih lokasi sesuai dengan mood cerita dan kemudahan produksi
- Cek ArahmataAngin, ruang untuk seting lampu dan akses buat mobilitas peralatan
- Location Lock

# Technical recce

- Sudah memutuskan shot
- Akses gerakan kamera
- Akses pendukung kamera (listrik, Generator, Grip)
- Setup lighting

# Disain Visual

- Penyutradaraan membuat director shot hingga storyboard
- Artistik membuat disain set dan denah set
- Produksi membuat denah lokasi
- Sinematografer membuat floorplan sehingga bisa dibuat kebutuhan peralatan secara detail/breakdown peralatan.
- Produksi dan AD koordinasi dengan sinematografer untuk jadwal pengambilan imaji /shot (take)
- (diperlukan *technical recce* saat pembuatan disain)

# CEK N RICEK

- Order Peralatan
- Cek kamera, power
- Cek lensa dan filter
- Cek lampu dan kelistrikan
- Cek Tripod (head) dan grip
- Cek bahan baku dan processing / data storage
- Cek color grading – print
- Cek Produksi / AD untuk jadwal shot

# GO TO SET

- BLOCKING
- SETTING
- REHEARSAL
- SHOOTING

Sebuah Produksi dan AD yang baik tahu membuat jadwal yang efisien, karena untuk Set yang besar membutuhkan waktu setting yang lama jika perlu ada prelight, atau jika diperlukan peralatan khusus (crane, motion control, efek, areal, underwater dll)



# Blocking

- Pastikan posisi kamera sesuai storyboard / floorplan dan sesuai urutan shotnya untuk satu adegan
- Pastikan setiap shot/adegan dan pergerakan baik Aktor maupun Kamera.
- AD/Focus puller memberikan tanda posisi kamera dan pergerakan pemain.

# Setting

- Semua departemen mengatur dan menata kebutuhan shot setelah mengunci posisi kamera dan sudut pengambilan(suradara dan PF)
- Gunakan pemain pengganti saat pemain juga make-up dan menggunakan kostum
- Persilahkan pimpinan departemen melihat viewfinder/monitor.

# Rehearsal

- Jika semua setup sudah siap, baru masuk semua operator ke dalam set guna latihan.
- Semua kepala departemen wajib melihat monitor pada saat latihan sehingga jika ada kekurangan bisa cepat di koreksi.

# Shooting 1

- Focus Setiap take
- Exposure Setiap shot dan cek gate dan scratch / cek file
- Laporan continuity lighting setiap scene dan perpindahan lokasi
- Laporan kamera
- Dailies proses dan preview (jangan sampai retake)

# Shooting 2

- Semua asisten (kamera, DIT (digital imaging technician), gaffer, grip) memberikan laporan kepada PF jika ditemukan masalah.
- Loader / Data wrangler, memberikan hasil shooting kepada produksi jangan lupa penerima tanda tangan di atas camera report.

# PASCA 1

- Jika seluloid - daily print / rushcopy (*one light print*) digunakan sebagai workprint.
- Editor yang kreatif akan melihat semua hasil shooting bahkan yang NG sekalipun, akan bijaksana PF tahu jika menggunakan shot NG, dimana jangan menggunakan shot NG yang tidak bisa dikoreksi kualitas imaji-nya.
- PF ikut disetiap preview editing sampai picture lock

# PASCA 2

koreksi imaji (color timing /color grading)

- Negative cutting dan masuk color timing
- Cek sebelum koreksi gambar apakah dari original shooting (negative / raw data) bukan data visual dari editor, kecuali EDL/XML saja.
- Akan efisien jika PF memberikan referensi dari setiap shotnya kepada colorist sehingga cepat melakukannya.
- Setelah coloris membuat dasar warna (base lighth) lakukan grading 1 reel / hari bersama PF dan sutradara.

# PRINTOUT / master original

- PF mengecek hasil cetak atau master film (sesuai tujuan penayangan) baik dari negative apalagi dari digital.
- Selesai sudah tanggung jawab PF.



# SINEMATOGRAFER INDONESIA

kesetiaan – kemajuan - Artistik

[www.sinematografer.org](http://www.sinematografer.org)