

Sinopsis, Naskah/Skript, Shooting Skript/Skenario

Oleh : Cepi Riyana

Penulisan Naskah Film dan Video

Penulisan naskah secara teoritis merupakan komponen dari pengembangan media atau secara lebih praktis merupakan bagian dari serangkaian kegiatan produksi media melalui tahap-tahap perencanaan dan desain pengembangan, serta evaluasi.

Seperti halnya penulisan pada umumnya, penulisan untuk naskah film maupun video ini juga dimulai dengan identifikasi topik atau gagasan. Dalam pengembangan instruksional, topik maupun gagasan ini dirumuskan dalam tujuan khusus kegiatan instruksional atau pembelajaran. Konsep gagasan, topik, maupun tujuan yang khusus ini kemudian dikembangkan menjadi naskah dan diproduksi menjadi program film atau video.

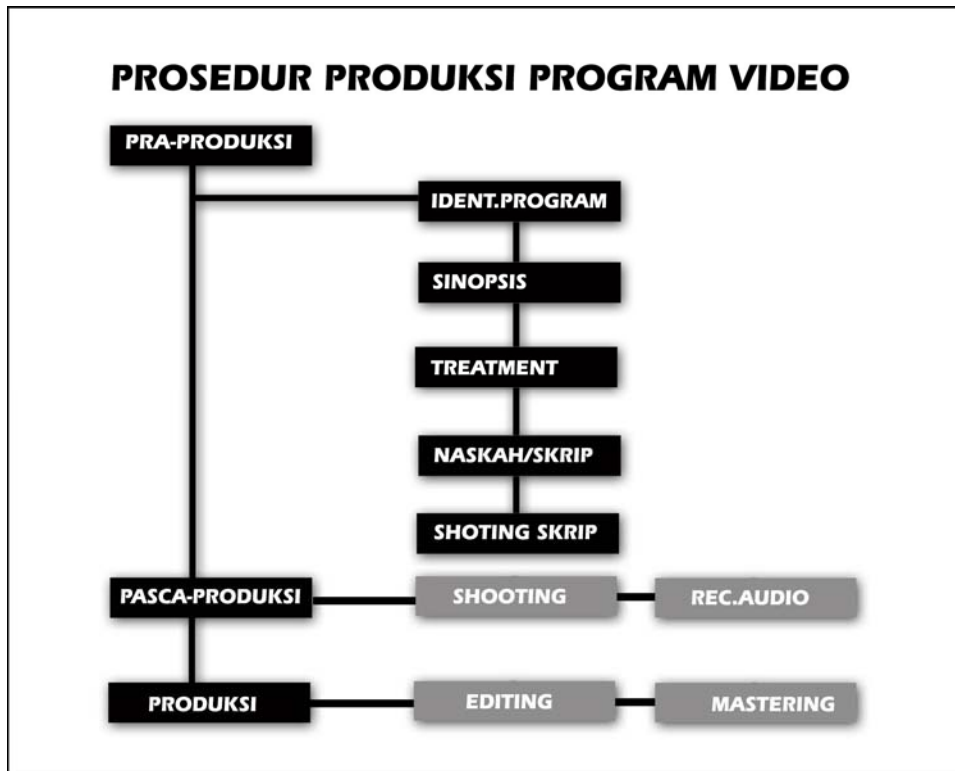
Dalam praktek, rangkaian kegiatan untuk mewujudkan gagasan menjadi program film atau video ini secara bertahap dilakukan melalui pembuatan sinopsis, treatment, storyboard atau perangkat gambar ceritera, skrip atau naskah program dan skenario atau naskah produksi. Naskah merupakan persyaratan yang harus ada untuk suatu program yang terkontrol isi dan bentuk sajiannya (bandingkan dengan program 'live' yang diambil begitu saja apa adanya meskipun dapat direka rambu-rambu pengendaliannya).

Bagi pembuat film dokumenter tentang alam atau kehidupan binatang seperti yang sering kita lihat pada Discovery Chanel, perencanaan produksi berupa naskah terkadang tidak perlu dibuat dari awal, namun sering terjadi naskah dibuat setelah *stock shoot* diperoleh. Tidak demikian halnya untuk pembuatan program video pembelajaran dan program film pada khususnya.

Dalam pembuatan film dan video pembelajaran posisi naskah sangat diperlukan seperti pentingnya perencanaan mengajar (baca : satpel) dalam kegiatan KBM. Artinya film pendidikan mengandung misi pendidikan dan pembelajaran yang harus diukur tingkat keberhasilannya, oleh sebab itu naskah mutlak diperlukan, disamping tahapan-tahapan lain dalam keseluruhan kegiatan produksi video

Secara garis besar, terdapat tiga kegiatan utama dalam memproduksi program video yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi adalah kegiatan-kegiatan awal sebelum kegiatan inti berupa pengambilan gambar dimulai. Meski demikian kegiatan pra produksi cukup penting untuk dilakukan, sebab produk dari kegiatan pra produksi ini akan menghasilkan naskah yang siap di produksi sebagai pedoman untuk semua pihak, yaitu pemain, sutradara, editor, kameramen, pencatat adegan produser dan kru lainnya yang terlibat dalam pembuatan film.

Gambar Tahap Kegiatan Produksi



Dalam Pra produksi, sebelum kegiatan penulisan naskah, dilakukan terlebih dulu **identifikasi program**. Identifikasi program juga merupakan kelanjutan dari beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi video yaitu : identifikasi kebutuhan, materi, situasi, penguangan gagasan dll. Isi dari Identifikasi program meliputi :

1. **Judul Program**: berisi tentang judul/tema program yang dirumuskan dengan kalimat yang singkat, padat, menarik.
2. **Tujuan / Kompetensi** : Dirumuskan dengan jelas, Pada rumusan tujuan ini perlu dituliskan tujuan umum yang ingin dicapai oleh sasaran setelah mengikuti program ini..
3. **Pokok Bahasan** : Penulisan pokok bahasan dilakukan terutama program video yang dibuat berupa video pembelajaran (*instructional video/film*) yang secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada. Jika video yang dibuat adalah film pendidikan, penulisan pokok bahasan dapat dituliskan atau tidak.
4. **Sub Pokok Bahasan** :Penulisan sub pokok bahasan ini juga dilakukan terutama program video yang dibuat berupa video pembelajaran (*instructional video/film*) yang secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada,.
5. **Sasaran** : sasaran adalah “Target Audience” yang menjadi sasaran utama program ini. Dalam penulisannya mesti dituliskan secara jelas untuk siapa, misalnya untuk siswa SLTP, atau untuk Siswa Sekolah Dasar

atau untuk umum.

6. **Tujuan Khusus/Indikator** : Apabila program video yang dibuat diambil dari kurikulum maka tujuan atau indikator yang diharapkan perlu dituliskan secara jelas.

Dalam tulisan ini tidak akan diuraikan secara lengkap tahap produksi dan pasca produksi, tetapi lebih terfokus pada kegiatan pra-produksi.

*Secara terminologi istilah **naskah** sama artinya dengan **skript** dan **skenario** sama dengan **shooting skript**.*

1. **Sinopsis.**

Dalam praktek, sinopsis ini diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok materi yang akan digarap. Tujuan utamanya adalah mempermudah pemesan menangkap konsepnya, mempertimbangkan kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin di capai dan menentukan persetujuannya.

Dalam istilah yang lebih sederhana sinopsis dapat diartikan sebagai ringkasan cerita. Konsep sinopsis juga sering digunakan untuk kegiatan seni yang lain, misalnya dongeng, cerita bersambung, komik, pementasan teater, novel, media audio, media slide dan sebagainya. Pada dasarnya konsep sinopsis untuk film/video hampir sama dengan istilah siposis untuk yang lainnya. Dalam penulisannya, tidak diuraikan dengan kalimat yang panjang tetapi cukup beberapa kalimat saja, namun tercakup didalamnya : tema, even dan alur yang dikemas dengan kalimat yang sederhana dan mudah di pahami.

Contoh Sinopsis.

Contoh-1

"Episode menggambarkan suatu kecelakaan kapal 'Impian'. Dua orang, seorang kakek dan cucu gadisnya, berhasil menyelamatkan diri ke pantai pulau karang".
(Film : "Terdampar di Pulau Karang".)

Contoh-2

"Visualisasi video ini memperlihatkan proses pembuatan patung realistik (patung kepala manusia) dengan teknik cetak ulang atau cor bagan semen. Dimulai dengan pengenalan alat dan bahan, desain, pembuatan model, pembuatan cetakan, pengecoran, penyempurnaan dan penyelesaian akhir.
(film pembelajaran Judul : Patung realistik Dengan Bahan Semen)

Contoh-3

Film ini menggambarkan perjuangan seorang lelaki muda yang berusaha bertahan hidup dan berusaha keluar dari sebuah pulau terpencil akibat kecelakaan pesawat terbang, hingga akhirnya dia selamat. (film Layar Lebar "Case Away").

2. Treatment.

Agak berbeda dengan sinopsis, treatment mencoba memberikan uraian ringkas secara deskriptif (bukan tematis) tentang bagaimana suatu episode ceritera atau rangkaian peristiwa pembelajaran (*instructional event*) nantinya akan digarap. Kalau pada sinopsis penulisannya dibuat sedemikian singkat, akan tetapi dalam treatment semua alur cerita yang akan ada dalam video tersebut diuraikan dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir diuraikan secara deskriptif. Secara sederhana, penulisan treatment sama dengan kita menceritakan kembali pengalaman menonton film kepada orang lain, dimana kita bercerita bagaimana kronologis jalan cerita film tersebut. Namun demikian dalam pembuatan storyboard belum menggunakan istilah-istilah teknis dalam teknik video, penggunaan istilah teknis baru dilakukan pada pembuatan *shooting skript*.

Sebagai ilustrasi perbandingan, di bawah ini akan anda lihat suatu treatment yang dikembangkan dengan tema yang sama, yaitu "Terdampar di Pulau Karang".

Contoh Treatment

"Ceritera diawali dengan fajar menyingsing di ufuk timur sebuah pulau karang yang, sepi dan gersang. Di kejauhan masih nampak samar-samar bangkai, kapal "Impian" yang terdampar. Dua Bosak tubuh kelihatan bergelantungan pada sebilah papan yang terapung-apung tidak jauh dari temp at kejadian. Dengan susah payah mereka, mulai berenang-renang menempuh gelombang dan berjalan tersuruk-suruk menuju pantai pulau karang yang gersang diiringi gemericiknya riak gelombang air laut yang kini telah mulai reda, dan seterusnya".

Contoh Storyboard pembelajaran :

Judul : Patung Realistik Dengan Bahan Semen

Visualisasi diawali dengan penayangan judul program, kemudian tampak ruang studio patung yang memperlihatkan berbagai jenis patung, khusus pada patung yang dibuat dari bahan semen ditayangkan lebih lama. Setelah itu, tayangan berganti pada alat-alat dan bahan-bahan yang ada disekitar studio, ditata dengan rapi di atas meja peraga. Berikutnya kata pengantar disampaikan oleh presenter pengetahuan dasare-dasar mematung dan langkah-langkah mematung. Visualisasi berikutnya sebagai kegiatan ini ditayangkan peragaan oleh presenter tentang cetak ulang atau teknik cor. Kegiatan ini ini diawali dengan kegiatan desain, pembuatan model, cetakan, pengecoran, hingga penyempurnaan dan penyelesaian akhir.

3. **Storyboard.**

Rangkaian kejadian seperti dilukiskan dalam treatment tersebut kemudian divisualkan dalam perangkat gambar atau sketsa sederhana pada kartu berukuran lebih kurang 8 x 12 cm. Tujuan pembuatan storyboard ini antara lain adalah untuk melihat apakah tata urutan peristiwa yang akan divisualkan telah sesuai dengan garis cerita (plot) maupun sekuens belajarnya. Di samping itu juga untuk melihat apakah kesinambungan (kontinuitas) alur ceritanya sudah lancar. Storyboard juga dapat dipergunakan sebagai moment-moment pengambilan (*shots*) menggantikan apa yang lazim disebut "*shooting breakdown*". Bagi sebagian pembuat film terkadang storyboard tidak dilakukan, cukup diakomodasi dalam naskah atau skrip. Storyboard ini terlebih diperlukan dalam pembuatan media sound slide dan pembuatan film animasi.

4. **Skrip atau naskah program.**

Keterangan-keterangan yang didapat dari hasil eksperimen coba-coba dengan storyboard tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk skrip atau naskah program menurut tata urutan yang dianggap sudah benar. Dalam pembuatan program film maupun video, skrip atau naskah program iri merupakan daftar rangkaian peristiwa yang akan dipaparkan gambar demi gambar dan penuturan demi penuturan menuju tujuan perilaku belajar yang ingin dicapai. Format penulisan skrip untuk program film dan program video pada prinsipnya sama, yaitu dalam bentuk skontro atau halaman berkolom dua; sebelah kiri untuk menampilkan bentuk visualisasinya dan sebelah kanan untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan suara termasuk dialog, narasi, musik maupun efek suara. Tujuan utama suatu skrip atau naskah program adalah sebagai peta atau balok pedomannya bagi sutradara dalam mengendalikan penggarapan substansi materi ke dalam suatu program. Karena itu skrip yang baik akan dilengkapi dengan tujuan, sasaran, sinopsis, treatment. Yang terpenting dalam sebuah storyboard termuat unsur video dan audio, memudahkan bagi pemain, sutradara dan kru merencanakan kegiatan latihan dan persiapan shooting. Para pemain yang berperan dalam video tersebut menghapalkan naskah dan dialog berdasarkan naskah.

VIDEO	AUDIO

Pada **kolom video** berisi semua kejadian/ivent yang perlu divisualisasikan dalam keseluruhan isi film dari awal sampai akhir program. Apa yang kita inginkan tampak dalam layar monitor diisikan dalam kolom video ini.

Pada **kolom Audio** berisi semua unsur audio baik berupa suara manusia (narator atau presenter), musik, dan sound effect.

Contoh Naskah Skenario :

Judul : Memanfaatkan Perpustakaan Sekolah

NO	VIDEO	AUDIO
SCENE 1	Muncul Logo pembuka, pembuat program disertai tulisan PROYEK PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DAN SEKOLAH disusul dengan persembahan judul MEMANFAATKAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH	MUSIK JINGGLE
2	Animasi pembuka berisi cuplikan cuplikan video siswa sedang membaca, tumpukan buku, rak-rak buku, siswa sedang membuka katalog, dll disertai tulisan kerabat kerja.	MUSIK INSTRUMEN
3	Pemandangan suasana kota, gedung-gedung bertingkat hiruk pikuk orang lalu lalang dan beberapa fasilitas belajar seperti perpustakaan	NARRATOR (OFF CAMP) : Kemajuan Indonesia saat ini sangat ditunjang oleh kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan negara lain. Salah satu cara untuk mewujudkan sumber daya yang tinggi adalah dengan menumbuhkan minat membaca sejak usia dini. Perpustakaan adalah solusi untuk menumbuhkan minat baca anak mulai di tingkat sekolah dasar. Dan seterusnya...
SCENE 4	Suatu siang di sebuah sekolah Dasar, tampak lokasi sekolah dari luar	
5	Disebuah ruangan kelas, seorang guru sedang mengajar dihadapan 30 orang siswa.	Musik
6	Dari halaman sekolah,	SUARA BEL

	terlihat seorang guru keluar dari kelas menghampiri lonceng, sejenak melihat jam dan langsung memukul lonceng.	
7	Kembali ke ruangan kelas, dimana seorang guru sedang mengajar.	Guru : "Ada yang mau bertanya ?" Siswa (Terdiam) Guru : "Kalau tidak ada yang bertanya, kalian boleh keluar"
8	Anak-anak berhamburan keluar ruangan untuk beristirahat.	Suara riuh anak-anak
9	Di sebuah sudut halaman sekolah, tampak seorang siswa perempuan sedang asik membaca, dihampiri oleh 3 orang temannya.	Siswa-1 : " Kamu sedang baca buku apa?" Siswa-2 : "Buku Sejarah" Siswa-3 : "Bukunya baru beli ya?" Siswa-2 : "Enggak kok, aku baru beli dari perpustakaan" Siswa-1 dan Siswa-2 (bicara bersamaan) : "Perpustakaan" Siswa-2 : "Iya, perpustakaan sekolah Kita" Siswa-1 : "Emang bukunya boleh dipinjam dan di baca?" Siswa-2 : "Boleh" Siswa-3 : "Ada buku apa saja di sana?" Siswa-2 : "Banyak deh" Siswa-3: " Kalau begitu antar kami ke sana ya.." dan seterusnya..

5. *Shooting Skript / Skenario*

Bila di atas disebutkan bahwa skrip terutama ditujukan untuk bahan pegangan sutradara dan pemain, skenario lebih merupakan petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi atau pembuatan programnya. Jadi skenario sangat bermanfaat bagi teknisi dan kerabat produksi yang akan melaksanakannya dengan tanggung jawab teknis operasional. Petugas yang membutuhkan diantaranya : editor/penyunting gambar, kameramen, pencatat adegan, sound man, dll. Dalam skenario inilah beda antara film dan video akan tampak karena video mempunyai efek visual tertentu yang tidak dimiliki oleh media film, misalnya dissolve, wipe, superimpose, split image, dan sebagainya.

Pengaruh lain yang juga akan tercermin dalam penulisan skenario adalah beda dalam pendekatannya. Bila dalam pendekatan film perpindahan umumnya bersifat 'cut- to-cut' dan pengambilannya boleh meloncat-loncat dengan pengelompokan menurut keadaan waktu, cuaca, lokasi maupun sifatnya (di dalam atau di luar gedungstudio), perpindahan dalam pendekatan video dapat transisional dan bersifat sekuensial. Dengan singkat, skenario untuk program video mempergunakan lebih banyak istilah-istilah atau "bahasa" produksi dan petunjuk-petunjuk teknis operasional bagi kerabat dan teknisi produksi.

Contoh shooting skript / skenario

NO	VIDEO	AUDIO
SCENE 1	IN BLACK ZI : LOGO PERPUSTAKAAN NASIONAL CAPTION (FI/FO): PROYEK PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DAN SEKOLAH CAPTION JUDUL (FI/FO) MEMANFAATKAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH	MUSIK JINGGLE FI-FU
2	IN BLACK ECU : Membuka Buku (Slow Motion) DISSOLVE TO CU : Siswa Sedang Membaca INS :CAPTION Ide Cerita : Drs. Rachmat Natawijaya DISSOLVE TO ZI : Plang Perpustakaan DISSOLVE TO Tumpukan Buku	MUSIK INSTRUMEN

	<p>CUT TO PAN LEFT : Rak Buku Di Perpustakaan</p> <p>Dan seterusnya....</p>	
3	<p>DISSOLVE TO HA : Patung Bundaran Hotel Indonesia</p> <p>CUT TO INS. Gedung-Gedung Bertingkat</p> <p>CUT TO LS : Orang Lalu Lalang</p> <p>DISSOLVE TO ; PAN LEFT ; Ruangannya disebuah perpustakaan</p> <p>Dan seterusnya.....</p>	<p>NARRATOR (OFF CAMP) : Kemajuan Indonesia saat ini sangat ditunjang oleh kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan negara lain. Salah satu cara untuk mewujudkan sumber daya yang tinggi adalah dengan menumbuhkan minat membaca sejak usia dini. Perpustakaan adalah solusi untuk menumbuhkan minat baca anak mulai di tingkat sekolah dasar.</p> <p>Dan seterusnya...</p>
SCENE 3	<p>IN BLACK FI /ESTABLISHING SHOOT :</p> <p>ZI : Perpustakaan sekolah, DISSOLVE TO : PAN RIGHT : setting sekolah dari luar</p>	
4	<p>CUT TO : LS : Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas CUT TO ; Siswa sedang memperhatikan guru mengajar.</p>	Musik
5	<p>CUT TO LS Dan PAN LEFT : Seorang guru keluar dari</p>	SUARA BEL

	<p>kelas menghampiri lonceng</p> <p>CUT TO</p> <p>ECU : jam tangan guru</p> <p>CUT TO :</p> <p>HA : guru sedang memukul lonceng.</p>	
6	<p>CUT TO</p> <p>LS : di ruangan kelas, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa.</p>	<p>Guru : “Ada yang mau bertanya ?”</p> <p>Siswa (Terdiam)</p> <p>Guru : “Kalau tidak ada yang bertanya, kalian boleh keluar”</p>
7	<p>CUT TO :</p> <p>LS : Anak-anak berhamburan keluar ruangan untuk beristirahat.</p> <p>CUT TO :</p> <p>ECU : kaki kai siswa berlarian</p>	<p>Suara riuh anak-anak</p>
8	<p>LA : Di sebuah sudut halaman sekolah, tampak seorang siswa perempuan sedang asik membaca, dihampiri oleh 3 orang temannya.</p> <p>]</p> <p>CUT TO</p> <p>CU : siswa 1</p> <p>CUT TO OSS : siswa 2</p> <p>CUT TO : siswa 3</p> <p>CUT TO OSS : siswa 2</p> <p>CUT TO ; siswa 1 dan 3</p> <p>Dan seterusnya...</p>	<p>Siswa-1 : “ Kamu sedang baca buku apa?”</p> <p>Siswa-2 :”Buku Sejarah”</p> <p>Siswa-3 :”Bukunya baru beli ya?”</p> <p>Siswa-2 :”Enggak kok, aku baru beli dari perpustakaan”</p> <p>Siswa-1 dan Siswa-2 (bicara bersamaan) : “Perpustakaan”</p> <p>Siswa-2 : “Iya, perpustakaan sekolah Kita”</p> <p>Siswa-1 :”Emang bukunya boleh dipinjam dan di baca?”</p> <p>Siswa-2 : “Boleh”</p> <p>Siswa-3 : “Ada buku apa saja di sana?”</p> <p>Siswa-2 :”Banyak deh”</p> <p>Siswa-3:” Kalau begitu antar kami ke sana ya..”</p> <p>dan seterusnya..</p>

Dengan demikian seorang penulis naskah dan shooting skript video harus memahami istilah-istilah teknis yang ada dalam teknik produksi video.

A. Petunjuk pengambilan Gambar

Petunjuk pengambilan gambar adalah posisi pengambilan oleh kamera pada objek yang diambil. Secara mendasar terdapat 3 cara pengambilan, yaitu :

1. **Long shot (LS)**, yaitu pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala di mensi dan perbandingannya.
2. **Medium shot (MS)**, yaitu pengambilan yang memperlihatkan pokok sarannya secara lebih dekat dengan mengesampingkan latar-belakang maupun detail yang kurang perlu.
3. **Close-up (CU)**, yaitu pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu. Lainnya dikesampingkan supaya perhatian tertuju ke situ.

Kadang-kadang di luar ketiga pengambilan dasar (*basic shots*) tersebut orang masih menambahkan dua lagi, yaitu XLS (*extreme long shot*) dan XCV (*extreme close-up*). Sedangkan di antara LS dan CU ditambahkan dua lagi, yaitu MLS (*medium long shot*) di antara LS dan MS, dan MCU (*medium close-up*) diantara MS dan CU.

B. Gerakan Kamera

Visualisasi yang tampak pada layar pada dasarnya hasil dari kerja kamera video yang merekam objek dengan posisi yang berbeda-beda. Perbedaan letak dan posisi serta gerakan objek yang tampak pada layar adalah akibat dari gerakan-gerakan yang ditimbulkan dari kamera. Seorang skriptwriter harus mengetahui petunjuk-petunjuk yang berhubungan dengan gerakan kamera, seperti:

1. *pan right*, menggerakkan kamela kekanan
2. *pan left*, menggerakkan kamela ke kiri
3. *tilt up*, menggerakkan kamela ke atas
4. *tilt down*, menggerakkan kamela ke bawah
5. *zoom in*, mengatur pengambilan ke arab CU
6. *zoom out*, mengatur pengambilan ke arab LS
7. *dolly in* (track in), mendorong kamela ke arab subjek
8. *dolly out* (track out), menarik kamela menjauhi subjek *camera follow*, kameta mengikuti ke mana perginya subjek.

C. Efek Visual Dasar

Selain gerakan kamera, perubahan visual yang ditimbulkan pada video dan diakibatkan oleh efek visual. Edef visual dasar ini sering disebut dengan *transition devise* .Penggunaan efek visual dasar seperti:

1. *fade in*, pengambilan oleh kamera tertentu mulai masuk perlahan lahan.
2. *fade out*, pengambilan oleh kamera tertentu mulai memuctar secara perlahan.
3. *super* atau *superimpose*, penampilan sesuatu (biasanya titel atau caption) ke atas pengambilan yang ada.
4. *dissolve*, pembauran secara perlahan menggantikan yang

sebelumnya.

5. *wipe*, mengganti pengambilan sebelumnya dengan efek penghapusan.

Pentahapan dari konsep ke skenario ini tidaklah merupakan keharusan, misalnya ada yang menganggap storyboard tidak perlu sebab koreksi atas kelancaran arus ceritera dan kontinuitas akan dilaksanakan dalam proses penyuntingan (editing). Bahkan tata urutan atau sekuens instruksional episode biasanya sudah terikat pada garis ceriteranya (plot).

Kadang-kadang tidak dibedakan antara skrip dan skenario. Sehingga hanya terdapat tiga langkah saja dalam teknik penulisan naskah (film maupun "video), yaitu sinopsis, treatment, dan skenario seperti yang dikemukakan Yusach Biran. Dalam hal yang demikian yang disebut skrip atau naskah program adalah keseluruhan kumpulan bahan yang tersebut di atas.

Istilah-Istilah Dalam Produksi Film/Video

1. SHOOT



“Shoot” adalah munculnya gambar di layar TV yang diambil dengan memakai sebuah kamera selama jangka waktu tertentu.

2. TWO SHOOT



Biasanya dalam naskah ditulis 2-Shoot atau 2s; hanya dua orang saja yang terlihat pada gambar.

3. GROUPSHOOT



Pengambilan gambar lebih dari 2 orang atau sekelompok orang.

4. BCU atau BCS



Singkatan dari Big Close UP atau Big Close Shoot kadang kadang disebut juga PCS (Very Close Shoot) Shot ini hanya memperlihatkan beberapa bagian dari wajah seseorang biasanya antara dagu dan dahi atau detil-detil yang terperinci dari sebuah benda.

5. CU atau CS



Close Up atau Close Shoot : memperlihatkan seluruh wajah seseorang atau bagian bentuk untuk sebuah benda.

6. ECU



Extreme Close UP, yaitu pengambilan sangat dekat sekali, sampai pori-pori kulitpun dapat kelihatan. Fungsinya untuk memperlihatkan detil suatu objek.

6. MCU atau MCS



Medium Close Up atau Medium Close Shoot, seringkali disebut chest Shoot atau bust Shoot memperlihatkan kepala dan bahu sampai ke dada bagian atas. Untuk benda akan terlihat bagian penuh benda tersebut atau bagian dari sebuah bangunan.

7. MS



Medium Shot ; seringkali dikenal dengan istilah “waist” (pinggang) shoot, memperlihatkan kepala sampai pinggang seseorang atau seluruh bagian sebuah benda atau sebagian besar sebuah bangunan.

8. MLS



Medium Long Shoot ; seringkali dikenal dengan istilah “knee” (lutut) dari kepala sampai lutut atau gambar sebagian besar kelompok bangunan.

9. LS atau WS atau WA



Long Shoot atau Wide Shoot atau “wide Angle” memperlihatkan $\frac{3}{4}$ badan seseorang dengan latar belakang yang luas atau seluruh tubuhnya bila berdiri sendiri pemandangan alam luas atau bagian dalam bangunan secara penuh.

10. VLS atau VWA



Very Long Shoot atau Very Wide Angle jarang dipakai di studio karena studio tidak cukup luas untuk menampilkan luasnya pemandangan.

11. OSS



Over Shoulder Shoot; sering dipakai untuk mengambil dua orang yang sedang bercakap-cakap. Pengambilannya lewat pundak seseorang membelakangi kamera.

POP ON :
"Key"

MUSIC : (SMASH BERSAMA DENGAN
MUNCULNYA KATA "KEY"
NARR (OFF CAMP) :
"Key!"...Sumber penyinaran utama yang
dominan".

MCU pada lampu dan juru
lampu diambil dengan LOW
ENGLE.

Juru lampu di atas tangga
sedang menyetel lampu "Key"
ke Gadis Model yang berlagak
Menyisir Rambut di depan
Kaca.

ESTABLISHING SHOOT

Ke model yang berdiri
menghadap kamera dengan
latar belakang property.
Kamera tangga, juru lampu dan
lampu Key.

Juru Lampu Turun dari Tangga

ESTABLISHING SHOOT

Ke model yang berdiri
menghadap kamera dengan
latar belakang property,
kamera tangga dan lampu
FILL.

NARR (OFF CAMP)

Lampu scoop ini perlu diatur agar sinarnya
merata...perhatikan kini perubahan apa yang
terjadi bila kita tambahkan "fill" dalam
penyinarannya.

MUSIC :

UnderSeperti pada pembukaan.

NARR (OFF CAMP)

Cantik Bukan?!

Model Meletakkan
sisir.....Menghadap ke Kamera
Sambil Tersenyum Simpul.

:

