

VIDEO PRODUCTION FOR TRAINING AIDS

(Produksi Video sebagai Alat Bantuan Latihan)

PERANCANGAN SEBELUM PRODUKSI

Perancangan adalah perlu sebelum menjalankan produksi seperti:

- Idea-idea Program - Subjek yang ingin di ketengahkan
- Tajuk/Topik Program - Menentukan Tajuk atau Topik yang akan menjadi tumpuan isi kandungan program video.
- Krew/Team Work - Mengenal-pasti individu bagi mengambil tugas-tugas yang dipertanggung-jawabkan. (seperti Jurukamera, Audio, Pencahayaan, Penyunting, Pengarah dll.)
- 'Storyboarding' (Jalan Cerita) - Konsep cerita yang hendak dipertontonkan kepada penonton. Jalan cerita keseluruhan dengan menitik-beratkan sub-topik yang menentukan cerita.
 - Fasa I - Introduction
 - Fasa II - Development
 - Fasa III - Climax
 - Fasa IV - Ending
- Skrip - Skrip menjelaskan keadaan sebenar penggambaran yang akan berlaku dan ianya digunakan sebagai panduan semasa penggambaran dilakukan di 'Indoor'/Studio atau 'Outdoor'.
- Pengumpulan Bahan (Material Gathering) - Mengumpul bahan-bahan rujukan atau mencari maklumat berkenaan program atau Storyboard/Skrip yang diperlukan (seperti foto, poster, graf, data, dokumen dll.) Temuduga/temuramah dengan orang perseorangan juga termasuk dalam mencari maklumat yang diperlukan bagi mengukuhkan lagi fakta atau informasi dalam program video tersebut.

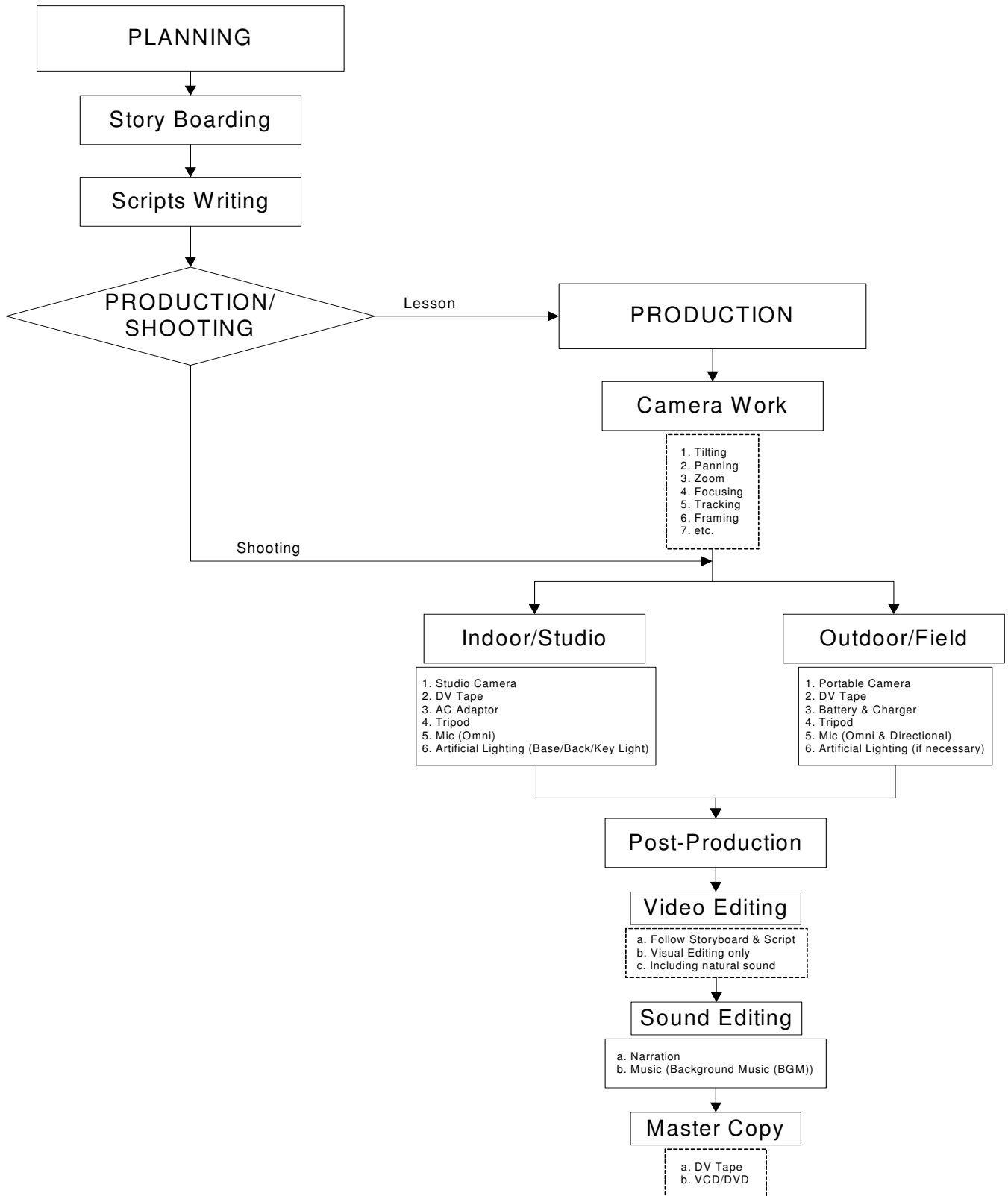
Secara ringkas perkara-perkara di atas perlu dilakukan bagi menjamin perjalanan produksi berjalan lancar. Terdapat banyak lagi prosidur yang perlu dilakukan dan ianya mungkin dijumpai semasa penggambaran atau penyuntingan.

PRODUKSI

Ia terbahagi kepada 2 bahagian:

- i. 'Indoor'/Studio
- ii. 'Outdoor'/Field Location

PLANNING TO PRODUCTION FLOW CHART (Latihan Produksi Video)



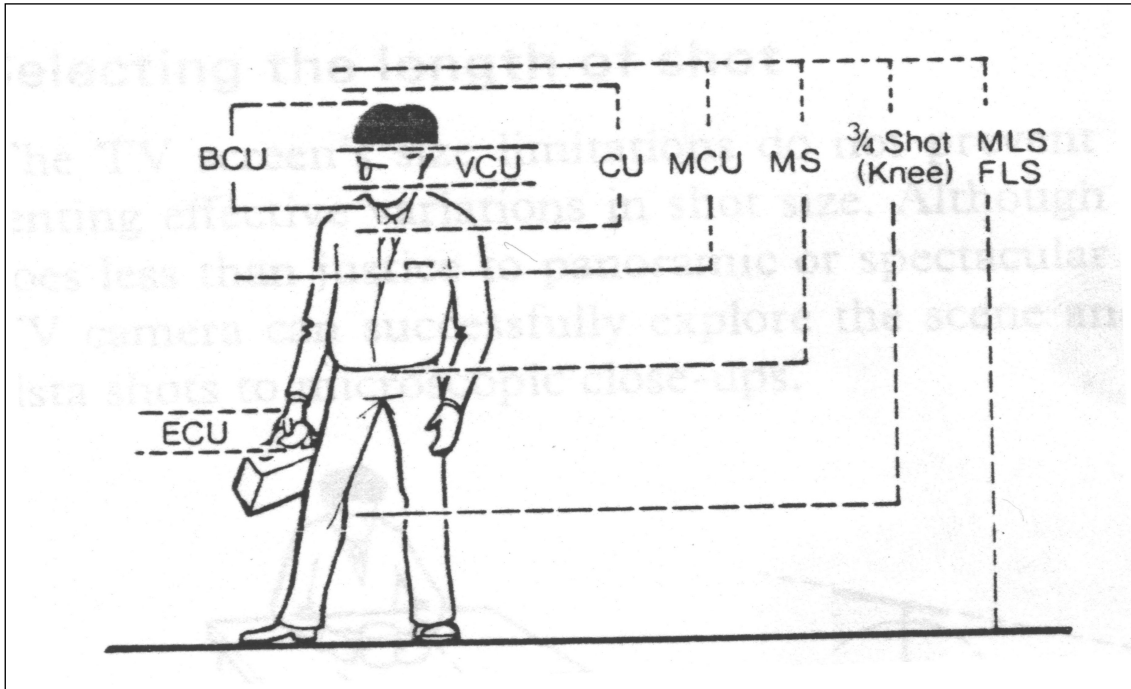
Carta Alir 'Planning to Production'
bagi Pembangunan Program Video Sebagai Alat bantuan Latihan

KERJA-KERJA KAMERA VIDEO



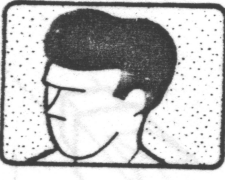


Pemilihan teknik yang baik dalam menggunakan **Kamera Video** menghasilkan kreativiti yang boleh diterima oleh semua penonton. Diingatnkan bahawa pembikinan video sebagai alat bantuan mengajar mempunyai tumpuan yang satu iaitu "pelajar-pelajar" sebagai penontonnya.

A. Kerangkaan ('Framing')





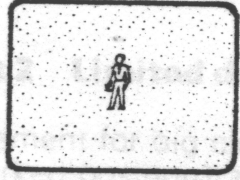
Dalam membuat definasi 'Shot', kita hendaklah mengetahui perkara berikut:



Rajah 1. Definasi 'Camera-work'

 <p>ECU</p>	 <p>VCU</p>	 <p>BCU</p>	 <p>CU</p>	 <p>MCU</p>
<p>Extreme Close-up</p> <ul style="list-style-type: none"> 'Shot' yang detail. 	<p>Very Close-up</p> <ul style="list-style-type: none"> Drp. Kawasan tengah dahi ke dagu. 	<p>Big Close-up</p> <ul style="list-style-type: none"> Penuh seluruh kepala, memenuhi skrin. 	<p>Close-up</p> <ul style="list-style-type: none"> Seluruh kepala dan di paras dada. 	<p>Medium Close-up</p> <ul style="list-style-type: none"> Paras dada

Rajah 2, Siri-siri 'Close-up'

 MS	 Knee $\frac{3}{4}$ Shot	 MLS	 LS	 ELS/XLS
Medium Shot <ul style="list-style-type: none"> Paras pinggang dari atas. 	$\frac{3}{4}$ Shot (Knee Shot) <ul style="list-style-type: none"> Paras lutut dari atas. 	Medium Long Shot <ul style="list-style-type: none"> Jarak keseluruhan objek. 	Long Shot <ul style="list-style-type: none"> Memenuhi $\frac{3}{4}$ hingga $\frac{1}{3}$ tinggi skrin. 	Extreme Long Shot <ul style="list-style-type: none"> Extra jarak jauh.

Rajah 3, Siri-siri 'Shot'

Terdapat beberapa istilah yang digunakan seperti:

- 'Long Shot'** atau **'Full Shot'** - Jarak pandangan yang sepenuhnya dengan tidak menentukan kawasan liputannya.
- 'Wide Shot'** atau **'Cover Shot'** - Pandangan yang luas dan mengambil semua aksi-aksi yang dilakukan oleh objek.
- 'Close Shot'** atau **'Tight Shot'** - Pandangan yang jelas merangkumi keseluruhan objek & objek-objek sekitarnya.
- Objek manusia (orang), sekurangnya: 'Single', '2-shot', '3-shot', 'Group shot'.

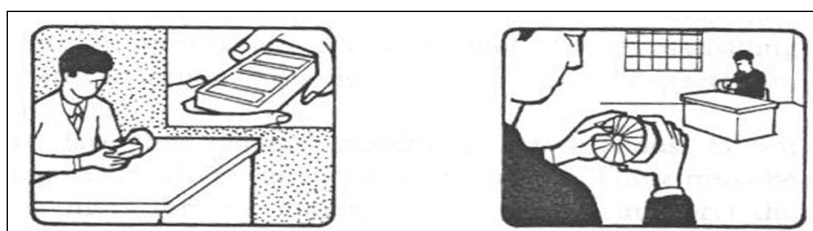
'Longer Shot' bagi menentukan lokasi keseluruhan supaya penonton mengenal-pasti suasana, menunjukkan mod, kaitan antara gambar dan kesimnambungan antara gambar sebelum dan selepas kepada penonton. Mengekalkan keadaan gambar ini memberikan penonton mengetahui keadaan sebenar lokasi tersebut.

'Closer Shot' memberi gambaran kepada penonton secara terperinci objek yang hendak dipertontonkan. Penekanan, Drama, Reaksi dan Demotransi juga menggunakan penggambaran seperti ini.

Mengekalkan penggambaran seperti ini menyebabkan penonton tidak diberi ruang untuk mengetahui persekitaran objek. Menutup ruang pandangan penonton kepada persekitaran objek beraksi.

Dengan menggunakan penggambaran yang salah menyebabkan penonton akan sedikit kecewa dan meninggalkan mereka mendapat pandangan yang salah diertikan.

Walau bagaimana pun penggambaran ini boleh di gunakan jika menggunakan teknik seperti di bawah (rajah 4).



Rajah 4, 'Closer Shot'

'Very Long Shot' (Vista Shot)

Adalah disarankan menggunakan 'shot' ini kerana ia membolehkan dipertontonkan keseluruhan lokasi penggambaran, menunjukkan suasana persekitaran dan segala aktiviti objek penggambaran dapat dilihat dengan jelas dan difahami maksudnya.

'Long Shot'

Kebiasaan digunakan pada permulaan gambar, ianya memperkenalkan atau memberitahu penonton persekitaran lokasi yang dimaksudkan.

Jika 'shot' terlalu sempit pandangannya, ia memberi impak kepada penggunaan pencahayaan. Pencahayaan yang digunakan adalah berkurangan kerana ruangan 'shot' yang sempit, ini memberi penonton kesan ingin mengetahui seterusnya atau bertanyanya kesudahannya.

'Medium Shot'

Jarak 'shot' ini adalah dari 'full-length' ke 'mid-shots', membataskan pergerakan objek kepada penonton, ini dilakukan bagi mengelak daripada pergerakan objek tidak dipertontonkan.

'Close-up'

Penumpuan yang mustahak dilakukan oleh objek, dan ianya perlu ditunjukkan secara terperinci kepada penonton. Penumpuan sebegini bagi memperjelaskan kelakuan objek dan ianya adalah perlu penelitian dari penonton. Penonton difokuskan supaya lebih memahami aktiviti yang dilakukan.

B. Mendatar ('Panning')

- i. 'Pan-Left' - Urutan lensa kamera ke kiri, jika dilihat dari kedudukan jurukamera dan bukan kedudukan objek yang diambil.
- ii. 'Pan-Right' - Urutan lensa kamera ke kanan, jika dilihat dari kedudukan jurukamera dan bukan kedudukan objek yang diambil.

C. Menegak ('Tilting')

- i. 'Tilt-Up' - Urutan lensa kamera ke atas atau dongak, dari pelbagai jarak permulaan.
- ii. 'Tilt-Down' - Urutan lensa kamera ke bawah atau tunduk, dari pelbagai jarak permulaan.

D. 'Zooming'

- i. 'Zoom-In' - Pergerakan lensa kamera dari jarak kerangka (framing) 'Full Shot'/'Full Figure' kepada kedudukan 'Close-up' bagi menumpukan aktiviti objek yang difokuskan.
- ii. 'Zoom-Out' - Pergerakan lensa kamera yang bertentangan daripada 'Zoom-In' di atas.

E. 'Dollying'

- i. 'Dolly-In' - Pergerakan kamera beroda ke hadapan dengan mendekati objek bagi menumpukan aktiviti objek.
- ii. 'Dolly-Out' - Pergerakan kamera beroda ke belakang dengan menjarakkan kamera dari objek.

F. Fokus (Focusing)

- i. 'Focus-In' - Keadaan objek dan persekitaran dalam keadaan normal dan objek sentiasa dapat dilihat dengan jelas dan mudah difahami.
- ii. 'Focus-Out' - Keadaan objek dan persekitaran dalam keadaan yang kabur dan tidak jelas, kebiasaannya digunakan bagi kesan-kesan kamera dan tidak menjadi kebiasaan.

G. Paras Mata ('Eye Level')

Kedudukan kamera video sentiasa di paras 'eye level' semasa penggambaran dijalankan. Kedudukan ini adalah dengan ketinggian aras mata normal manusia. Ini adalah bagi memberi mod yang biasa pada pandangan penonton.

Jika berlaku bukan di paras mata ini ianya adalah bagi menentukan sesuatu mod yang mengkehendaki ia dilakukan sedemikian seperti:

- 'High Shot' - Lensa kamera berada pada ketinggian tertentu melebihi Paras Mata dan menumpukan fokusnya ke arah tunduk.
- 'Low Shot' - Lensa kamera berada pada kedudukan rendah dari Paras Mata (seperti di atas lantai) dengan menumpukan fokusnya ke arah atas atau dongak.

Penggunaan 'High Shot' dan 'Low Shot' sangat jarang digunakan dan ianya digunakan bagi memberi kesan-kesan tertentu kepada objek yang diambil.