

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**PERAN KAMERAMEN DALAM PENGAMBILAN GAMBAR *OFFROAD***  
**DI INDONESIA 4WDTV**  
**STUDI PRAKTEK LAPANGAN DI INDONESIA 4WDTV**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan Ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli  
Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting  
R-TV**



**Oleh:**

**Akhmad Bayu Wibowo Karyono**

**2015/BC/4024**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**  
**YOGYAKARTA**

**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**Peran Kameramen Dalam Pengambilan Gambar *Offroad* di Indonesia  
4WDTV**

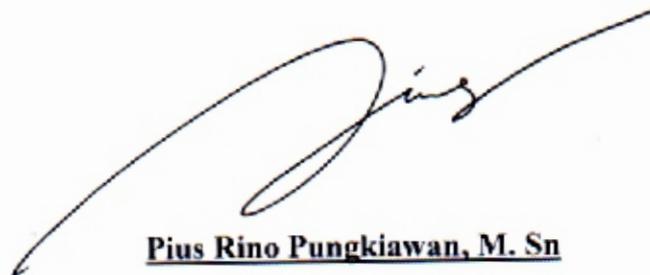
**Studi Praktek Lapangan Di Indonesia 4WDTV**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli  
Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan spesifikasi Broadcasting  
R-TV**

**Disusun Oleh :**

**Akhmad Bayu Wibowo Karyono  
2015/BC/4024**

**Disetujui Oleh :**



**Pius Rino Pungkiawan, M. Sn**

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI PENYIARAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)  
YOGYAKARTA  
2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji *Broadcasting R-TV* Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Senin  
Tanggal : 20 Agustus 2018  
Jam : 10.00 – 13.00  
Tempat : B 2-1

1. Pius Rino Pungkiawan, M. Sn.  
(Pembimbing dan penguji I)

2. Herry Abdul Hakum, M.M.  
(Penguji II)

3. Tjandra Setia Buana, S.Ip.  
(Penguji III)

**Mengesahkan :**



R. Sumantri Raharjo, M.Si  
Ketua Stikom Yogyakarta

**Mengetahui :**

Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn  
Ketua Program Studi

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Akhmad Bayu Wibowo Karyono  
NIM : 2015/BC/4024  
Judul Laporan : Peran Kameramen Dalam Pengambilan Gambar  
*Offroad* di Indonesia 4WDTV

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama saya menempuh praktek kerja lapangan di Indonesia 4WDTV. dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy – paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM.

Penyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 17 Agustus 2018



Akhmad Bayu Wibowo Karyono

**MOTTO**

Bermimpilah dan berusaha, karena mimpi tidak  
dapat terwujud karena keajaiban

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah subhanahu wata'ala, atas segala nikmat hidup dan kesempatan mengenggam ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Ahli Madya. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua yang selalu menanyakan “kamu sampai bab berapa?”. Terima kasih atas dukungan moril dan materil selama menempuh pendidikan.
2. Terima kasih kepada dosen pembimbing Mas Pius yang telah membimbing dan memotivasi.
3. Buat temen-temen Generasi Baja yang telah berjuang bersama untuk mengerjakan laporan ini walaupun kadang harus saling beradu argumen
4. Terima kasih kepada Mas Andika sebagai mentor selama melakukan PKL
5. Terimakasih kepada peralatan penunjang yang dapan memperlancar penyelesaian laporan ini
6. Terimakasih kepada kopi kampoeng kobin dari timika yang membantu mencairkan pikiran selama proses pengerjaan laporan ini
7. Terimakasih untuk para penulis buku yang handal sehingga dapat saya jadikan acuan dalam penulisan ini
8. Kepada ikan-ikan yang saya pelihara yang sudah menghibur dikala kejenuhan melanda
9. Kepada Gatot dan Broto yang sesekali menghibur saya walaupun kalian adalah seekor iguana
10. Terima kasih kepada seluruh teman-teman yang sudah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil alamin, terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kesehatan dan anugerah luar biasa kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul : Peran Kameramen Dalam Pengambilan Gambar *Offroad* di Indonesia 4WDTV.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mendapat dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orang tua tercinta yang telah memberi dukungan moril dan materiil sehingga laporan ini bisa selesai dengan tepat waktu.
2. Bapak Pius Rino Pungkiawan, M. Sn selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing sehingga penulisan laporan ini berjalan dengan lancar.
3. Ibu Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn selaku Kaprodi *Broadcasting R-TV* yang selalu mendukung anak didiknya walaupun jarang ke kampus.
4. Segenap tim penguji Laporan Praktik Kerja Lapangan.
5. Seluruh Dosen dan Staff dan karyawan/ti Civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, khususnya Dosen *Broadcasting R-tv*
6. Seluruh teman-teman media dalam kegiatan MEX yang memberikan banyak sekali pelajaran dan juga pengalaman yang sangat berharga dan berkesan bagi saya Mas Andika, Mas Tandon, Mas Edo, Mas Bondo, Mas Tober, Mas Kojang, Mas Patub, Mas Wahyu, Pak Kamal, Pak Wiwit, Pak Aris dan juga Pak Syamsir.
7. Semua anggota generasi baja Mas Danu, Candra, Vena, Arfan, Ervian, Citra, Yohan, Dewa, Rendi, Vido. Terima kasih telah berbagi ilmu dan pengalaman selama ini, kalian saudara terbaik, walau kadang perselisihan itu perlu dilakukan untuk mendapat suatu kebenaran.
8. Seluruh angkatan BC 15 yang telah menjadi teman selama perkuliahan yang melelahkan ini.

Penulis menyadari bahwa ada kekurangan baik dari segi penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan maupun dari segi lainnya. Oleh karena itu, penulis sangat berharap dan akan terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat diterima dan bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi calon praktisi *Broadcasting R-TV* .

Yogyakarta, 17 Agustus 2018

Akhmad Bayu Wibowo Karyono

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Persetujuan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Halaman Pengesahan.....</b>	<b>iii</b>
<b>Etika Akademik.....</b>	<b>iv</b>
<b>Halaman Motto .....</b>	<b>v</b>
<b>Halaman Persembahan.....</b>	<b>vi</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xv</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>xvi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3 TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.4 WAKTU DAN LOKASI PKL .....	3
1.5 METODE PENELITIAN .....	4

### **BAB II KERANGKA KONSEP**

2.1 PENEGASAN JUDUL .....	5
2.2 KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.2.1 PENYIARAN.....	6
2.2.2 PRODUKSI PROGRAM TELEVISI .....	7
2.2.3 TAHAPAN PRODUKSI.....	7
2.2.4 KAMERAMEN .....	9

2.2.5	TEKNIK DASAR KAMERA .....	10
2.2.6	JENIS KAMERA .....	17
2.2.7	JENIS LENSA .....	21
2.2.8	PENCAHAYAAN .....	25
2.2.9	FORMAT VIDEO.....	27
2.2.10	PENYUNTINGAN GAMBAR .....	30
2.3	EKSTRAKSI.....	30

### **BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN**

3.1	TENTANG PERUSAHAAN .....	33
3.1.1	SEJARAH.....	33
3.1.2	Visi dan Misi.....	34
3.1.3	TUJUAN.....	34
3.2	STRUKTUR ORGANISASI .....	35
3.3	PROJEK INDONESIA 4WDTV .....	36
3.4	MEDIA OUTPUT .....	37
3.5	OBJEK PRAKTIK YANG DILAKUKAN .....	39

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN .....	45
4.1.1	TABEL KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN... ..	45
4.2	PEMBAHASAN .....	50
4.3	PERAN KAMERAMEN KEGIATAN <i>OFFORAD</i> DI INDONESIA 4WDTV .....	51
4.3.1	PRAPRODUKSI.....	51
4.3.2	PRODUKSI.....	57
4.3.3	PASCA PRODUKSI.....	70
4.4	KENDALA DAN SOLUSI.....	71

### **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	71
5.2	Saran.....	73

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 <i>screen shot</i> , “thousand mile”: <i>Bird Eye</i> .....	10
2. Gambar 2 <i>screen shot</i> , “thousand mile”: <i>Frog Eye</i> .....	11
3. Gambar 3 <i>Straight Eye</i> .....	11
4. Gambar 4 <i>Low Angle</i> .....	12
5. Gambar 5 <i>Hight Angle</i> .....	12
6. Gambar 6 <i>Close Up</i> .....	13
7. Gambar 7 <i>Big Close Up</i> .....	13
8. Gambar 8 <i>Medium Shot</i> .....	14
9. Gambar 9 <i>Long Shot</i> .....	14
10. Gambar 10 <i>headroom</i> .....	16
11. Gambar 11 <i>Noseroom</i> .....	16
12. Gambar 12 <i>looking Space</i> .....	17
13. Gambar 13 <i>over shoulder</i> .....	17
14. Gambar 14 <i>Action Camera</i> .....	19
15. Gambar 15 <i>360 Camera</i> .....	19
16. Gambar 16 <i>DSLR camera</i> .....	20
17. Gambar 17 <i>Mirror camera</i> .....	21
18. Gambar 18 <i>Lensa Primer</i> .....	22
19. Gambar 19 <i>Lensa Zoom</i> .....	23
20. Gambar 20 <i>Lensa Wide</i> .....	23
21. Gambar 21 <i>Lensa Tele</i> .....	24
22. Gambar 22 <i>Lensa standard</i> .....	25
23. Gambar 23 <i>penempatan posisi lampu</i> .....	26
24. Gambar 24 <i>alamat Indonesia 4WDTV</i> .....	33
25. Gambar 25 <i>logo Indonesia 4WDTV</i> .....	35
26. Gambar 26 <i>akun youtube Indonesia 4WDTV</i> .....	37
27. Gambar 27 <i>akun instagram Indonesia 4WDTV</i> .....	38
28. Gambar 28 <i>akun facebook Indonesia 4WDTV</i> .....	38
29. Gambar 29 <i>akun website Indonesia 4WDTV</i> .....	39
30. Gambar 30 <i>JORC 2018</i> .....	40

31. Gambar 31 JORC 2018 .....	40
32. Gambar 32 JAVA OVERLAND .....	41
33. Gambar 33 JAVA OVERLAND .....	41
34. Gambar 34 MEX 2018 .....	42
35. Gambar 35 MEX 2018 .....	43
36. Gambar 36 IOX KARJO .....	45
37. Gambar 37 IOX KARJO .....	45
38. Gambar 38 riset jalur dengan panitian (IOX KARJO).....	52
39. Gambar 39 sony a7s .....	53
40. Gambar 40 yicamera.....	54
41. Gambar 41 lensa sony 24-240 .....	55
42. Gambar 42 lensa sony 50mm .....	55
43. Gambar 43 <i>mic rode micro</i> .....	56
44. Gambar 44 monopod manfrotto .....	57
45. Gambar 45 memorycard sundisk.....	57
46. Gambar 46 pengaturan format video .....	58
47. Gambar 47 pengaturan resolusi video .....	59
48. Gambar 48 pengaturan FPS standar .....	59
49. Gambar 49 pengaturan FPS <i>hight speed</i> .....	60
50. Gambar 50 penerapan <i>rule of third</i> .....	61
51. Gambar 51 penempatan kamera didalam kabin mobil.....	62
52. Gambar 52 <i>bird eye</i> .....	62
53. Gambar 53 <i>frog angle</i> .....	63
54. Gambar 54 <i>Straight Angle</i> .....	63
55. Gambar 55 <i>hight Angle</i> .....	64
56. Gambar 56 <i>low Angle</i> .....	64
57. Gambar 57 <i>close up 1</i> .....	65
58. Gambar 58 <i>close up 2</i> .....	65
59. Gambar 59 <i>big close up 1</i> .....	66
60. Gambar 60 <i>big close up 2</i> .....	66
61. Gambar 61 <i>medium shot</i> .....	67
62. Gambar 62 <i>long shot</i> .....	67

63. Gambar 63 <i>Hedroom</i> .....	68
64. Gambar 64 <i>nose room</i> .....	68
65. Gambar 65 <i>looking space</i> .....	69
66. Gambar 66 salah satu kamera yang jatuh kedalam lumpur.....	70
67. Gambar 67 proses <i>editing</i> yang dilakukan ditepi sungai.....	71

## **DAFTAR TABEL**

1. Tabel 1 Kegiatan PKL..... 45
2. Tabel 2 List Peralatan..... 52

## **ABSTRACT**

*Internet-based media is currently increasing, with the ease of internet, people can access various information in the form of pictures and videos. streaming method can reach a very large area and people's lifestyle are very thick with smartphone that can access news from various sources with just one small device. The problem statement in this report is how the role of cameraman in offroad coverage in Indonesia 4WDTV. In this report the author conducted the research as a cameraman who collected the data by direct practice, interviews, observation, and literature review. Cameraman always involved in various stages of production from preproduction, production to post-production. cameraman in the production stage took the pictures with mirroles camera, this camera can be used as a means of photography and also for videography.*

*Key word: streaming, Indonesia 4WDTV, cameraman, production, mirroles*

## ABSTRAK

Media berbasis internet saat ini kian bertambah, dengan kemudahan internet orang dapat mengakses berbagai informasi didalamnya baik informasi berupa artikel gambar maupun video. Metode *streaming* dapat menjangkau area yang sangat luas ditambah pola hidup masyarakat yang sangat kental dengan *smartphone* yang dapat mengakses berita dari berbagai sumber hanya dengan satu alat yang cukup kecil. Rumusan masalah dalam laporan ini adalah bagaimana peran kameramen dalam liputan *offroad* di Indonesia 4WDTV. Dalam laporan ini penulis melakukan penelitian dengan cara turun langsung kelapangan sebagai seorang kameramen yang melakukan pengumpulan data dengan cara praktik langsung, wawancara, observasi juga kajian pustaka. Kameramen selalu terlibat dalam berbagai tahapan produksi baik dari praproduksi, produksi hingga paskaproduksi. Kameramen dalam tahapan produksi melakukan pengambilan gambar dengan kamera *mirroles*, kamera ini dapat digunakan sebagai sarana fotografi dan juga keperluan videografi, jadi peran seorang kameramen dalam liputan *offroad* di Indonesia 4WDTV sangatlah penting karena pengambilan gambar yang dilakukan berbeda dengan produksi lainnya.

Kata kunci : *streaming*, Indonesia 4WDTV, kameramen, produksi, *mirroles*.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Pada dasarnya, *Offroad* adalah olahraga otomotif yang menggunakan mobil berpengerak 4 roda (*4x4 Four Wheel Drive*), pengerak 4 roda ini akan sangat membantu mobil melewati jalan yang sangat sulit seperti batu, lumpur, sungai, pasir dan lain-lain. Ada beberapa perlengkapan yang wajib berada pada mobil *offroad* misalnya mobil harus 4x4 atau berpengerak 4 roda, seperti mobil jip atau jenis SUV (*Sport Utility Vehicles*), *winch* (tali penderek), *Rollbar* (Besi pipa baja sebagai pengaman mobil), Jok dan sabuk pengaman khusus 4 titik, helm untuk pengendara dan juga nafiqaator, sarung tangan serta sepatu yang wajib hukumnya dalam *offroad*.

Ada beberapa jenis kompetisi dalam dunia *offroad* antaranya ada *fun offroad* dimana peserta melakukan petualangan dengan rintangan yang tidak terlalu sulit, biasanya jalur yang dilewati hanya beberapa kilometer dan diselesaikan dalam satu hari. Ektrim *offroad*, hampir sama dengan *fun offroad* akan tetapi rintangan yang dilalui lebih berat bahkan biasanya harus membuka jalur baru untuk dilalui dan juga waktu yang dibutuhkan lebih lama, berkisar antara 4 sampai dengan 14 hari. Ada beberapa kegiatan *adventure offroad* yang diadakan setahun sekali di Indonesia MEX (*Meratus Expedition*), JORC (*Jogjakarta Offroad Challenge*), dan juga IOX (*Indonesia Offroad Expedition*). *Speed offroad*, merupakan perlombaan dimana para peserta harus menyelesaikan tantangan dengan waktu yang cepat, dalam perlombaan ini dibagi menjadi beberapa kelas menurut kemampuan mesin yang digunakan selain itu ada juga perlombaan yang menggunakan system tim dan dalam satu tim terdapat 3 mobil dengan 3 pembalap dan 3 navigator.

Di Indonesia sendiri mulai sekitar tahun 1989 ketika anak-anak tentara di Bandung yang diberi fasilitas mobil 4x4 menyusuri perkebunan milik ayahnya. Salah satu pendirinya adalah Tanty Soedharmono, putra mantan Wakil Presiden Soedharmono pendiri *Hill Climbing Club Indonesia (HCCI)*.

Sekitar tahun 1990 mulailah berkembang event-event *offroad*, dan bermunculan banyak klub dari Bandung, Jakarta, Jateng, Jatim hingga Indonesia timur sekarang. Salah satunya Surabaya *Offroad Club*, yang berdiri tahun 1994 yang didirikan Cak Srundul, dan termasuk anggota IMI (Ikatan Motor Indonesia) dan IOF (*Indonesian Offroad Federation*). (Andika, 2018).

IMI merupakan wadah bagi semua pecinta otomotif yang ada di Indonesia tugasnya adalah membuat aturan, serta mengawasi jalannya olahraga otomotif. IMI mendorong para atlet melalui berbagai jenis kegiatan yang dilakukan seperti acara lokal (club, provinsi, regional), tingkat nasional dan internasional, serta mendorong penyelenggara kompetisi untuk melakukan standar internasional dan kegiatan profesional.

*Indonesia Offroad Federation* merupakan sebuah organisasi yang mengelola berbagai kegiatan *offroad* baik *offroad 2x1* atau motor trail dan juga *4x4* atau mobil jip, organisasi ini memiliki kepengurusan di setiap daerahnya. Setiap acara *offroad* yang dilakukan pada suatu daerah otomatis akan melibatkan IOF pada daerah tersebut.

Berdasarkan beberapa keterangan tersebut penulis akhirnya tertarik untuk melakukan praktek kerja lapangan sebagai seorang kameramen di Indonesia 4WDTV yang dimana merupakan perusahaan yang berkerja untuk meliput kegiatan *offroad*, sebenarnya ada beberapa media yang biasa meliput kegiatan *offroad* baik foto maupun video, akan tetapi di Indonesia 4WDTV lebih konsisten dalam melakukan peliputan dimana hanya tentang dunia *offroad*. Tidak hanya menyajikan liputan berjalannya sebuah kegiatan *offroad* melainkan juga menyajikan informasi tentang berbagai tips dalam kegiatan *offroad*. (Inung, 2018)

Melihat latar belakang tersebut, penulis ingin membuat laporan tentang “Peran Kameramen Dalam Pengambilan Gambar *Offroad* di Indonesia 4WDTV” melihat kondisi dilapangan saat ini masih sedikit orang mendokumentasikan kegiatan *offroad* secara konsesten yang dimana didalamnya penuh dengan kejutan terutama dalam dunia *offroad 4x4*. Baik

dari momen tergulingnya mobil, putusnya tali penderek dan lain sebagainya, momen tersebut sangatlah menarik bagi penulis karena tidak dapat di perkirakan kapan akan terjadinya kejadian tersebut. Oleh karena itu peran seorang kameramen dalam mempersiapkan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi sangatlah dibutuhkan.

Dalam laporan akhir ini penulis ingin menyampaikan bagaimana proses mendapatkan momen yang tidak terduga baik dari persiapan alat posisi pengambilan dan pendekatan dengan *offroader* menggunakan pengemasan audio dan visual yang menarik hingga penonton dapat merasakan ketegangan dan juga keseruan dunia *offroad* yang belum banyak orang mengetahuinya.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana peran seorang kameramen dalam meliput kegiatan *offroad* di Indonesia 4WDTV?

## **1.3 TUJUAN**

Tujuan ditulisnya laporan ini adalah

- Mengetahui peran seorang kameramen dalam sebuah liputan kegiatan *offroad*
- Mengetahui proses pengambilan gambar dalam kegiatan *offroad*
- Mengetahui pemilihan jenis lensa yang tepat untuk mendapat gambar yang baik
- Mengetahui berbagai jenis kamera berdasarkan kegunaannya

## **1.4 WAKTU DAN TEMPAT**

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang penulis lakukan berlangsung pada tanggal 1 Maret 2018 dan berakhir 1 Mei 2018 dan bertempat di Indonesia 4WDTV yang berkantor di kawasan Menteng Jakarta Pusat.

## 1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Data yang di dapatkan dalam membuat laporan ini diperoleh dari data primer dan juga data sekunder.

### a. Data Primer

Merupakan seluruh keterangan dan juga informasi yang penulis dapat dari hasil wawancara pihak-pihak yang terkait dengan proses pengambilan gambar selama praktek kerja lapangan.

### b. Data Sekunder,

Merupakan data yang didapat dari dokumen-dokumen ataupun buku yang bersangkutan dengan apa yang akan penulis sampaikan dalam laporan akhir yang penulis susun.

Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data:

#### 1. Observasi

Penulis ikut langsung melakukan praktek ke lapangan sebagai seorang kameramen dengan di dampingi mentor selama melakukan praktek.

#### 2. Wawancara

Penulis mengajukan pertanyaan kepada mentor untuk mendapatkan data yang nantinya akan penulis tuangkan dalam laporan.

#### 3. Kajian Pustaka

Penulis mengutip dan mengumpulkan data dari berbagai buku sumber lainnya untuk memperkuat laporan yang penulis susun.

#### 4. Video Reverensi

Penulis melakukan pengamatan terhadap video yang telah ada atau video yang serupa dengan apa yang akan penulis buat.

## BAB II KERANGKA KONSEP

### 2.1 PENEGASAN JUDUL

Untuk memberi pemahaman lebih terhadap laporan yang berjudul “**Peran Kameramen Dalam Pengambilan Gambar *Offroad* di Indonesia 4WDTV**”, penulis ingin memberi penegasan judul sebagai berikut :

- a. **Peranan** : Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) peranan memiliki arti tindakan yang dilakukan seseorang atau kelompok dalam suatu peristiwa, atau bagian yang dimainkan seseorang dalam suatu peristiwa.
- b. **Kameramen** : seseorang yang bertugas mengoperasikan sebuah kamera untuk merekam gambar, seorang kameramen juga bertanggung jawab secara fisik untuk merawat komponen kamera tersebut. (Fred, 2011: 25)
- c. **Pengambilan Gambar** : pengambilan gambar dapat dibagi menjadi dua yaitu *single shot* atau biasa juga disebut foto dan *continuous shot* atau biasa disebut dengan video. Kedua jenis pengambilan gambar memiliki kesamaan yaitu melukis cahaya, apabila foto hanya menangkap cahaya dalam satu bingkai gambar video menangkap cahaya dalam beberapa bingkai gambar sehingga dapat membuat suatu pergerakan. (wahana, 2008: 46)
- d. ***Offroad*** : adalah olahraga otomotif yang menggunakan mobil berpengerak 4 roda (*4x4 Four Wheel Drive*), pengerak 4 roda ini akan sangat membantu mobil melewati jalan yang sangat sulit seperti batu, lumpur, sungai, pasir dan lain-lain. (Andika, 2018)
- e. **Indonesia 4WDTV** : merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam dunia audio visual yang berkonsentrasi khusus dalam kegiatan *offroad* yang berada di Indonesia. (Andika, 2018)

## 2.2 KAJIAN PUSTAKA

Untuk memperkuat materi yang akan disampaikan penulis dalam membuat laporan ini, penulis membuat kajian pustaka yang berisi tentang beberapa teori dasar yang nantinya akan digunakan dalam sebuah pembahasan yang penulis lakukan selama melakukan kegiatan Praktek Kerja Lapangan.

### 2.2.1 PENYIARAN

Penyiaran atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai *broadcasting* adalah keseluruhan proses penyampaian siaran yang dimulai dari persiapan materi produksi, produksi, persiapan bahan siaran, kemudian pemancaran sehingga sampai kepada penerimaan siaran oleh pendengar atau pemirsa di suatu tempat. (Djamal dan Fachruddin, 2011:43)

Di Indonesia ada berbagai sarana penyiaran, antaranya adalah melalui media televisi yang menyajikan tampilan audio visual, radio yang hanya menampilkan berita melalui audio, dan juga surat kabar yang menampilkan berita hanya dengan gambar dan tulisan saja.

Pasal 1 butir 2, Ketentuan Umum Undang-Undang No. 32/2002 tentang penyiaran, memberikan definisi khusus penyiaran sebagai kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan media lainnya untuk dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran. (KPI.go.id, 28:2018)

Selanjutnya, dalam konsidran UU No. 32/2002 butir di ditegaskan, bahwa lembaga penyiaran merupakan media komunikasi massa yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sosial, budaya, politik, dan ekonomi, memiliki kebebasan dan tanggung jawab dalam menjalankan fungsinya sebagai media informasi, pendidikan, hiburan, serta kontrol dan perekat sosial. ([www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id))

### **2.2.2 PRODUKSI PROGRAM TELEVISI**

Merencanakan sebuah produksi program televisi seorang produser akan dihadapkan dengan lima hal yang memerlukan pemikiran mendalam, yaitu materi produksi, sarana produksi, biaya produksi, organisasi pelaksana produksi dan tahapan pelaksanaan produksi. (wahana, 2008: 46)

Bertolak dari dorongan kreativitas, seorang produser yang menghadapi materi produksi pasti akan membuat seleksi, dalam seleksi ini spiritualitas dan intelektualitas secara kritis menentukan materi mana yang diperlukan dan materi mana yang tidak, kemudian akan lahir ide dan juga gagasan yang akan menunjang ide tersebut. (Fred, 2008: 24)

Untuk dapat menjalankan sebuah Program produksi televisi seorang produser tidaklah dapat bekerja secara individual, oleh karena itu dalam sebuah produksi program televisi dibutuhkan kerabat kerja yang akan membantu kerja seorang produser dari pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi.

### **2.2.3 TAHAPAN PRODUKSI**

Dalam melakukan sebuah produksi program televisi ada beberapa tahapan yang harus dijalani terlebih dahulu sebelum kita melakukan produksi tersebut, tahapan itu dimulai dari pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

#### **A. Pra-produksi**

Pra-produksi adalah tahapan yang paling penting dalam produksi televisi, yaitu merupakan semua tahap persiapan sebelum produksi di mulai. Makin banyak sebuah perencanaan produksi maka akan memudahkan tahapan produksi program televisi tersebut. (Andi, 2012: 10)

Setiap divisi dalam pra-produksi akan mempersiapkan keperluannya masing-masing seperti naskah dan juga peralatan teknis seperti kamera dan juga lampu, untuk seorang kameramen pra-produksi digunakan untuk mendata kamera seperti apa yang akan digunakan dan juga akan melakukan pengecekan terhadap kamera tersebut.

## **B. Produksi**

Produksi adalah proses pengubahan naskah menjadi bentuk audio video, produksi berupa pelaksanaan perekaman gambar atau siaran langsung. Pada program informasi yang berkait waktu (*time concern*) dapat di produksi tanpa *setup* atau *rehearseal*. Bagi format program hiburan setelah *setup* dan *rehearsal* baru dapat dilakukan perekaman atau siaran langsung. (Rusman dan Yusiatie,2015: 152)

Dalam kegiatan produksi seorang kameramen akan melakukan pengambilan gambar sesuai dengan naskah yang sudah di berikan produser, selain itu kameramen akan menyesuaikan kamera sehingga didapatkan gambar yang maksimal dalam proses produksi.

## **C. Paska-produksi**

Paska-produksi merupakan tahapan akhir sebelum program acara televisi ditayangkan atau *on air*. Pada tahapan paskaproduksi sebuah program yang sudah direkam akan memasukdi beberapa tahap *editing* diantaranya *editing offline*, *editing online* dan juga *mastering*. (Rusman dan Yusiatie,2015: 155)

Dalam tahapan paska-produksi seorang kameramen sudah tidak mendapatkan tugas khusus, biasanya kameramen dalam paska-produksi akan membereskan kembali peralatan yang telah di gunakan agak siap digunakan kembali pada saat produksi program berikutnya.

#### 2.2.4 KAMERAMEN

Kameramen atau penata gambar merupakan orang yang bertanggung jawab atas pengambilan gambar untuk program televisi. Ada beberapa istilah yang melekat pada kata kameramen ini, di antaranya : Operator kamera petugas yang mengamati kamera saat dilakukannya produksi dengan multikamera. Campres (kamera peson) adalah seseorang yang memegang kamera dalam program berita dan bertanggung jawab dengan objek yang direkamnya. (Bambang, 2011:53)

Menurut Rusman dan Yusiatie (2015:131-132) dalam bidang sinematografi profesi kameramen di bagi dalam beberapa tingkatan:

1. *First cameraman*, sering juga di besebut DOP (*Director of Photography*) atau kepala kameramen, dan bertanggung jawab atas pergerakan dan penempatan kamera dan juga pencahayaan dalam satu adegan.
2. *Second cameraman*, atau disebut juga asisten kemaramen atau operator kamera, bertindak sesuai instruksi kameramen utama dan melakukan penesuaian pada kamera selama proses pengambilan gambar.
3. *First assistant cameraman*, sering di sebut kepala asisten untuk para operator kamera, tugasnya mengatur fokus kamera.
4. *Second assistaint cameraman*, menjadi asisten operator kamera.

Dalam melakukan sebuah produksi seorang kameramen juga memerlukan tahap persiapan kamera atau biasa juga di sebut dengan pra-produksi untuk mengecek kamera sebelum digunakan dalam produksi, dan dalam tahapan produksi seorang kameramen juga perlu melakukan penyesuaian kamera agar gambar yang di dapat menjadi maksimal dan setelah melakukan kegiatan produksi kameramen juga melakukan perawatan atau pembersihan kamera yang telah dia gunakan dalam kegiatan produksi.

## 2.2.5 TEKNIK DASAR KAMERA

Kamera adalah sumber gambar untuk sebuah program, dalam pengambilan gambar ada beberapa unsur yang harus di pelajari yaitu : posisi kamera, ukuran gambar yang akan diambil, pergerakan objek, pergerakan kamera dan komposisi. (Rusman dan Yusiatie,2015: 164)

### 1. Posisi Kamera

- a. **Bird Eye:** Melakukan pengambilan gambar dari ketinggian atau dari atas objek yang akan diambil gambarnya, biasanya digunakan untuk memperlihatkan pemandangan yang luas dan indah. Alat yang digunakan bisa dengan drone agar dapat mengambil gambar dengan leluasa dan juga stabil.



Gambar (1) *screen shot*, “thousand mile”: *Bird Eye*

Sumber: (youtube.com)

- b. **Frog Eye:** Melakukan pengambilan gambar dengan kedudukan lebih rendah dari objek yang akan kita ambil, motifasi yang didapat saat melakukan teknik ini adalah memperlihatkan sisi dramatis dan juga keunikan objek yang kita ambil.



Gambar (2) *screen shot*, “thousand mile”: *Frog Eye*.

Sumber: (youtube.com)

- c. ***Straight angle***: Posisi kamera sejajar dengan objek yang akan di ambil gambarnya atau biasa orang menyebutnya *eye level*. Ketinggian kamera saat mengambil gambar biasanya setinggi dada atau biasa digunakan saat melakukan wawancara.



Gambar (3) *Straight Eye*.

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

- d. **Low Angle:** Pengambilan gambar dengan teknik ini memposisikan kamera agak rendah dan motifasi yang didapat saat melakukan teknik ini adalah untuk memperlihatkan ketangguhan atau kegagahan suatu objek.



Gambar (4) *Low Angle*.

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

- e. **Hight Angle:** Pengambilan gambar dilakukan dari atas objek sehingga objek terlihat kecil atau berada dibawah kamera, motifasinya menunjukkan tekanan terhadap objek tersebut.



Gambar (5) *Hight Angle*.

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

## 2. Ukuran Gambar

- a. *Close Up*: Gambar yang diambil hanyalah sebatas kepala hingga leher bagian bawah, sehingga menunjukkan wajah objek yang kita ambil.



Gambar (6) *Close Up*.

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

- b. *Big Close Up*: pengambilan gambar yang hanya sebatas bagian bawah dagu sehingga menunjukkan ekspresi objek.



Gambar (7) *Big Close Up*.

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

- c. *Medium Shot*: ukuran gambar yang diambil sebatas dari pinggang hingga kepala objek sehingga nampak sesosok objek.



Gambar (8) *Medium Shot*.

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

- d. *Long Shot*: pengambilan gambar dengan latar belakang objek yang terlihat luas atau jelas.



Gambar (9) *Long Shot*.

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

### 3. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera merupakan salah satu aspek pendukung dalam sebuah pengambilan gambar dimana dengan melakukan pergerakan kamera gambar yang dihasilkan akan terlihat hidup. Menurut Rusman dan Yusiatie (2015: 164) pergerakan yang sering digunakan ada 3 jenis yaitu *zoom*, *panning*, dan *tilting*.

- a. **Zoom In/Zoom Out:** gerakan lensa saat melakukan pengambilan gambar, dimana posisi kamera dalam keadaan diam dan optic didalam lensa yang bergerak maju atau mundur untuk memperbesar atau mendekatkan objek (*zoom in*) dan optic dalam lensa bergerak untuk menjauhkan atau mengecilkan objek (*zoom out*).
- b. **Panning:** pergerakan kamera secara horizontal dalam satu titik sumbu dari kiri ke kanan atau sebaliknya, dalam menggunakan teknik ini biasanya untuk menampilkan unsur dinamis dan juga dramatis.
- c. **Tilting:** Pergerakan kamera keatas atau kebawah dalam satu titik sumbu atau vertical, pergerakan ke atas biasa di sebut *tilt up* dan pergerakan kebawah biasa di sebut *tilt down*.

#### 4. Komposisi

Secara umum komposisi adalah seni menyusun berbagai unsur dalam sebuah bingkai gambar agar penonton dapat dengan jelas melihat objek utama dalam bingkai tersebut. Kualitas komposisi yang baik menentukan nilai estetika sebuah gambar dan menghasilkan keseimbangan, komposisi juga dapat diartikan sebagai susunan garis, nada, kontras, dan tekstur yang diatur dalam satu format. (Rusman dan Yusiatie,2015: 172)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar pada layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita. Dengan komposisi yang baik, kita akan mendapat gambar yang lebih hidup dan bisa mengarahkan perhatian penonton kepada objek tertentu dalam gambar. (Bambang, 2011: 43)

- a. **Headroom:** Letak jarak antar bagian atas kepala objek dengan *frame* bagian atas, biasanya sangat di perhatikan saat melakukan pengamilan gambar *medium shot*, di mana posisi objek harus sangat proposional, bagian kepala sangat diatur agar tidak terlalu tinggi atau terlalu rendah dari *frame*.



Gambar (10) *headroom*

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

- b. **Noseroom:** Jarak pandang seseorang terhadap objek lainnya, biasanya digunakan saat seseorang sedang melakukan interaksi dengan orang lain atau objek lainnya.



Gambar (11) *Nose room*

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

- c. **Looking Space:** ruang yang diberikan kepada objek yang akan bergerak kedepan. Misalnya objek yang berjalan, ruang yang berada di depan harus lebih luas daripada ruang yang di belakang objek tersebut, hal ini dimaksudkan agar terlihat arah objek tersebut berjalan.



Gambar (12) *looking Space*

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

- d. **Over Shoulder:** sudut pengambilan gambar yang dilakukan memperlihatkan sebagian dari bahu dan juga kepala objek yang sedang bercakap-cakap dengan yang berada didepannya.



Gambar (13) *Over Shoulder*

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

### 2.2.6 Jenis Kamera

Evolusi kamera dimulai di penghujung abad 19 yang ditandai dengan lahirnya kamera studio yang berdiri di atas tripod dengan menggunakan piringan kaca fotografis. Kamera fotografi kemudian terus berkembang hingga kini. Di era digitalisasi seperti sekarang, sebagian besar kamera yang diproduksi oleh perusahaan ternama adalah kamera digital. Kamera digital atau disebut juga dengan digicam adalah sebuah kamera yang menghasilkan gambar yang dapat disimpan dalam memori digital, ditampilkan pada layar, serta dicetak pada media fisik. Kamera digital sendiri dapat dihubungkan dengan berbagai perangkat lainnya seperti PDA atau telepon kamera. (Ambar, 2017)

Berbagai jenis kamera fotografi seperti kamera digital dan jenis-jenis kamera video\_lainnya bekerja berdasarkan prinsip-prinsip optik yang ditemukan jauh sebelum fotografi pertama diciptakan. Tidak seperti kamera konvensional yang menggunakan film, kamera digital menggunakan sebuah chip CMOS atau CCD sensitif cahaya elektronik yang mengubah gambar terfokus menjadi sinyal listrik dan kemudian diubah menjadi bentuk digital dengan menggunakan kode biner. Kamera digital hadir dalam berbagai ukuran, harga, dan kemampuan atau keunggulan fitur yang dimiliki. Kamera digital umumnya digunakan dalam bidang militer, kesehatan, ilmiah, dan tujuan khusus lainnya. (Ambar, 2017)

#### *a. Action Camera*

Berbagai merek kamera seperti GoPro dan lain-lain menawarkan *action* digital kamera yang tangguh, kecil, dan mudah dipasang pada helm, lengan, sepeda, dan lain-lain. Sebagian besar kamera jenis ini memiliki sudut lebar, fokus tetap, dan dapat mengambil gambar diam serta video dengan suara.

Dalam pengambilan gambar dengan kondisi yang sangat sempit atau berbahaya biasanya penulis menggunakan kamera dengan jenis ini karena kamera ini di rancang untuk mengambi gambar dengan kondisi ekstim, seperti didalam kubangan lumpur atau genangan air. Dan beberapa pengmbilan sempit seperti saat berada di dalam mobil atau di bagian bawah mobil



Gambar (14) *Action Camera*.

Sumber: pakarkomunikasi.com

**b. 360 Camera**



Gambar (15) *360 Camera*.

Sumber: pakarkomunikasi.com

Kamera digital 360 derajat dapat mengambil gambar atau video 360 derajat dengan menggunakan dua lensa *back-to-back* dan mengambil gambar pada saat yang bersamaan. Kamera digital 360 derajat dilengkapi dengan mode *virtual reality*, *built-in stitching*, *Wifi*, dan *Bluetooth*

### c. DSLR

Kamera DSLR adalah kamera yang banyak terdapat di pasaran. Kamera DSLR memiliki ukuran yang lebih lebar dibandingkan dengan kamera saku. Kamera jenis ini menggunakan cermin refleksi yang dapat merefleksikan cahaya dan terdapat berbagai macam mode pengambilan gambar seperti manual penuh, otomatis, *aperture priority*, program, dan *shutter priority*.

Kamera DSLR memungkinkan kita untuk melakukan kontrol lebih dalam pengambilan gambar serta pengaturan *exposure*. Fitur lain yang dimiliki kamera DSLR adalah sensor gambar yang lebih lebar sehingga dapat menghasilkan gambar dengan kualitas terbaik. Kamera jenis ini juga memiliki lensa yang dapat dirubah yang disesuaikan dengan beragam situasi.



Gambar (16) *DSLR camera*.

Sumber: pakarkomunikasi.com

#### d. Mirroles

Kamera jenis ini memiliki kesamaan dengan kamera DSLR yang memungkinkan bagi fotografer untuk menggunakan kamera ini dalam mode manual penuh, otomatis, atau semi-otomatis sebagaimana kamera DSLR.

Beberapa produsen kamera menggunakan nama *Compact System Camera* dan beberapa produsen lainnya menggunakan nama *Mirrorless Interchangeable Lens Camera*. Namun keduanya merujuk jenis kamera yang sama. (Ambar, 2017)



Gambar (17) *Mirrolescamera*.

Sumber: pakarkomunikasi.com

#### 2.2.7 JENIS LENSA

Menurut Hermawan (2016) ada beberapa jenis lensa yang biasa orang gunakan untuk mengambil gambar pemilihan jenis lensa ini dipengaruhi oleh kebutuhan seseorang yang ingin menciptakan karakter gambar seperti yang dia inginkan, dan jenis-jenis lensa tersebut antara lain lensa *primer*, lensa *zoom*, lensa *wide* dan juga lensa *tele*. Dimana lensa tersebut memiliki karakter gambar yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

### A. Lensa Primer

“Lensa ini memiliki *focal length* atau panjang fokal tetap, Sehingga objek tidak dapat diperbesar atau diperkecil. Kita harus berpindah posisi jika akan mengatur besar kecilnya obyek maupun sudut pandangnya.” Lensa primer juga memiliki bukaan yang lebar sehingga dapat menghasilkan efek bokeh atau blur yang lebih baik. Beberapa jenis lensa tipe ini antara lain Canon EF 50mm f/1.8 II, NIKON AF 50mm f/1.8D, SIGMA AF 70mm F/2.8 EX DG MACRO, Canon EF 85mm f/1.8 USM, Canon EF 100mm f/2.8 Macro USM, Canon EF 200mm f/2.8L II USM, NIKON AF 135mm f/2D DC, dan masih banyak lagi.



Gambar (18) Lensa Primer.

Sumber: Plazakamera.com

### B. Lensa Zoom

Jenis lensa ini memiliki rentang fokus yang berbeda dan bisa diatur sesuai keinginan kita, jadi kebalikan dengan Lensa *Premier*. Kelebihan Lensa *Zoom* ialah fleksibelitasnya yaitu dengan satu buah lensa kita bisa mendapatkan *focal length* atau panjang fokal yang bervariasi maupun sudut lensa yang bervariasi sehingga kita tidak direpotkan dengan seringnya pindah posisi. Beberapa jenis lensa tipe ini antara lain Canon EF-S 10-22mm f/3.5-4.5 USM, NIKON AF-S 10-24mm f/3.5-4.5G ED

DX, Canon EF-S 15-85mm f/3.5-5.6 IS USM, TOKINA AT-X 16.5-135mm F3.5-5.6 DX, Canon EF 24-70mm f/2.8L II USM, Canon EF-S 55-250mm f/4-5.6 IS II, Canon EF 70-200mm f/2.8L USM, TAMRON SP 70-300mm F/4-5.6 Di VC USD, dan masih banyak lagi.



Gambar (19) Lensa *Zoom*.

Sumber: Plazakamera.com

### C. Lensa *Wide*

Lensa *wide* atau *wideangle* sesuai namanya biasa disebut juga dengan lensa sudut lebar. Makna dari lebar artinya bisa mencakup sudut gambar yang luas sehingga lensa ini bisa memasukkan area yang luas dalam satu bidang gambar. Fokal lensa yang bisa dibidang lebar adalah antara 10-30mm, sementara dibawah 10mm sudah masuk jenis lensa *fish eye*.



Gambar (20) Lensa *Wide*.

Sumber: Plazakamera.com

#### **D. Lensa *Tele***

Lensa ini memiliki lebar sudut pandang antara  $10^{\circ}$  sampai dengan  $25^{\circ}$ . Jika kita lihat dari ukuran panjang fokal lensanya antara 105mm – 200mm. Kebanyakan dipakai untuk kegiatan olah raga karena kita dapat merekam gambar dari jarak yang cukup jauh.



Gambar (21) Lensa *Tele*.

Sumber: Plazakamera.com

#### **E. Lensa *Standard***

Lensa ini memiliki lebar sudut pandang antara  $25^{\circ}$  sampai dengan  $60^{\circ}$ . Jika kita lihat dari ukuran panjang fokal lensanya antara 18mm – 50mm. Kebanyakan dipakai untuk foto kegiatan sehari-hari. Biasanya lensa ukuran ini juga disertakan dalam paket pembelian kamera atau biasa orang kenal dengan lensa kit.



Gambar (22) Lensa standard

Sumber: Plazakamera.com

### 2.2.8 PENCAHAYAAN

Menurut Linacre dan Jordan (2009:74) Tata cahaya adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam suatu pementasan.

Kerja kamera sangatlah dipengaruhi oleh pencahayaan, karena tanpa adanya cahaya kamera tidak dapat merekam gambar atau objek yang berada didedannya. Ada beberapa sumber cahaya yang biasa di gunakan dalam pengambilan gambar yaitu cahaya matahari dan juga cahaya yang dihasilkan oleh lampu.

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Linacre dan Jordan (2009:86) ada tiga prinsip dasar dalam pencahayaan

### A. *Key Light*

Pencahayaan utama yang diarahkan pada objek. *Key light* merupakan sumber pencahayaan paling dominan. Biasanya *key light* lebih terang dibandingkan dengan *fill light*. Dalam desain tiga poin pencahayaan.

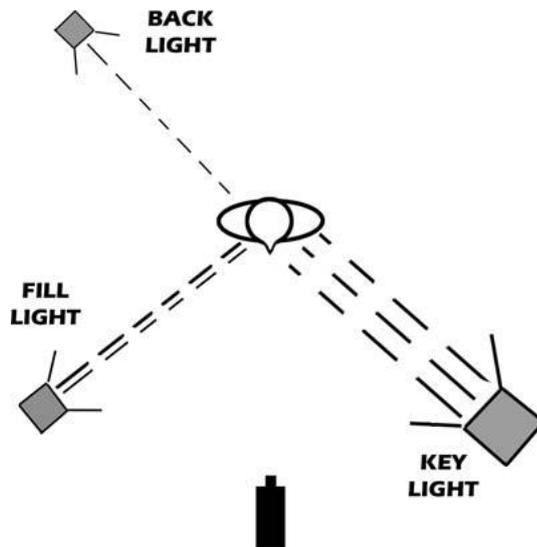
### B. *Fill light*

Pencahayaan pengisi, biasanya digunakan untuk menghilangkan bayangan objek yang disebabkan oleh *key light*. *Fill light* ditempatkan berseberangan dengan subyek yang mempunyai jarak yang sama dengan *key light*. Intensitas pencahayaan *fill light* biasanya setengah dari *key light*.

### C. *Back Light*

Pencahayaan dari arah belakang objek, berfungsi untuk meberikan dimensi agar subjek tidak menyatu dengan latar belakang. Pencahayaan ini diletakkan 45 derajat di belakang subyek. Intensitas pencahayaan *back light* sangat tergantung dari pencahayaan *key light* dan *fill light*, dan tentu saja tergantung pada subyeknya. Misal *back light* untuk orang berambut pirang akan sedikit berbeda dengan pencahayaan untuk orang dengan warna rambut hitam.

Biasanya seorang kameramen akan melakukan pengaturan *white balance* sesaat setelah penataan cahaya selesai dilakukan. Pengaturan ini sangatlah penting agar dapat menghasilkan gambar yang lebih natural.



Gambar (23) penempatan posisi lampu

Sumber: (Grammar of the shot, 2009)

## 2.2.9 FORMAT VIDEO

Sebagai seorang kameramen, kita juga harus mengetahui format video apa yang akan kita gunakan untuk melakukan pengambilan gambar. Dalam format video ada beberapa aspek didalamnya, ataralain ukuran *aspect ratio*, *frame rate*, dan *resolusi*. Ketiga unsur inilah yang juga mempengaruhi dalam pengambilan gambar.

### 1. *aspect ratio*

Pengertian *aspect ratio* suatu gambar adalah angka yang menunjukkan perbandingan panjang dan lebar suatu bidang gambar. Aspek rasio paling umum digunakan dalam dunia digital untuk menyatakan proporsi format tampilan *image* digital dan proporsi layar digital. (Linacre dan Jordan, 2009:6)

Menurut Muhammad Harry (2016: 2) mengenai pengertian dari *aspect ratio*, ada beberapa *aspect ratio* yang biasa digunakan oleh masyarakat umum antaralain

- a. Aspek rasio 4:3 (1,33) banyak digunakan pada televisi tabung
- b. Aspek rasio 16:9 (1,77) banyak digunakan pada televisi, monitor komputer, format video modern
- c. Aspek rasio 8:5 (1,6) banyak digunakan pada layar komputer
- d. Aspek rasio 5:3 (1,6667) digunakan pada layar lebar (*widescreen*) standar Eropa
- e. Aspek rasio 1,85 digunakan pada sinema layar lebar (*widescreen*) standar USA
- f. Aspek rasio 2,4 banyak digunakan pada sinema layar lebar (*widescreen*)

## 2. *frame rate*

*Frame rate video* adalah susunan gambar dalam jumlah tertentu yang diurutkan dalam hitungan waktu satu detik sehingga menciptakan ilusi gerakan nyata. *Frame rate* diukur dalam satuan FPS (*Frames Per Second*) atau *Frame Per Detik*. Semakin tinggi nilai FPS, maka semakin halus gambar yang dihasilkan. (Dafi, 2016)

Menurut Dafi ada beberapa pilihan FPS yang sering di gunakan dalam dunia pengambilan gambar berformat video, antaranya:

### a. *24 Frames Per Second*

Ini adalah *frame rate* yang paling universal dan banyak digunakan. Ini adalah FPS standar untuk bioskop di seluruh dunia. Akan tetapi sebagian besar kamera hanya merekam dalam 23, 976 FPS karena kompatibilitas video yang berformat NTSC

### b. *25 Frame Per Second*

Ini adalah video standar Eropa, yang berasal dari standar televisi PAL. Hal ini sangat mirip dengan 24 FPS dalam kualitas sinematik nya.

c. *30 Frame Per Second*

30 FPS dikaitkan dengan televisi non-sinematik dan video seperti siaran berita dan olahraga.

d. *50 Frame Per Second*

Ini adalah rate definisi tinggi yang dua kali lipat dari 24 FPS dan 25 FPS. 50 FPS ini mampu mengurangi blur dan *flicker* dalam sebuah rate sinematik.

e. *60 Frame Per Second*

Banyak kamera definisi tinggi yang dapat merekam pada 60 FPS (atau 59,94 FPS) dan mungkin mewakili masa depan siaran televisi kelas atas. Bagi banyak DSLR, pilihan 60 FPS merupakan pilihan terbaik untuk merekam video *slow motion* atau gerakan lambat.

f. *120 Frame Per Second*

Dengan kecepatan ini kita dapat mengambil gambar dengan lebih padat, dan kita juga dapat membuat *slow motion* dengan lebih lembut dengan FPS ini

### 3. *Resolusi*

Menurut James Wiliam (2014) *Resolusi* adalah istilah yang digunakan untuk menyatakan jumlah titik atau *pixel* yang digunakan untuk menampilkan suatu gambar. *Resolusi* yang semakin tinggi berarti semakin banyak *pixel* yang digunakan untuk menyusun suatu gambar, sehingga gambar dapat menjadi lebih jelas dan tajam.

Selain dipengaruhi dengan *resolusi*, ketajaman gambar juga di pengaruhi oleh alat penampil gambar tersebut, misalnya layar monitor dengan resolusi HD yang menampilkan gambar yang memiliki resolusi 4k, maka gambar 4K tersebut akan terlihat sama seperti gambar HD.

Menurut James Wiliam juga ada beberapa resolusi yang sering digunakan saat ini

- 720×480 : DVD, D-VHS, miniDV, Digital8
- 1280×720 : Blu-ray, HD DVD
- 1440×1080 : HDV
- 1920×1080 : HDV, HD DVD, Blu-ray, AVCHD, HDCAM SR
- 1998×1080 : 2K Flat
- 2048×1080 : 2K Digital Cinema
- 4096×2060 : 4K Digital Cinema
- 7680×4320 : UHDTV
- 15360×8640 : 16K Digital Cinema

### 2.2.10 PENYUNTINGAN GAMBAR

Penyuntingan gambar atau sering juga di sebut dengan *editing* merupakan tahapan akhir sebelum sebuah karya di publikasi baik karya audi visual maupun karya visual saja. Dalam karya audio visual proses editing yang dilakuakn biasanya meliputi penyambuan, pemotongan dan penggabungan antara audio dan gambar visual. Dalam proses *editing* kita akan melewati yang namanya *editing offline* dan juga *online*. (Rusman dan Yuniatie, 2015: 81)

*Editing offline* merupakan tahapan awal *editing* dimana kita akan memilih *stock shot* yang ada kemudian melakukan penyusunan gambar sesuai dengan naskah atau cerita yang akan kita buat, sehingga sebelum masuk dalam *editing online* cerita yang akan di tampilkan sudah tersusun dengan baik.

*Editing online* dalam proses ini merupakan tahap akhir sebuah *editing* dimana kita melakukan penyempurnaan dari *editing* sebelumnya, biasanya di tambahkan juga grafis atau efek dalam editing ini, setelah melewati *editing online* video yang telah dibuat akan di tayangkan dengan berbagai media baik di unggah dalam media masa *online*, sosial media

atau hanya di publikasinya dengan di tonton bersama menggunakan *hard disk* atau DVD.

### 2.3 EKSTRAKSI

Dalam bagian ini penulis akan membandingkan beberapa karya tulis yang sudah ada dengan karya tulis yang penulis buat, yang tentunya masih berkaitan dengan bidang kameramen.

Dalam sebuah jurnal yang “Peran Seorang Kameramen Dalam Program Berita SCTV” ditulis oleh Renditya (2013: 49), mengatakan bahwa kameramen merupakan orang yang bertanggung jawab untuk semua aspek teknis pemotretan dan juga perekaman gambar. Seorang kameramen harus memastikan bahwa tidak ada kesalahan saat mengambil gambar. Kameramen harus memastikan semua gambar yang diambil tajam (fokus), dan memiliki komposisi yang benar, pengaturan suara yang sesuai, gambar yang natural sesuai dengan warna aslinya, dan kameramen harus mendapatkan gambar terbaik.

Disini memiliki berbagai kemiripan dengan yang akan penulis buat dalam laporan ini dimana seorang kameramen harus mampu menguasai kamera dengan berbagai teknik yang harus dikuasai sebelumnya, kamera dalam pengambilan gambar offroad kita diuntut untuk mendapatkan gambar yang baik dalam kondisi medan yang tentunya tidklah mudah dijangkau, seperti misalnya diatas bukit dan sebagainya. selain itu ada juga beberapa tulisan yang serupa dengan yang akan penulis buat dalam laoran ini.

Sebuah jurnal yang berjudul “Mekanisme dan Peran Kameramen dalam Program Acara Satu Jam Lebih Dekat” di tulis oleh Nikola (2015: 64) menerangkan tentang proses produksi dimana dituliskan tentang kerja seorang kameramen yang melakukan pengambilan gambar di dalam studio

1. Memeriksa jalur kabel agar aman untuk pergerakan kamera
2. Mengambil kamera beserta aksesoris dari ruang penyimpanan
3. Melakukan instalasi kamera
4. Proses white balance yang dipimpin oleh PD

Dalam laporan tersebut yang dimana dituliskan peran kameramen saat berlangsungnya produksi memiliki beberapa perbedaan dengan yang dilakukan penulis sebagai kameramen dalam kegiatan *offroad*. Dalam kegiatan *offroad* yang membutuhkan akses yang cepat dan tepat, kameramen diuntut untuk secepat mungkin melakukan penyusunan kamera yang akan digunakan seperti pemasangan lensa kemudian melakukan setingan kecerahan kamera yang meliputi ISO, *Speed*, dan juga bukaan diahfragma sehingga dapat menghasilkan gambar yang sesuai, selain itu kita juga harus memiliki beberapa cadangan kamera seperti *action* kamera yang digunakan apabila kita perlu mengambil gambar dengan posisi yang sangat tidak mungkin untuk menggunakan DSLR seperti didalam sungai ataupun kubangan lumpur.

Selain karya tulis, penulis juga mencari beberapa jurnal yang berupa karya audio visual seperti salah satu karya yang berada di chanel yang berjudul *The Hoonigans*, dimana karya tersebut juga menampilkan beberapa aksi *drift* yang dilakukan oleh pembalap *relly* dunia *Keen Block*. Sama halnya dengan yang penulis lakukan, yaitu melakukan pengambilan gambar dengan beberapa teknik dan juga beberapa jenis kamera, yang membedakan disini adalah jika *The Hoonigans* melakukan penuisan naskah atau membuat sebuah cerita (skenario) sedangkan yang dilakukan penulis dalam melakukan liputan *offroad* di Indonesia 4WD TV adalah kejadiannyata dan tanpa sebuah skenario.