

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**  
**PERAN KAMERAMEN DALAM ACARA WAYANG DI**  
**SATUMEDIA TV**

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



**Oleh:**

**Anggi Swaditra**

**2015/BC/4044**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN (*BROADCASTING*) RADIO-TELEVISI**  
**JENJANG DIPLOMA 3**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**  
**YOGYAKARTA**  
**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

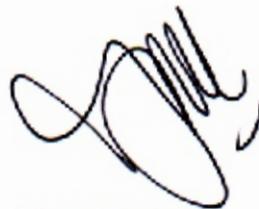
**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PERAN KAMERAMEN DALAM ACARA WAYANG DI SATUMEDIA TV**

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

**Disusun Oleh :**  
**Anggi Swaditra**  
**2015/BC/4044**

**Disetujui Oleh :**



**Herry Abdul Hakim, MM**  
Dosen Pembimbing

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 29 Agustus 2018  
Jam : 12.00 – 14.00  
Tempat : Ruang Presentasi STIKOM Yogyakarta

1. Herry Abdul Hakim, MM  
(Pembimbing dan penguji I)



2. Heri Setyawan, S.Sos., M.Sn  
(Penguji II)



3. Pius Rino Pungkiawan, M.Sn  
(Penguji III)



**Mengesahkan :**



R. Sumantri Raharjo, M.Si  
Ketua STIKOM

**Mengetahui :**



Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn  
Ketua Jurusan

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Anggi Swaditra  
NIM : 2015/BC/4044  
Judul Laporan : Peran Kameramen dalam Acara Wayang di  
SatumediaTV

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 Satumedia TV Yogyakarta. 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, 27 Agustus 2018  


Anggi Swaditra

## **MOTTO**

*“Jangan pergi mengikuti ke mana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak”*

*-Ralph Waldo Emerson-*

*“Sukses adalah guru yang buruk. Sukses menggoda orang yang tekun ke dalam pemikiran bahwa mereka tidak dapat gagal”*

*-Bill Gates-*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa dengan segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua yang sangat saya cintai, Bapak Muh.Ponijan & Ibu Sumini yang telah melahirkan dan mendidik saya dengan segala usaha dan jerih payah mereka untuk membuat diri saya menjadi orang yang berilmu.
3. Seluruh keluarga dan saudara yang telah memberikan bantuan dan dorongan yang tentunya menjadi motivasi tersendiri bagi saya untuk bisa memberikan yang terbaik.
4. Guru-guru TK, SD, SMP, SMK serta guru ngaji yang saya banggakan karena telah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat sebagai bekal dalam kehidupan ini.
5. Dosen pembimbing saya pak Herry Abdul Hakim, M.M
6. Dosen-dosen STIKOM, khususnya dosen jurusan *broadcasting*, terimakasih atas ilmu dan pengetahuan serta bimbingan selama ini.
7. Para staff karyawan STIKOM yang sudah memberikan pelayanan yang baik selama menjalani proses perkuliahan di STIKOM.
8. Teman-teman STIKOM angkatan 2015 yang menjadi rekan seperjuangan selama tiga tahun.
9. Teman-teman AKINDO angkatan 2012, 2013, 2014, dan 2016 yang telah menjadi bagian daam perjalanan saya di AKINDO
10. Teman-teman “PYX Crew” Bambang, Arfan, Imam, Aldhi, Dony, Khaidar yang sudah saya anggap sebagai keluarga sendiri.
11. Serta semua orang yang terlibat dalam penulisan laporan ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan yang berjudul :

*“Peran Kameramen Dalam Acara Wayang di Satumedia TV”*

Dimana laporan tersebut adalah untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan. Laporan Praktek Kerja Lapangan ini disusun berdasarkan pelaksanaan PKL penulis pada 5 Maret 2018 – 5 Mei 2018 di SatumediaTV Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran dalam proses pelaksanaan kegiatan ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih secara khusus kepada :

1. Orang tua tercinta yang telah memberi dukungan moral dan material sehingga laporan ini bisa selesai dengan tepat waktu.
2. R. Sumantri Raharjo, M.Si selaku Direktur Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta
3. Terima kasih kepada Bapak Herry Abdul Hakim, MM selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing sehingga penulisan laporan ini berjalan dengan lancar.
4. Ibu Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn selaku Kaprodi *Broadcasting R-TV* yang selalu mendukung anak didiknya.
5. Segenap tim penguji Laporan Praktik Kerja Lapangan.
6. Seluruh Dosen dan Staff dan karyawan/ti Civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, khususnya Dosen *Broadcasting R-tv*
7. Seluruh Tim produksi Satumedia TV Yogyakarta : Mas David, Mas Hendra, Mas Yoza, Mas Yoga yang telah membimbing dengan sabar ketika praktek kerja lapangan. Terima kasih atas ilmu yang diberikan selama menjalani magang di SatumediaTV Yogyakarta.

8. Seluruh angkatan Akindo/STIKOM Tahun 2015 yang telah menjadi teman selama perkuliahan yang penuh lika-liku ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini jauh dari kata sempurna karena memiliki banyak sekali kekurangan didalamnya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati demi kebaikan bersama. Semoga laporan Praktek Kerja Lapangan ini bisa bermanfaat bagi semua orang dan khususnya bagi saya sendiri.

Yogyakarta, 27 Agustus 2018

Penulis

Anggi Swaditra

## 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>Abstrak.....</b>	<b>xiv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Judul.....	1
1.2 Latar Belakang .....	1
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5

### **BAB II TINJAUAN TEORI**

2.1 Penegasan Judul .....	7
2.2 Komunikasi Massa .....	7
2.2.1 Pengertian Komunikasi Massa.....	7
2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa .....	8

2.2.3 Media Komunikasi.....	9
2.3 Televisi.....	10
2.3.1 Sejarah Televisi Dunia.....	10
2.3.2 Sejarah Televisi Di Indonesia.....	11
2.3.3 Sejarah Televisi Streaming.....	11
2.3.4 Jenis Stasiun Penyiaran.....	13
2.3.5 Fungsi Siaran Televisi.....	15
2.2.5 Format Acara Televisi.....	15
2.4 Program Acara Non Drama.....	16
2.4.1 Definisi Program Non Drama.....	16
2.4.2 Program Budaya.....	16
2.4.3 Program Acara Boneka dan Wayang.....	17
2.5 Tahap Pelaksanaan Produksi Televisi.....	17
2.6 Pengertian <i>Cameraman</i> .....	19
2.7 Definisi Kamera.....	19
2.8 Kamera Video.....	20
2.8.1 Pengertian Kamera Video.....	20
2.8.2 Macam-Macam Kamera Video.....	20
2.9 Pengambilan Gambar.....	22
2.10 Lensa.....	36
2.11 Filter Lensa.....	41
2.12 Format Video.....	44
2.13 Ekstrasi.....	45

### **BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN**

3.1 Nama Perusahaan.....	47
3.2 Sejarah SatumediaTV.....	47
3.3 Logo SatumediaTV.....	48
3.4 Pemilihan Nama & Filosofi SatumediaTV.....	49
3.5 SatumediaTV Satu Untuk Indonesia.....	50
3.6 Maksud Pendirian SatumediaTV.....	50

3.7 Tujuan Pendirian SatumediaTV.....	50
3.8 Visi Misi SatumediaTV .....	50
3.9 Lokasi Kantor SatumediaTV.....	50
3.10 Program Acara SatumediaTV.....	51
3.11 Struktur Organisasi SatumediaTV.....	59
3.12 Unit Kerja Praktek Kerja Lapangan.....	59

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1 Kegiatan PKL.....	61
4.2 Pembahasan.....	67
4.2.1 Deskripsi Program Wayang.....	67
4.2.2 Desain Program.....	67
4.2.3 Floor Plan.....	68
4.2.4 Alat.....	69
4.2.5 Teknik Pengambilan Gambar.....	70
4.2.6 Peran Kamera Dalam Produksi.....	71
4.2.7 Proses Pengambilan Gambar.....	74
4.2.8 Kendala dan Penyelesain Masalah.....	75

#### **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	76
5.2 Saran .....	77

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Bird Eye View .....	22
2. Gambar 2 High Angel .....	22
3. Gambar 3 Low Angle .....	23
4. Gambar 4 Eye Level .....	23
5. Gambar 5 Frog Level .....	24
6. Gambar 6 Extreme Close Up .....	24
7. Gambar 7 Big Close Up .....	25
8. Gambar 8 Close Up .....	25
9. Gambar 9 Mediu Close Up .....	26
10. Gambar 10 Medium Shot .....	26
11. Gambar 11 Knee Shot .....	27
12. Gambar 12 Full Shot .....	27
13. Gambar 13 Long Shot .....	28
14. Gambar 14 Extreme Long Shot .....	28
15. Gambar 15 Group Shot .....	29
16. Gambar 16 Rule of Thrids .....	30
17. Gambar 17 Golden Mean Area .....	31
18. Gambar 18 Lensa fix 14mm f/2.8 .....	36
19. Gambar 19 Lensa fix 50mm f/1.8 .....	36
20. Gambar 20 Lensa fix 400mm f/2.8 .....	37
21. Gambar 21 Lensa 18-35mm f/3.5-4.5 .....	37
22. Gambar 22 Lensa 28-70mm f/2.8 .....	38
23. Gambar 23 Lensa 70-300mm f/4-5.6 .....	38
24. Gambar 24 Lensa 50mm f/1.4 .....	39
25. Gambar 25 Lensa 28mm f/1.4 .....	39
26. Gambar 26 Lensa 105mm f/2 .....	40
27. Gambar 27 Lensa 200mm f/2 .....	40
28. Gambar 28 Filter UV .....	41
29. Gambar 29 Filter Polarizing .....	41
30. Gambar 30 Filter Neutral Destivy .....	42
31. Gambar 31 Filter GND .....	42

32. Gambar 32 Filter Color.....	43
33. Gambar 33 Filter Close-Up.....	43
34. Gambar 34 Acara Wyang Ki Seno Nugroho.....	67
35. Gambar 35 Kamera Sony MC2500.....	69
36. Gambar 36 Tripod TH-650HD.....	70
37. Gambar 37 Medium Shot.....	71
38. Gambar 38 Long Shot.....	71
39. Gambar 39 Long Shot.....	72
40. Gambar 40 Close Up.....	72
41. Gambar 41 Two Shot.....	72
42. Gambar 42 Long Shot.....	73
43. Gambar 43 Two Shot.....	73

## **ABSTRAK**

Praktek kerja lapangan ini bertujuan agar mahasiswa mempunyai pengalaman untuk mengetahui lebih dalam dunia kerja yang sesungguhnya dan mempersiapkan diri setelah menyelesaikan jenjang kuliah serta untuk melatih dan mengembangkan kemampuan mahasiswa yang selama ini dimilikinya sesuai dengan bidang dan ketertarikannya.

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, teknik observasi, studi pustaka dan studi dokumentasi.

Dalam suatu program tentunya tak jauh dari peran seorang kameramen yang harus pintar dalam pengambilan gambar yang menarik untuk disajikan kepada para penonton.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tugas seorang kameramen di SatumediaTV selain mengambil/merekam gambar juga bertanggung jawab atas semua alat yang digunakan saat produksi. Kameramen bertanggung jawab akan semua proses produksi dan harus memperhatikan komposisi gambar.

Kameramen bertanggung jawab atas gambar yang diambil. Kameramen harus tahu tujuan, dan informasi gambar, agar orang yang menonton dapat mengerti gambar yang ditampilkan.

Kata kunci : Kamemen, Program Wayang, Peran

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Judul**

Peran Kameramen Dalam Acara Wayang Di SatumediaTV

### **1.2 Latar Belakang**

Televisi merupakan sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektronik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suaranya dapat didengar, jadi media televisi adalah media audio visual yang dapat dinikmati oleh mata dan telinga dan apa yang ditayangkan seolah-olah realistis seperti apa yang sebenarnya. Televisi dalam bahasa Inggris yakni television yang berasal dari bahasa latin yaitu tele yang artinya jauh dan vision yang artinya melihat.

Televisi merupakan media audio visual yang sangat populer di kalangan masyarakat saat ini. Hal ini di dukung pula dengan industri media yang berkembang sangat pesat. Televisi kini telah menjadi bagian yang tak bisa lepas dari kehidupan masyarakat. Banyak orang yang menghabiskan waktunya hanya untuk menonton televisi dibandingkan untuk bercengkrama dengan orang lain di sekitarnya.

Perkembangan televisi di Indonesia dimulai pada tahun 1962, yakni TVRI memulai siaran pertama televisi di Indonesia. TVRI menayangkan siaran percobaan pada tanggal 17 Agustus 1962. Siaran resmi TVRI dimulai pada tanggal 24 Agustus 1962 jam 14.30 WIB. Selama 27 tahun khalayak televisi di Indonesia hanya dapat menyaksikan satu stasiun televisi. Pada tahun 1989 pemerintah di Indonesia memberikan izin operasi untuk membuka stasiun televisi swasta. RCTI, SCTV, Indosiar, ANTV dan TPI pada saat itu adalah stasiun televisi swasta pertama. Menjelang tahun 2000 serentak lahir stasiun televisi swasta baru yaitu MetroTV, Trans, TV7, Lativi, dan Globaltv serta beberapa 2 televisi daerah. Setelah undang-undang penyiaran disahkan pada tahun 2002, jumlah televisi baru di Indonesia diperkirakan akan terus berkembang khususnya

di daerah yang terbagi dalam empat kategori yaitu, televisi publik, swasta, berlangganan dan komunitas.

Kemampuan televisi dalam menarik perhatian masih menunjukkan bahwa media tersebut telah menguasai jarak secara keseluruhan, baik dalam segi geografis maupun sosiologis. Pengaruh acara di televisi sampai saat ini masih terbilang kuat dibandingkan dengan radio dan media cetak. Hal ini dapat terjadi karena kekuatan audio dan visual televisi lebih menyentuh kejiwaan emosi penonton. Minat masyarakat menonton siaran televisi dipengaruhi faktor-faktor, konten acara, pengisi acara, konsep acara, waktu tayang, durasi, serta variasi acara itu sendiri.

Terlepas dari segi pengaruh positif atau negatif, pada intinya media televisi menjadi tolak ukur dan cerminan budaya tontonan bagi pemirsa dalam era informasi dan komunikasi yang semakin berkembang dengan pesat, sehingga sampai saat ini pun televisi masih menjadi media yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia.

Stasiun televisi komersial menyediakan puluhan jam siaran setiap minggunya dan ratusan jam siaran setiap bulannya, untuk itu televisi memerlukan program yang akan ditayangkan di setiap jamnya. Sumber program televisi terdiri dari produksi sendiri, stasiun, jaringan, stasiun lokal, rumah produksi, perusahaan film besar, perusahaan sindikasi, dan pemasang iklan. Televisi melakukan produksi sendiri untuk membuat program karena pada umumnya televisi memiliki studio dan peralatan yang dapat digunakan untuk memproduksi program. Stasiun televisi memproduksi sendiri program hiburan yang terbagi atas hiburan drama dan nondrama yang berada dibawah departemen produksi. Stasiun televisi dapat memproduksi program drama dengan menggunakan fasilitas yang dimiliki dan tersedia di stasiun yang bersangkutan. Stasiun televisi juga memproduksi sendiri 3 program nondrama dan jenis program nondrama yang paling sering di produksi adalah program musik, talk show dan variety show.

Perkembangan media televisi semakin pesat, maka sumber daya manusia dalam teknologi industri televisi di Indonesia harus semakin ditingkatkan. Dalam dunia pertelevisian dibutuhkan sumber daya manusia baik tenaga kreatif maupun teknis teknologi peralatannya. Kemajuan industri televisi sangat erat

hubungannya dengan perkembangan teknologi, peralatan teknologi ini merupakan alat bantu yang membutuhkan operator. Untuk mengoperasikan alat-alat itu dibutuhkan keahlian khusus.

Pesatnya industri pertelevisian di Indonesia juga dipengaruhi oleh kebutuhan masyarakat akan informasi dan juga hiburan. Hal tersebut dijadikan peluang tersendiri bagi dunia pertelevisian di Indonesia untuk membuktikan bahwa media elektronik televisi mampu menayangkan informasi yang mendidik, menghibur, dan menjadi bisnis yang sangat menjanjikan.

Satamedia TV merupakan salah satu tv streaming yang memproduksi sendiri program-programnya yang meliputi gelar budaya, feature, dokumenter. Satamedia TV juga menjunjung tinggi program-program yang berbau dengan seni dan budaya.

Divisi yang bertugas dalam pembuatan adalah divisi produksi. Divisi produksi di Satamedia TV memiliki tugas untuk memproduksi program-program seperti feature dan dokumenter.

Penulis mendapatkan kesempatan menjadi seorang kameramen pada divisi produksi di Satamedia TV. Sebagai kameramen, penulis memiliki beberapa tugas dan tanggung jawab. Penulis harus berdiskusi dengan kameramen lain serta operator gambar, memberikan masukan kepada kerabat kerja lain agar gambar lebih baik, menerima masukan dari kerabat kerja lain untuk mendapatkan latar belakang dan gambar yang lebih baik, bekerja sama dengan operator dalam hal pengambilan gambar.

Suatu program acara televisi tidak akan berjalan lancar tanpa peran serta para kerabat kerja. Semua kerabat kerja sangat mempengaruhi dalam proses produksi suatu program acara. Biasanya suatu program terdiri dari beberapa kerabat kerja, antara lain: Penanggung jawab acara, producer, assistant producer, pengarah acara, tim kreatif, audioman, lightingman, cameraman, wardrobe, control room, operator dan lain-lain.

Seorang kameramen harus jeli saat pengambilan gambar dan mendengar arahan dari operator agar gambar kamera satu dengan yang lain tidak sama. Seorang kameramen juga harus memperhatikan momen seperti audience dan

lainnya. Seorang kameramen juga harus bisa mensetting kamera agar gambar terlihat lebih bagus dan maksimal.

Selama praktik kerja lapangan menjadi kameramen penulis sudah banyak mengikuti berbagai produksi. Program yang penulis produksi adalah Trip Story, Wayang Kulit, Wayang Kancil, Pawai Budaya. Penulis memiliki berbagai pengalaman selama bertugas di Satumedia TV karena telah diberi tugas dan tanggung jawab sebagai seorang kameramen dalam berbagai program di Satumedia TV, namun dalam kesempatan kali ini penulis akan menjelaskan peranan penulis sebagai kameramen yang dilakukan dalam acara Wayang Kulit, maka penulis akan membagikan pengalaman tersebut secara tertulis didalam laporan ini.

Penulis tertarik pada program Wayang karena ingin menjelaskan kepada khalayak bahwa pertunjukan Wayang tidak harus digemari oleh kalangan orang tua namun juga oleh kalangan remaja. Pertunjukan Wayang saat ini mungkin sudah sedikit berbeda dengan pakem Wayang yang dulu, sekarang Wayang sedikit dimodifikasi agar dapat diterima oleh semua kalangan remaja, dan bukan hanya diterima oleh kalangan orang tua.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dalam Praktek Kerja Lapangan di Satumedia TV, penulis akan mengangkat masalah sebagai berikut:

Bagaimana peran seorang kameramen dalam acara wayang kulit di Satumedia TV?

### **1.4 Tujuan**

1. Meningkatkan ketrampilan dasar wawasan khususnya di bidang Broadcasting.

2. Menambah pengalaman dan pemahaman peran seorang kameramen dengan menjalankan fungsi, skill dan program Broadcasting secara langsung.
3. Untuk mendapatkan pengalaman praktek secara langsung dalam produksi program televisi.
4. Mempelajari dan mengetahui semua hambatan saat produksi di lapangan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut.
5. Melihat dan membandingkan antara teori dan praktek yang dipelajari dalam kegiatan praktek kerja lapangan di Satumedia TV.
6. Mengembangkan kreatifitas dan pengetahuan dalam dunia pertelevisian dan Broadcasting.
7. Sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Program Diploma III STIKOM Yogyakarta.
8. Mengangkat potensi diri dalam produksi dan menjadi sumber daya manusia yang mandiri,berdaya juang tinggi dan bermanfaat kelak, apabila mulai terjun ke dunia kerja dalam bidang Broadcasting.
9. Menjalin hubungan yang baik antara Satumedia TV dengan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

### **1.5 Waktu dan Tempat Praktek Kerja Lapangan**

#### **Tempat Praktek Kerja Lapangan:**

Satumedia TV

Alamat: Jalan Kaliurang km22,Pakem,Sleman Yogyakarta

#### **Waktu Praktek Kerja Lapangan:**

Penulis melaksanakan praktek kerja lapangan selama 2 bulan terhitung dari 05 Maret 2018 sampai dengan 5 Mei 2018

## **1.6 Metode Pengumpulan Data Laporan Praktek Kerja Lapangan**

### **1. Metode Observasi**

Dalam observasi, penulis tak hanya meneliti namun juga terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari sumber data penelitian. Melakukan apa yang dikerjakan sumber data dan ikut merasakan suka duka dari sumber data dapat memperoleh data yang lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Penulis berpartisipasi langsung dengan cara melakukan Praktik kerja lapangan sebagai cameraman. Penulis mengikuti kegiatan produksi yang dilakukan seorang cameraman.

### **2. Metode Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti terhadap narasumber. Penulis mengumpulkan data untuk membuat laporan praktek kerja lapangan dengan menjadi seorang cameraman di Satumedia TV.

### **3. Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan pengumpulan data berupa dokumen yang dilakukan dengan mencari melalui buku-buku, jurnal, literatur, dan media online yang resmi di pertanggung jawabkan isinya. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau, karya-karya monumental/ Sumber-sumber ini digunakan penulis untuk membantu pemahaman penulis akan penulisan praktek kerja lapangan.

#### 4.Keterlibatan Langsung

Keterlibatan langsung yakni keikutsertaan penulis dalam produksi yang dilakukan setiap harinya di tempat praktik kerja lapangan. Maka penulis mendapatkan ilmu dan data secara langsung di lapangan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penegasan Judul**

**Peran** : Pelaksanaan hak dan kewajiban seseorang sesuai dengan kedudukannya.

**Kameramen** : Juru Kamera yang tugasnya bertanggung jawab untuk merekam video maupun pemotretan

**Acara** : Kegiatan yang dipertunjukkan, disiarkan, atau diperlombakan.

**Wayang** : Boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional.

#### **2.2 Komunikasi Massa**

##### **2.2.1 Pengertian Komunikasi Massa**

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, 2003:188 dalam Ardianto, Komala & Karlinah, 2012:3), yakni Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada jumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*).

Definisi komunikasi massa yang lebih rinci dikemukakan oleh ahli komunikasi lain, yaitu Gerbner. Menurut Gerbner (1967) (Rakhmat, 2003:188 dalam Ardianto, Komala & Karlinah 2012:3) yakni “Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies”. (Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri).

### 2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa menurut Dominick (2001) (Ardianto, Komala & Karlinah 2012:14-17)

a. *Surveillance* (Pengawasan)

Fungsi komunikasi massa dibagi dalam bentuk utama:

- 1) *Warning or beware surveillance* (pengawasan peringatan) adalah penyampaian atau penyebaran informasi dalam bentuk peringatan kepada khalayak bahwa telah ataupun terjadi sesuatu hal yang membahayakan.
- 2) *Instrumental surveillance* (pengawasan instrumental) adalah penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

b. *Interpretation* (Penafsiran)

Fungsi penafsiran hampir mirip dengan fungsi pengawasan. Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran terhadap kejadian-kejadian penting.

c. *Linkage* (Pertalian)

Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk *linkage* (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

d. *Transmission of Values* (Penyebaran Nilai-Nilai)

Fungsi ini juga disebut *socialization* (sosialisasi). Sosialisasi mengacu kepada cara, dimana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok.

e. *Entertainment* (Hiburan)

Media massa berfungsi bagi masyarakat untuk mencari sebuah hiburan. Yang tidak dipungkiri setiap masyarakat membutuhkan hiburan.

Menurut Effendy (1993) fungsi komunikasi massa secara umum (Ardianto, Komala & Karlinah 2012:18-19)

a. Fungsi Informasi

Fungsi memberikan informasi ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar, atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya.

b. Fungsi Pendidikan

Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayak (*mass education*). Karena media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu cara mendidik yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa atau pembaca.

c. Fungsi Memengaruhi

Fungsi mempengaruhi dari media massa secara implisit terdapat pada tajuk/editorial, *features*, iklan, artikel, dan sebagainya. Khalayak dapat terpengaruh oleh iklan-iklan yang ditayangkan televisi ataupun surat kabar.

### 2.2.3 Media Komunikasi

Media komunikasi ialah seluruh sarana yang digunakan untuk memproduksi, mereproduksi, menyalurkan atau menyebarkan dan juga menyajikan informasi. Media komunikasi berdasarkan bentuknya dibagi menjadi 4, yakni:

- a. Media cetak: merupakan berbagai macam barang yang dicetak dan bisa dipakaisebagai sarana untuk menyampaikan suarau pesan informasi, seperti: koran, brosur, buletin, dan sebagainya.
- b. Media audio: merupakan suatu bentuk komunikasi yang penerimaan informasinya hanya dapat tersampaikan melalui indra pendengaran, contohnya: radio.
- c. Meida visuial: merupakan suatu bentuk komunikasi yang penerimaan pesan informasinya hanya dapat tersampaikan melalui indra pengelihatan, contohnya: foto.
- d. Media audio visual: merupakan suatu bentuk komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar, jadi untuk mengakses pesan

informasi yang disampaikan memakai indra pengelihatan dan juga indra pendengaran, contohnya: televisi, video.

## 2.3 Televisi

### 2.3.1 Sejarah Televisi Dunia

Prinsip televisi ditemukan oleh Paul Nipkow dari Jerman pada tahun 1884, namun baru tahun 1928 Vladimir Zworykin (Amerika Serikat) menemukan tabung kamera atau iconoscope yang bisa menangkap dan mengirim gambar ke kotak bernama televisi. Iconoscope bekerja mengubah gambar dari bentuk gambar optis ke dalam sinyal elektronik untuk selanjutnya diperkuat dan ditumpangkan ke dalam gelombang radio. Zworykin dengan bantuan Philo Farnsworth berhasil menciptakan pesawat televisi pertama yang dipertunjukkan kepada umum pada pertemuan World's Fair pada tahun 1939.

Kemunculan televisi pada awalnya ditanggapi biasa saja oleh masyarakat. Harga pesawat televisi ketika itu masih mahal, selain itu belum tersedia banyak program yang disaksikan. Pengisi acara televisi pada masa itu bahkan meragukan masa depan televisi, mereka tidak yakin televisi dapat berkembang dengan pesat. Pembawa acara televisi ketika itu, harus menggunakan *make-up* biru tebal agar dapat terlihat normal ketika muncul di layar televisi. Mereka juga menelan tablet garam untuk mengurangi keringat karena intensitas cahaya lampu studio yang sangat tinggi.

Perang Dunia ke-2 sempat menghentikan perkembangan televisi. Namun setelah perang usai, teknologi baru yang telah disempurnakan selama perang berhasil mendorong kemajuan televisi. Kamera televisi baru tidak lagi membutuhkan terlalu banyak cahaya. Selain itu layar televisi sudah menjadi lebih besar, terdapat lebih banyak program yang tersedia dan sejumlah stasiun lokal mulai membentuk jaringan.

Awalnya di tahun 1945, hanya terdapat delapan stasiun televisi dan 8000 pesawat televisi di seluruh AS. Namun sepuluh tahun kemudian, jumlah stasiun televisi meningkat menjadi hampir 100 stasiun sedangkan jumlah

rumah tangga yang memiliki pesawat televisi mencapai 35 juta rumah tangga atau 67 persen dari total rumah tangga. (Morrison, 2008: 6-7)

### 2.3.2 Sejarah Televisi di Indonesia

Siaran televisi di Indonesia dimulai pada tahun 1962 saat TVRI menayangkan langsung upacara hari ulangtahun kemerdekaan Indonesia ke-17 pada tanggal 17 Agustus 1962. Siaran langsung itu masih terhitung sebagai siaran percobaan. Siaran resmi TVRI baru dimulai 24 Agustus 1962 jam 14.30 WIB yang menyiarkan secara langsung upacara pembukaan Asian Games ke-4 dari Stadion Utama Gelora Bung Karno.

Sejak pemerintah Indonesia membuka TVRI, maka selama 27 tahun penonton televisi di Indonesia hanya dapat menonton satu saluran televisi. Barulah pada tahun 1989, pemerintah memberikan izin operasi kepada kelompok usaha Bimantara untuk membuka stasiun televisi RCTI yang merupakan televisi swasta pertama di Indonesia, disusul dengan SCTV, Indosiar, ANTV, dan TPI.

Gerakan reformasi pada tahun 1998 telah memicu perkembangan industri media massa khususnya televisi. Seiring dengan itu, kebutuhan masyarakat terhadap informasi juga semakin bertambah. Menjelang tahun 2000 muncul hampir secara serentak lima televisi swasta baru ( Metro, Trans, TV7, Lativi, dan Global) serta beberapa televisi daerah. Tidak ketinggalan pula munculnya televisi berlangganan yang menyajikan berbagai program dalam dan luar negeri. (Morrison, 2008: 9-10)

### 2.3.3 Sejarah Televisi Streaming/Internet

Pada 1966 DARPA (*Defence Advance Research Project Agency*) menyediakan dana untuk riset dan pembuatan jaringan paket *switching* eksperimental yang diberi nama ARPANET. Karena dinilai sukses dan banyak organisasi lain yang menghubungkan diri dengan jaringan ini maka pada 1975 jaringan ini menjadi jaringan operasional. Jaringan ARPANET semakin lama semakin bertambah besar, sehingga memerlukan satu

protokol yang memadai. DARPA kemudian menandai oembuatan protokol komunikasi yang lebih mudah umum, yang kemudian dikenal sebagai TCO/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Produksi ini kemudian diputuskan menjadi standar ARPANET 1983

Sejak tahun itu perkataan internet semakin populer, dengan semakin berkembangnya jaringan, term ini sekarang telah menjadi tema generik yang digunakan untuk semua kelas jaringan. Sementara itu, kata internet (dengan huruf i kecil) sekarang bisa digunakan orang untuk menunjuk pada sembarang jaringan fisik terpisah yang saling dihubungkan dengan produksi yang sama. Adapun kata Internet (dengan huruf I besar) digunakan sebagai sebutan untuk komunitas jaringan komputer *world wide* yang selalu dihubungkan dengan TCP/IP.

Dengan jaringan internet, orang di mana pun berada dapat mengakses segala informasi yang diperlukannya dari berbagai situs dengan alamat IP tertentu (*IP adress*), dapat mengirimkan surat elektronik (e-mail). Dapat juga sekarang jaringan internet digunakan untuk bisnis perdagangan yang dikenal dengan istilah *e-commerce*. Dan akhirnya, jaringan internet juga dapat digunakan untuk mengirim penyiaran dengan istilah streaming. Penyiaran streaming ini pertama dicoba pada 1990-an ketika peronal computer mempunyai kemampuan memadai untuk multimedia. (Hidajanto Djamal dan Andi Fachruddin, 2011:46)

Perkembangan media sekarang semakin pesat, demikian budaya dengan layanan televisi *streaming internet* yang semakin banyak digunakan para pengguna internet. Pada beberapa situs televisi streaming, banyak yang menyiarkan siaran langsung dengan berbagai macam tema, sehingga bisa memberikan banyak pilihan bagi pemirsa yang akan menonton. Siaran televisi streaming juga bisa dilakukan oleh pribadi atau individu seseorang, jadi banyak orang saat ini melakukan siaran inline atau bisa disebut *lifecaster*. Dengan hanya video kamera, komputer, dan koneksi internet, kita sudah dapat membuat siaran pribadi. Pada tahun 1995 Steve Mann adalah orang pertama yang membuat *lifecasting*, dengan menggunakan kamera, dia merekam kehidupannya sehari-hari selama 14 jam dan 7 hari

seminggu. Kemudian, dia memasukkannya ke dalam situs web yang dimilikinya sehingga situswebnya menjadi populer dan dikunjungi banyak orang.

Di tahun 1998 dia membuat komunitas *lifecaster* dan mendapat ribuan anggota, dia sampai sekarang ini semakin banyak orang yang membuat televisi internet seperti yang dilakukan Steve Mann. Pada tahun 2003 O'Reilly Media mencetuskan konsep web yang dapat membuat berbagai layanan internet misalnya seperti stasiun televisi *streaming internet*.

Jadi Internet TV adalah televisi konvensional yang diperoleh melalui internet. Program televisi diakses melalui Internet dan ditonton pada saat itu juga menggunakan teknologi yang disebut dengan streaming, berbeda dengan menonton program televisi yang disiarkan melalui udara atau kabel. Semua siaran ditonton di komputer sehingga teknologi komputer dapat digunakan untuk memfasilitasi akses televisi melalui Internet (Noam et al, 2044:4)

#### **2.3.4 Jenis Stasiun Penyiaran**

Undang-Undang Penyiaran di Indonesia membagi jenis penyiaran ke dalam empat jenis, yaitu:

##### **1 Stasiun Swasta**

Ketentuan dalam undang-undang penyiaran menyebutkan bahwa stasiun penyiaran swasta adalah lembaga penyiaran yang bersifat komersial berbentuk badan hukum Indonesia yang bidang usahanya hanya menyelenggarakan jasa penyiaran radio atau televisi. Bersifat komersial berarti stasiun swasta didirikan dengan tujuan mengejar keuntungan yang sebagian besar berasal dari penayangan iklan dan juga usaha sah lainnya yang terkait dengan penyelenggaraan penyiaran

##### **2 Stasiun Berlangganan**

Lembaga penyiaran berlangganan adalah bentuk penyiaran yang memancarkan atau menyalurkan materi siaran secara khusus kepada pelanggan melalui radio, televisi, multimedia atau media informasi lainnya.

Dalam memancar luaskan siarannya lembaga penyiaran berlangganan dapat menggunakan satelit kabel atau melalui teresterial.

### **3 Stasiun Komunis**

Stasiun komunis harus berbentuk badan hukum Indonesia, didirikan oleh komunitas tertentu, bersifat independent dan tidak komersial dengan daya pancar rendah, luas jangkauan wilayahnya terbatas serta untuk melayani kepentingan komunitasnya.

### **4 Stasiun Publik**

Stasiun penyiaran publik berbentuk badan hukum yang didirikan oleh negara, bersifat independen, netral, tidak komersil, dan berfungsi memberikan layanan untuk kepentingan masyarakat.

Sedangkan berdasarkan jangkauan siaran yang dimiliki, maka stasiun penyiaran dibagi menjadi 3, yaitu:

#### **1 Stasiun Lokal**

Stasiun penyiaran radio dan televisi lokal merupakan stasiun penyiaran dengan wilayah siaran terkecil yang mencakup satu wilayah kota atau kabupaten. Undang-undang penyiaran menyatakan, bahwa stasiun penyiaran lokal dapat didirikan dilokasi tertentu dalam wilayah negara Republik Indonesia dengan wilayah jangkauan siaran terbatas pada lokasi tersebut.

#### **2 Stasiun Nasional**

Stasiun penyiaran nasional adalah stasiun radio atau televisi yang menyiarkan programnya ke sebagian besar wilayah negara dari hanya satu stasiun penyiaran saja. Negara-negara yang memiliki sistem penyiaran tersentralisasi atau terpusat biasanya memiliki stasiun radio atau televisi nasional, baik yang dikelola pemerintah maupun swasta.

#### **3 Stasiun Jaringan**

Yaitu stasiun yang menyediakan program. Stasiun jaringan tidak memiliki wilayah siaran sehingga stasiun jaringan tidak dapat dapat

menyiarkan programnya tanpa bekerjasama dengan stasiun yang memiliki wilayah siaran. Biasanya stasiun jaringan akan bekerjasama dengan stasiun lokal yang bekerjasama (berafiliasi) dalam menayangkan program yang dimiliki stasiun jaringan.

### **2.3.5 Fungsi Siaran Televisi**

Ada 4 poin utama fungsi siaran televisi (Mabruri, 2013: 13-14) yaitu:

- a. Menginformasikan (*Information*)
- b. Menghibur (*Entertainment*)
- c. Mendidik (*Education*)
- d. Ruang control masyarakat (*Social Kontrol*)

### **2.3.6 Format Acara televisi**

Ada tiga bagian dari format acara televisi (Naratama, 2013 :70-71), yaitu Drama, Non-drama, dan Berita Olahraga. Bisa juga dikategorikan menjadi Fiksi, Non Fiksi, dan *News-Sport*.

- a. Fiksi (Drama) adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sejumlah adegan. Adegan-adegan tersebut akan menggabungkan realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi khayalan para kreatornya. Contohnya: Drama percintaan (*love story*), Tragedi, Horor, Komedi, Legenda, Aksi (*action*), dan sebagainya.
- b. Non Fiksi (Non Drama) adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan Non drama bukanlah sebuah runtutan cerita fiksi dari setiap pelakunya. Untuk itu, format-format program acara Non drama merupakan sebuah runtutan pertunjukan

kreatif yang mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan music. Contoh: *Talkshow*, Konser Musik, *Game Show*, dan *Variety Show*.

- c. Berita dan Olahraga adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari. Format ini memerlukan nilai-nilai factual dan actual yang disajikan dengan ketepatan waktu yang membutuhkan sifat liputan yang independen. Contoh: Berita Ekonomi, Liputan Siang, dan Laporan Olahraga.

## **2.4 Program Acara Non Drama**

### **2.4.1 Definisi Program Non Drama**

Format program nondrama yang terdiri dari hal-hal yang realistis dibagi dalam beberapa kategori, diantaranya musik, permainan, *reality show*, *talkshow*, dan pertunjukan. Program nondrama adalah format program yang sangat fleksibel, karena terdiri dari unsur drama dan jurnalistik yang dikombinasikan menjadi satu program. (Latief, Utud 2015:7-8)

Karena fleksibelnya program nondrama ini, sering dilakukan eksperimen suatu program dengan memasukan unsur dan nilai jurnalistik dan drama sebagai pendukungnya.

### **2.4.2 Program Budaya**

Program budaya termasuk produksi karya artistik dalam produksi program televisi. Ada berbagai macam materi produksi. Secara garis besar materi produksi seni budaya dibagi menjadi dua, yaitu seni pertunjukan dan seni pameran. Yang termasuk dalam seni pertunjukan, antar lain seni musik, tari, dan pertunjukan boneka dengan segala macam jenisnya. Seni musik misalnya, dapat berupa konser musik gamelan, jazz, konser musik klasik atau pagelaran musik daerah. Seni tari dapat berupa seni tari tradisional daerah dan modern. Seni pertunjukan boneka, misalnya *puppet show*, wayang kulit atau wayang golek. Sementara yang termasuk dalam

seni pameran adalah seni arsitektur, kriya, instalasi, seni lukis, patung atau seni rupa pada umumnya. (Fred Wibowo, 2007:53)

### **2.4.3 Program Acara Boneka dan Wayang**

Pertunjukan boneka adalah format program televisi di mana para pemerannya ialah boneka, sebagai contoh program Boneka SI Unyil. Program pertunjukan boneka ini juga ada di layar televisi nasional, yaitu Si Komo dan *Mupet Show*, namun program ini tidak pernah muncul lagi dilayar kaca.

Adapun wayang adalah program pertunjukan kesenian tradisional yang sering ditayangkan di layar kaca. Ada dua format pertunjukan wayang, yaitu wayang kulit dan wayang orang.

### **2.5 Tahap Pelaksanaan Produksi Televisi**

Suatu produksi program televisi yang melibatkan banyak peralatan, orang dan dengan sendirinya juga biaya yang besar, selain memerlukan suatu organisasi yang rapi juga perlu suatu standar kerja yang diberlakukan yang disebut dengan Standart Operational Procedure (SOP) yang berfungsi sebagai acuan dalam tahapan proses produksi agar tahap pelaksana produksi berjalan dengan jelas dan efisien. Setiap tahap harus jelas kemajuannya dibandingkan dengan tahap sebelumnya.

Tahapan produksi terdiri dari tiga bagian ditelevisi yang lazim disebut standard operation procedure(SOP) (Wibowo, 2007 : 38-42), Seperti berikut:

1. Pra Produksi (ide, perencanaan dan persiapan)
2. Produksi (pelaksanaan)
3. Pasca Produksi (penyelesaian dan penayaan)

## 1. Pra Produksi ( Perencanaan dan Perisapan )

Tahap produksi meliputi tiga bagian, yaitu:

### a. Penemuan Ide

Tahap ini dimulai ketika seorang producer menemukan ide atau gagasan, membuat riset dan menuliskan naskah atau meminta penulis naskah mengembangkan gagasan menjadi naskah sesudah riset.

### b. Perencanaan

Tahap ini meliputi penetapan jangka waktu kerja (*Time Schedule*), penyempurnaan naskah pemilihan artis, lokasi, dan crew. Selain estimasi biaya, penyediaan biaya dan rencana alokasi merupakan bagian dari perencanaan yang perlu dibuat secara hati-hati dan teliti.

### c. Persiapan

Tahap ini meliputi pembesaran semua kontrak, perijinan dan surat menyurat. Latihan para artis dan pemuatan setting, meneliti dan melengkapi peralatan yang diperlukan. Semua persiapan ini paling baik diselesaikan menurut jangka waktu kerja ( *time schedule*) yang sudah ditetapkan.

## 2. Produksi

Baru sesudah perencanaan dan persiapan selesai betul, pelaksana produksi dimulai. Program director bekerjasama dengan para artis dan crew mencoba mewujudkan apa yang di rencanakan dalam kertas dan tulisan(*Shooting script*) menjadi gambar, susunan gambar yang bercerita.

## 3. Pasca Produksi

Pasca Produksi memiliki tiga langkah utam, yaitu editing offline, editing online, dan mixing. Dalam hal ini, terdapat dua macam teknik editing, yaitu: Pertama, yang disebut editing dengan Teknik analog atau linier. Kedua, editing dengan teknik digital atau non linier dengan komputer.

## 2.6 Cameraman (Juru Kamera)

*Cameraman* atau juru kamera yakni seseorang yang bertugas mengontrol operasional kamera film dan video. *Cameraman* harus mampu melakukan penyesuaian kameranya secara cepat mengikuti gerakan pemain atau perintah dari pengarah acara (*Program director*). Misalnya mengubah posisi kamera dengan cepat, mengatur fokus serta bidang pandang (*field of view*) dari suatu gambar. Pada produksi di studio tv, perintah pengarah program kepada *Cameraman* diberikan melalui sistem intercom yang dihubungkan ke headset para *cameraman*. *Cameraman* harus mampu melakukan setiap gerakan dengan mulus, tenang dan efisien serta menghindari masalah dengan kabel-kabel yang menghubungkan kamera dengan *switcher* atau *video tape recorder*. Pada saat pengambilan gambar *cameraman* bertanggung jawab untuk menjaga bingkai (frame) gambar dan mengikuti gerakan pemain. (Morrisan,2008: 318).

## 2.7 Definisi Kamera

Kamera berasal dari kata Camera Obscura yang merupakan Bahasa latin yang berarti camera = ruangan, dan obscura = gelap. Beberapa ahli yakin bahwa camera obscura telah berkembang ketika zaman Yunani kuno, dan dikembangkan oleh Aristotle yang hidup pada tahun 384 sampai 322 sebelum masehi. Namun demikian, dari beberapa catatan yang bisa ditemukan oleh Leonardo Da Vinci yang hidup pada tahun 1452-1519. Kamera ini memanfaatkan sebuah lubang kecil yang berfungsi sebagai lensa pada sebuah kotak gelap. Bayangan yang ditangkap lubang kecil sebesar gambar terlihat di dinding kotak secara terbalik. Berdasarkan format hasil jadinya kamera dibagi menjadi kamera foto, dan video/film. (Semedhi, 2011:57)

## 2.8 Kamera Video

### 2.8.1 Pengertian Kamera Video

Kamera video (Gregory,2008: 143) adalah perangkat perekam gambar video yang mampu menyimpan gambar digital dari mode gambar analog. Kamera video termasuk salah satu produk teknologi digital, sehingga disebut pula salah satu perangkat digitizer yang memiliki kemampuan mengambil input data analog berupa frekuensi sinar dan mengubah ke mode digital elektronis.

Kamera video memiliki jenis, bentuk, dan ukuran yang bermacam-macam. Kamera video dikategorikan sesuai dengan kaset (*tape*) yang digunakan serta standar operasinya (*PAL* atau *NTSC*). Kebanyakan kamera sekarang berupa kamera digital, meski beberapa kamera lama masih menggunakan format analog.

Ada 2 tipe standar video, yakni *NTSC* dan *PAL*. Secara umum, *NTSC* digunakan di Amerika Serikat dan beberapa negara di Asia dan Afrika. Sementara *PAL* digunakan di wilayah-wilayah lain di luar Amerika.

### 2.8.2 Macam-Macam Kamera Video

Sam Gregory dalam bukunya memaparkan macam-macam kamera video (Gregory,2008: 144-145), yaitu

- a. Kamera *MiniDV*: Kamera-kamera ini menghasilkan gambar yang beresolusi lebih tinggi dibandingkan kamera-kamera format lama. Kaset *MiniDV* juga relatif kecil dan bisa merekam dalam format digital.
- b. Kamera *DVD*: Jenis kamera ini menggunakan teknologi *DVD* dengan kemampuan merekam dalam bentuk *disket* ataupun *memory card*. Format baru ini belum banyak digunakan.
- c. Kamera *DVCam*: Jenis kamera ini memberikan kualitas gambar yang lebih baik dan menghasilkan gambar yang lebih stabil daripada *MiniDV*. Format ini semakin banyak digunakan dalam industri penyiaran. Kaset *MiniDV* biasanya juga bisa digunakan di kamera yang sangat ringan ini.

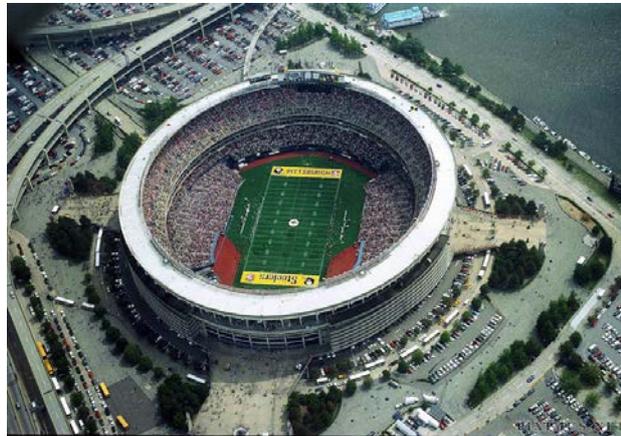
- d. Kamera HD (*high definition*, ketajaman tinggi) dan 24P: Jenis kamera baru yang bisa mengambil gambar dalam format yang sesuai untuk televisi dan *high definition*. Format yang digunakan juga lebih dekat ke sistem film analog dalam kecepatan rana (*shutter speed*), oleh karenanya sangat cocok untuk mentransfer film.
- e. Kamera *Betacam SP* atau *DigiBeta*: Kamera *Betacam* biasanya digunakan oleh industri penyiaran, dan memberikan kualitas gambar yang cukup istimewa. Tetapi kamera ini sangat berat, tidak praktis, dan mahal. *Digital Betacam* atau “*DigiBeta*” memiliki kualitas siaran dan format editing yang sangat baik.
- f. VHS: Kamera ini menggunakan kaset yang sama dengan mesin pemutar VHS. Kamera VHS cukup besar dan berat. Kualitas gambar yang dihasilkan pun tidak sebagus format yang lebih modern.
- g. VHS-C: Kamera ini lebih ringan dan kecil daripada VHS tetapi kualitas gambarnya hampir sama Kamera *S-VHS* dan *S-VHS-C* juga ada. Kamera-kamera ini memberikan kualitas gambar dan suara yang sangat baik dibandingkan kamera VHS dan VHS-C.
- h. *Hi8*: Kamera *Hi8* menggunakan kaset 8mm, berukuran sedikit lebih kecil dari VHS, tetapi kualitasnya lebih baik dari kaset VHS.

## 2.9 Pengambilan Gambar

Berdasarkan teori tentang arti dan makna sebuah shot dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan gambar hal yang sangat perlu diperhatikan yakni meliputi *angle camera*, *frame size*, komposisi dan gerakan kamera.

### 1. Angle Kamera

- a. **Bird Eye View**: Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawah sedemikian kecil.



Gambar 1: *Bird Eye View*

Sumber: <https://piximus.net/others/stadium-from-birds-eye-view>

- b. **High Angle**: Sudut Pengambilan gambar tepat diatas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti dramatik yaitu kecil atau kerdil



Gambar 2: *High Angle*

Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/frame-high-angle-shot-professionally/>

- c. **Low Angel:** Pengambilan gambar dari bawah objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari high angel. Kesan yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah keagungan atau kejayaan.



Gambar 3: *Low Angle*

Sumber: <https://www.videoeditingsage.com/camera-angles-low-angle.html>

- d. **Eye Level:** Pengambilan gambar ini mengambil sudut sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan dramatik tertentu yang didapat dari eye level ini, yang ada hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang yang sedang berdiri.



Gambar 4: *Eye Level*

Sumber: <https://contrastly.com/what-shooting-from-different-angles-means-for-your-photograph/>

- e. **Frog Level:** Sudut pengambilan gambar ini diambil sejajar dengan permukaan objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar.



Gambar 5: Frog Level

Sumber: <https://www.barisan.info/jenis-jenis-teknik-sudut-pengambilan-gambar-dalam-fotografi/>

## 2. Frame Size

- a. **Extreme Close-up:** Pengambilan gambar yang menunjukkan hanya pada bagian tertentu dari wajah, dengan ukuran besar atau lebih dominan.



Gambar 6: *Extreme Close-up*

Sumber: <https://www.bhphotovideo.com/explora/video/tips-and-solutions/filmmaking-101-camera-shot-types>

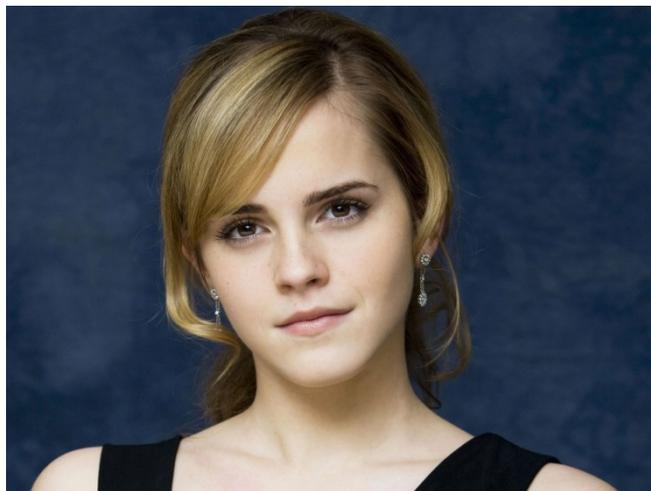
- b. **Big Close-up**: Pengambilan gambar hanya sebatas kepala dan dagu objek. Fungsi untuk menonjolkan ekspresi yang dikeluarkan oleh objek.



Gambar 7: *Big Close-up*

Sumber: <http://informesia.com/teknik-pengambilan-gambar/>

- c. **Close-up**: Pengambilan gambar sebatas dari ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas pada objek



Gambar 8: *Close-up*

Sumber: <https://www.hdwallpaper.org/emma-watson-in-close-up-shoot-wallpapers.html>

- d. **Medium Close-up:** Pengambilan gambar sebatas dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang.



Gambar 9: *Medium Close-up*

Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/how-to-frame-a-medium-shot-like-a-master-cinematographer/>

- e. **Medium Shot:** Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya untuk memperlihatkan objek dengan jelas



Gambar 10: *Medium Shot*

Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/medium-shot-examples/>

- f. ***Knee Shot***: Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut



Gambar 11: *Knee Shot*

Sumber: <http://mcardwellnnc.blogspot.com/2016/09/camera-angles-shots-and-operation-task-2.html>

- g. ***Full Shot***: Pengambilan gambar penuh objek dari kepala hingga kaki. Fungsinya untuk memperlihatkan objek beserta lingkungannya.



Gambar 12: *Full Shot*

Sumber: <http://plasticartsblog.blogspot.com/2015/11/cinema.html>

- h. **Long Shot**: Pengambilan gambar lebih luar dari Full Shot. Fungsinya untuk menunjukkan objek beserta latar belakangnya.



Gambar 13: *Long Shot*

Sumber: <https://www.trueachievements.com/a230787/long-shot-achievement>

- i. **Extreme Long Shot**: Pengambilan gambar melebihi Long Shot, menampilkan lingkungan si objek secara utuh. Fungsinya untuk menunjukkan bahwa objek tersebut bagian dari lingkungannya.



Gambar 14: *Extreme Long Shot*

Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/7-standard-filmmaking-shots-every-cinematographer-must-know/>

- j. **Group Shot:** Pengambilan gambar sekumpulan objek. Fngsinya memperlihatkan adegan sekelompok orang dalam melakukan suatu aktifitas.



Gambar 15: *Group Shot*

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/288582288604140959/>

### 3. Komposisi Gambar

#### a. Teori Komposisi Gambar

Terdapat 3 teori dalam komposisi gambar (Semedhi, 2011:58), yaitu:

##### a) *Intersection of thirds (rule of thirds)* atau teori sepertiga layar

*Rule of thirds* atau aturan sepertiga bagian adalah petunjuk bagaimana caranya memposisikan objek di sepertiga bagian dalam gambar agar lebih enak dilihat.



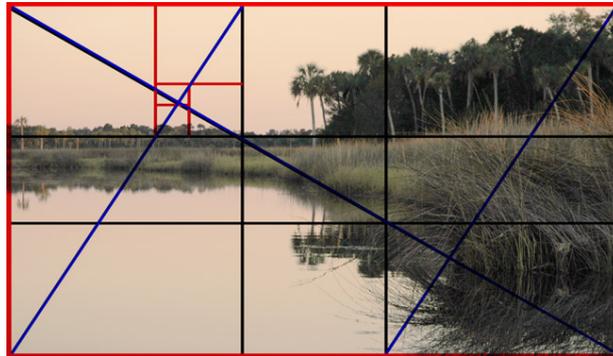
Gambar 16: *Rule of thirds*

Sumber: <https://www.99inspiration.com/2017/10/mastering-rule-of-third-as-the-way-beginners-get-professional-photography/>

##### b) *Golden mean Area ( area utama titik perhatian)*

Golden mean juga dikenal dengan *golden section*, *golden section* atau rasio emas adalah susunan foto dimana *point of interest* alias subjek utama diletakkan pada titik persimpangan dua garis horisontal yang memiliki perbandingan 1:1,6 dan  $\frac{38}{62}$ . Panduan komposisi ini pertama kali didokumentasikan oleh seniman Yunani kuno

dan sampai saat ini masih digunakan merkipun popularitasnya agak tertutupi oleh *rule of third*.



Gambar 17: *Golden mean area*

Sumber: <http://www.chasrowe.com/howTo/golden.html>

c) ***Diagonal depth*** (teori kedalaman)

*Diagonal Depth* adalah salah satu panduan untuk pengambilan gambar long shot. *Diagonal depth* mensyaratkan setiap mengambil gambar long shot hendaknya para juru kamera mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Unsur diagonal penting artinya untuk memberikan kesan “*depth*” atau ke dalaman, dan dengan unsur diagonal maka akan memberikan kesan tiga dimensi.



Gambar 17: *Diagonal Depth*

Sumber: <http://liaamal13.blogspot.com/2017/01/lanjutan-materi-teknik-komposisi-dalam.html>

### **b. Pengaturan Arah Gambar (Rooming)**

- a) *Nose room* adalah gambar kosong yang terletak di depan muka atau hidung objek
- b) *Back room* adalah gambar kosong dibelakang kepala
- c) *Head room* adalah gambar kosong diatas kepala
- d) *Foot room* adalah gambar kosong dibawah kaki
- e) *Destination room* adalah gambar kosong di sebelah depan gambar yang bergerak

### **c. Pedoman dasar komposisi gambar untuk pertelevisian**

Terdapat pedoman di dalam komposisi gambar untuk pertelevisian (Nugroho, 2014:119), yaitu:

- a) Televisi memiliki layar yang lebarnya sangat terbatas. Oleh karena itu, kita harus mampu memanfaatkan keterbatasan layar tersebut dengan cara menunjukkan sesuatu yang jelas dan pergantian-pergantian shot sesuai dengan khaidah yang ada.
- b) Layar televisi mempunyai aspek ratio 3:4. Hhal ini harus dipedomi dalam upaya menunjukan sesuatu dengan jelas
- c) Gambar pada layar hanya dua dimensi sehingga dituntut kreativitas yang tinggi agar gambar menjadi lebih hidup, dengan mengubahnya menjadi tiga dimensi
- d) Gambar dari kamera akan berkurang 10% setelah diterima oleh pesawat penerima di rumah. Oleh karena itu, batas layar menjadi lebih sempit.

## **4. Gerakan Kamera**

Didunia sinematografi terdapat dua macam pergerakan kamera(Semedhi, 2011:60-62) yaitu pergerakan kamera secara statis dan dinamis

### a. Pergerakan Kamera Statis

Pergerakan kamera tanpa menggeser kamera dari tempatnya (pergerakan kamera dengan posisi statis) yaitu ditempatkan di atas tiang peyangga (tripod) atau kamera di panggul dan juru kamera tetap diam di 49 tempat. Pergerakan kamera dengan posisi statis dibagi menjadi berikut ini.

- a) *Zoom*, yaitu pergerakan kamera dengan mengubah ukuran *focal length* lensa. *Zoom in* mengubah ukuran *focal length* dari lensa ber*focal length* kecil (wide) ke lensa berukuran *focal length* tinggi (tele). Sebaliknya, *zoom out* mengubah ukuran *focal length* lensa dari lensa tele ke lensa wide. Tujuan pergerakan kamera dengan teknik *zoom* yakni menunjukkan sesuatu diluar gambar yang sudah ada, untuk menunjukkan posisi objek dan untuk menonjolkan sesuatu.
- b) *Pan*, berasal dari kata (*panoramic*, pemandangan) adalah Suatu cara pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera ke arah horizontal tanpa mengubah posisi kamera. Terdapat dua gerakan *pan* yakni *pan right* adalah pergerakan kamera ke arah kanan. Dan *pan left* adalah pergerakan kamera ke arah kiri. Tujuan pergerakan kamera dengan teknik *pan* adalah untuk menunjukkan panjang/pendek, untuk menunjukkan hubungan dua objek, untuk mengikuti gerakan objek (*follow shot*), untuk menunjukkan suatu reaksi. Untuk memperbaiki komposisi gambar, dan untuk membuat transisi (*flash-pan*).
- c) *Tilt*, yaitu suatu cara pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera vertikal tanpa mengubah posisi kamera. Terdapat dua gerakan *tilt*, yakni *Tilt up* adalah pergerakan kamera ke atas, dan *Tilt down* adalah pergerakan kamera ke bawah. Tujuan pergerakan kamera dengan teknik *Tilt* adalah untuk menunjukkan tinggi atau

rendah, untuk mengambil gambar yang tidak ter-cover oleh kamera karena tinggi, untuk menunjukkan reaksi, untuk memperbaiki komposisi gambarm untuk mengikuti pergerakan objek, dan untuk membuat transisi (*flash to sky*).

- d) *Padestal*, yaitu pergerakan kamera ke atas/ke bawah secara vertikal,. Namun berbeda dengan tilt up/tilt down, untuk gerak padestal seluruh bagian kamera termasuk body dan lensa bergerak ke atas/ke bawah, namun ujung lensa tetap tidak berubah. Berbeda dengan gerakan tilt, body kamera tilt tetap di sumbunya, hanya ujung kamera yang mengarah ke atas atau ke bawah. Pengambilan gambar dengan padestal dinaikan di sebut *boom up* atau *elevate camera*, sedangkan kalau diturunkan disebut *boom down*, juga di sebut *depress camera*. Tujuan pergerakan kamera dengan *Padestal* yakni, untuk menunjukkan kesan tinggi, untuk memperlihatkan detail objek, dan untuk menciptakan efek dramatik.

#### **b. Pergerakan Kamera Dinamis**

Pergerakan kamera (dinamis) dengan cara menggeser kamera dari tempatnya, baik mendekat atau menjauh dari objek, bergerak ke atas atau ke bawah objek ataupun gerakan lainnya dengan cara menggeser kedudukan kamera. Pergerakan kamera dengan posisi kamera (dinamis) bergeser dari tempatnya, dibagi menjadi berikut ini.

- a) Track, yaitu pergerakan kamera mengikuti objek pengambilan gambar. Pengambilan gambar dengan gerakan kamera horisontal, disebut *tracking*. Namun, jika kamera sejajar dengan gerakan objek disebut *following tracking*. Kalau kamera mengelilingi objek, sedangkan objek sebagai pusat gerakan, disebut *revolve tracking* atau *arc*. Tujuan pergerakan kamera dengan teknik trackyakni, untuk menciptakan variasi gerakan, untuk menciptakan variasi

latar belakang, untuk menciptakan efek dramatik, dan untuk memperbaiki komposisi gambar.

- b) *Dolly*, yaitu pergerakan kamera mendekati atau menjauhi objek. *Dolly in* ialah gerakan kamera mendekat ke arah objek tanpa menubah sudut atau ukuran lensa. Sementara *Dolly back* berarti pergerakan kamera menjauh dari objek tanpa mengubah ukuran lensa dan sudut liputannya. Tujuan pergerakan kamera menggunakan *Dolly* yakni, untuk membuat variasi shot, untuk menciptakan efek dramatik, untuk mengikuti gerakan objek, untuk membuat variasi background, dan untuk memperbaiki komposisi.
- c) *Jib*, yaitu pergerakan kamera yang hampir ke segala arah. Namun dengan gerakan *Jib* kita memerlukan alat bantu yang di sebut *jib*, yaitu semacam crane yang ditempatkan diatas penonton. Tujuan pergerakan kamera dengan *Jib* yakni, untuk menciptakan efek dramatik, dan untuk menciptakan efek kolosal.

### c. Pergerakan Objek

Gerak objek dibagi menjadi empat (Semedhi, 2011:63), yaitu:

- a) **Gerak *lateral***, yaitu gerak objek ke arah samping kanan atau kiri didalam layar yang relatif diam. Tujuan dari gerakan lateral adalah untuk menonjolkan aksi actor diruangan tertentu.
- b) **Gerak *dimensional***, yaitu gerak objek mengarah ke kamera atau gerak yang menjauhi kamera. Tujuan dari gerakan dimensional adalah untuk menonjolkan pentingnya actor.
- c) **Gerak *In/Out of frame***, yaitu gerak objek yang masuk ataupun keluar dari layar. Tujuan gerak In/Out of frame adalah untuk menunjukkan gerak actor keluar atau masuk ke dalam frame atau layar

- d) **Follow Shot**, yaitu gerakan kamera yang mengikuti gerakan objek (pan,tilt,dan lain-lain). Tujuan dari gerak follow shot adalah untuk menunjukkan detail dari arah gerakan actor.

## 2.10. Lensa

### 2.10.1 Jenis-Jenis Lensa

Ada dua jenis lensa pengambilan gambar yang digunakan menurut kemampuan pembesaran dan cakupan sudut pandang.

- a. **Lensa Fix (Tunggal/Prime Len)**. Lensa ini memiliki pembesaran gambar dan sudut pandang yang tidak dapat diubah-ubah. Contohnya: lensa 14mm f/2.8, 50mm f/1.8, dan 400mm f2.8



Gambar 18: *Lensa fix 14mm f/2.8*

Sumber: <https://www.amazon.com/Rokinon-Ultra-Built-Certified-Refurbished/dp/B075KM1H89>



Gambar 19: *Lensa fix 50mm f/1.8*

Sumber: <http://titikfokuskamera.com/harga-lensa-fix-nikon/>



Gambar 20: *Lensa fix 400mm f/2.8*

Sumber: <https://www.yangcanggih.com/2018/06/29/sony-400mm-f-2-8-gm-oss-lensa-400mm-f-2-8-paling-ringan-di-dunia/>

- b. **Lensa Zoom (Vario).** Sebuah lensa disebut sebagai lensa zoom apabila pembesaran gambar dari sudut pandangnya dapat diubah-ubah tanpa harus mengganti-ganti lensa. Contoh: 18-35mm f/3.5-4.5, 28-70mm f/2.8, dan 70-300mm f/4-5.6



Gambar 21: *Lensa 18-35mm f/3.5-4.5*

Sumber: <https://www.tokocamzone.com/Nikon-AF-S-18-35mm-f-3-5-4-5G-ED>



Gambar 22: Lensa 28-70mm f/2.8

Sumber: <https://photographylife.com/lenses/canon-ef-28-70mm-f2-8l-usm>



Gambar 23: Lensa 70-300mm f/4-5.6

Sumber: <https://www.nikonusa.com/en/nikon-products/product/camera-lenses/af-zoom-nikkor-70-300mm-f%252f4-5.6g.html>

Khusus mengenai lensa-lensa tunggal dibagi lagi ke dalam beberapa kategori:

- a. **Lensa normal.** Yang dimaksud dengan lensa normal adalah lensa yang mempunyai sudut pandang yang kurang lebih sama dengan mata manusia dan mempunyai panjang fokus sekitar 50mm (45-58mm) pada kamera format 135. Contohnya: Lensa 50mm f1.4



Gambar 24: *Lensa 50mm f/1.4*

Sumber: [https://www.bhphotovideo.com/c/product/12140-USA/Canon\\_2515A003\\_50mm\\_f\\_1\\_4\\_USM\\_Autofocus.html](https://www.bhphotovideo.com/c/product/12140-USA/Canon_2515A003_50mm_f_1_4_USM_Autofocus.html)

- b. Lensa sudut lebar (*wide angle*).** Semua lensa yang mempunyai cakupan lebih lebar dari lensa normal disebut sebagai lensa sudut lebar. Lensa jenis ini mengecilkan objek, tetapi meluaskan sudut pandang sehingga sangat ideal dipakai untuk pemotretan panorama alam. Contohnya: Lensa 28mm f/1.4



Gambar 25: *Lensa 28mm f/1.4*

Sumber: <https://kenrockwell.com/nikon/28mm-f18.htm>

- c. **Lensa telephoto (tele).** Kebalikan dari lensa sudut lebar, setiap lensa yang memperbesar dan mendekatkan objek serta menyempitkan sudut pandang disebut sebagai lensa tele. Contohnya: Lensa 105mm f/2, 200mm f/2.



Gambar 26: *Lensa 105mm f/2*

Sumber: <https://kenrockwell.com/nikon/105mm-f2-dc.htm>



Gambar 27: *Lensa 200mm f/2*

Sumber: [https://www.bhphotovideo.com/c/product/734998-USA/Nikon\\_2188\\_AF\\_S\\_NIKKOR\\_200mm\\_f\\_2\\_0.html](https://www.bhphotovideo.com/c/product/734998-USA/Nikon_2188_AF_S_NIKKOR_200mm_f_2_0.html)

## 2.11 Filter Lensa

### 2.11.1 Jenis-jenis filter lensa

#### a. Filter UV/Clear/Haze

Filter ini berfungsi untuk melindungi elemen-elemen depan lensa dari debu, kotoran, kelembaban dan potensi tergores. Tujuan dari filter ini hanya sekedar melindungi elemen depan lensa.



Gambar 28: *Filter uv*

Sumber: [https://www.pricebook.co.id/article/market\\_issue/2017/10/09/7544/manfaat-filter-uv-kamera-bagi-penggunanya](https://www.pricebook.co.id/article/market_issue/2017/10/09/7544/manfaat-filter-uv-kamera-bagi-penggunanya)

#### b. Filter Polarizing

Filter polarizing berfungsi untuk menyaring cahaya terpolarisasi, secara dramatis mengurangi refleksi, meningkatkan warna dan meningkatkan kontras.



Gambar 29: *Filter polarizing*

Sumber: <http://www.tiffen.com/displayproduct.html?tablename=filters&itemnum=52CP>

c. Filter Neutral Density (ND)

Filter ini berfungsi untuk memblokir/mengurangi jumlah cahaya yang masuk ke lensa. Filter ini hampir mirip dengan filter polarizing karena menggunakan elemen kaca yang gelap, tapi fungsinya jelas berbeda



Gambar 30: *Filter neutral destivy*

Sumber: <https://www.amazon.com/Tiffen-58mm-Neutral-Density-Filter/dp/B00004ZCDI>

d. Filter Graduated Neutral Density (GND)

Filter ini berfungsi untuk menyeimbangkan pencahayaan pada langit dan bumi.



Gambar 31: *Filter GND*

Sumber: [https://www.bhphotovideo.com/c/product/57840-REG/Tiffen\\_67CGND6\\_67mm\\_Graduated\\_Neutral\\_Density.html](https://www.bhphotovideo.com/c/product/57840-REG/Tiffen_67CGND6_67mm_Graduated_Neutral_Density.html)

e. Filter Color/Warming/Cooling

Filter ini digunakan untuk menyerap satu warna dan mengabadikan warna lainnya. Filter jenis warming akan menghasilkan efek warna yang mengarah ke kuning atau merah. Sedangkan filter cooling akan menghasilkan efek warna yang mengarah ke biru-biruan.



Gambar 32: Filter Color

Sumber: <http://www.ubatterygrip.com/72mm-5-color-filter-kit-for-sony-canon-nikon-slr-camera.html>

f. Filter Close-Up (Diopter)

Filter ini berfungsi untuk fokus lebih dekat pada subjek.



Gambar 33: Filter close-up

Sumber: <https://www.aliexpress.com/item/Camera-58mm-Macro-Close-Up-Filter-Lens-Kit-1-2-4-10-for-Canon-EOS-1200D/32607986094.html>

## 2.12. Format Video

Dalam buku Jubilee Enterprise (2010) dijelaskan beberapa format video. Masing-masing format memiliki perbedaan dari segi aplikasi pemutar, ukuran file, serta kualitas gambar. Beberapa contoh format video, yaitu:

a. AVI (*Audio Video Interleave*)

Format ini termasuk format video yang tidak dikompresi. AVI adalah format standar file video untuk Microsoft Windows yang juga merupakan format video tertua karena diperkenalkan sejak Windows 3.1. Video yang menggunakan format ini akan menghasilkan ukuran file yang sangat besar karena resolusi yang dipakai sesuai dengan resolusi asli dari sumber videonya, yaitu kaset video.

b. MPEG (*Moving Picture Moving Group*)

Format ini merupakan standar hasil kompresi file digital video audio. MPEG menghasilkan kualitas gambar yang tinggi tapi tidak membutuhkan kapasitas file besar. Kompresi file MPEG terkadang menghilangkan sejumlah frame perpindahan sehingga proses transisinya sering tidak enak di pandang.

c. Real Video

Format ini mempunyai ekstensi .rmatau .ramyang banyak didukung dan dihasilkan oleh ponsel berkamera. Format ini termasuk jenis file kompresi yang berprioritas pada aliran video dengan *bandwith* yang rendah. Selain dipakai pada ponsel, format ini juga sering kita temukan dalam internet, TV, dan online video.

d. MOV

Termasuk dalam format video terkompresi. MOV dibuat oleh *Apple Computer* dan dijalankan pada platform Macintosh, tetapi sekarang dapat dijalankan pada Windown dengan menginstal codec Quicktime. MOV termasuk video yang ditujukan untuk online video, website yang berbasis multimedia, dan CD-ROM.