

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**PERAN KAMERAMAN DALAM PROGRAM ACARA GOYANG  
DENDANG DI RAJAWALI TV (RTV)**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli  
Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting  
Radio Televisi**



**Oleh:**

**Erviyan Kurniawan**

**2015/BC/4027**

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

**2018**

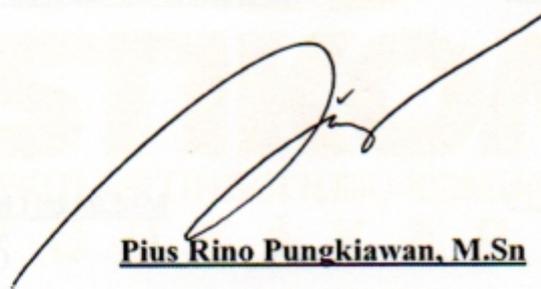
**HALAMAN PERSETUJUAN  
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**PERAN KAMERAMAN DALAM PROGRAM ACARA GOYANG  
DENDANG DI RAJAWALI TV (RTV)**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli  
Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting  
Radio Televisi**

**Disusun Oleh :  
Erviyan Kurniawan  
2015/BC/4027**

**Disetujui Oleh :**



**Pius Rino Pungkiawan, M.Sn**

**Dosen Pembimbing**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
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 :

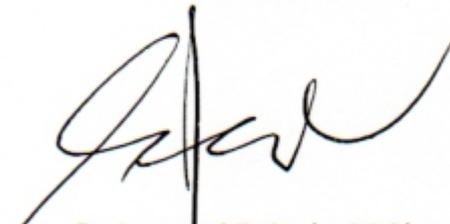
Hari : Kamis  
Tanggal : 30 Agustus 2018  
Jam : 14.00 - 16.00 WIB  
Tempat : Ruang B I – 2 STIKOM Yogyakarta

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

2. Heri Setyawan Budi Santoso, M.Sn  
(Penguji II)

3. Herry Abdul Hakim, MM  
(Penguji III)

**Mengesahkan :**

  
R. Sumantri Raharjo, M.Si  
Ketua STIKOM Yogyakarta

**Mengetahui :**

  
Hanif Zuhana R., M.Sn  
Ketua Program Studi

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Ervian Kurniawan  
NIM : 2015/BC/4027  
Judul Laporan : PERAN KAMERAMAN DALAM  
PROGRAM ACARA GOYANG DENDANG DI  
RAJAWALI TV (RTV)

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 PT METROPOLITAN TELEVISINDO (RAJAWALI TV) 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 STIKOM, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.

Penyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 30 Agustus 2018

  
  
Ervian Kurniawan

## **MOTTO**

Belajar dari pengalaman , untuk menumbuhkan kesuksesan.

Jangan takut mencoba, jangan takut gagal, karena kegagalan akan membuatmu  
mampu menghargai sebuah proses.

(erviyani kurniawan)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan laporan Praktik Kerja Lapangan ini kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran, serta hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Bapak dan Ibuk saya yang selama ini telah memberikan doa, semangat, dan mendukung baik secara moril ataupun materil.
3. Sahabat terdekatku yang telah meluangkan waktunya untuk memberiku semangat, menemani dalam penyelesaian laporan ini.
4. Dosen pembimbing saya, Pius Rino Pungkiawan, M.Sn yang telah membimbing saya dalam mengerjakan laporan ini.
5. Teman-teman seperjuangan saya dalam Senyum Pendarasan BC 2018.
6. Untuk semua orang yang terlibat dalam proses penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilaksanakan pada 05 Februari 2018 - 05 April 2018 di PT METROPOLITAN TELEVISINDO (RAJAWALI TV). Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada program Studi *Broadcasting* Radio Televisi Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan ini penulis mendapatkan dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang senantiasa telah terlibat dalam tersusunnya laporan ini:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, berkah serta hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua, Tugiyono dan Sri Handayani yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan semangat dalam segala situasi dan kondisi saya.
3. Bapak R. Sumantri Raharjo, S.Sos, M.Si selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia (STIKOM) Yogyakarta.
4. Bapak Pius Rino Pungkiawan, M.Sn selaku pembimbing dalam penyusunan laporan ini, yang selalu memberikan masukan untuk terselesaikannya laporan ini.
5. Ibu Hanif Zuhana, M.Sn selaku Ketua Program Studi *Broadcasting*, yang telah membantu saya dalam berproses hingga laporan ini.
6. Segenap tim penguji Laporan Praktik Kerja Lapangan.
7. Seluruh Dosen dan Staf Civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia (STIKOM) Yogyakarta, khususnya Dosen *Broadcasting*.
8. Seluruh staf akademik dan keamanan yang membantu dalam penyelesaian berkas.

9. Sofia Rosaria Lega Jaya selaku HRD PT.METROPOLITAN TELEVISINDO (RAJAWALI TV) yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan di Rajawali Tv
10. Seluruh crew PT.METROPOLITAN TELEVISINDO (RAJAWALI TV), khususnya program acara Goyang Dendang telah membimbing dan menularkan ilmunya kepada saya selama melakukan Praktik Kerja Lapangan.
11. Seluruh teman-teman STIKOM Yogyakarta angkatan 2015, 2016, dan 2017 yang sudah banyak memberi *support* dan mendoakan.
12. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari jika dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, terimakasih dan semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi penulis, institusi pendidikan, dan masyarakat luas, calon praktisi *Broadcasting*.

Yogyakarta, 20 Agustus 2018

Erviyan Kurniawan

## ABSTRACT

*Goyang Dendang Program is a music entertainment program on RAJAWALI TV station that presents music, especially dangdut music. The role of that cameramen are required to make good images can be enjoyed by visuals. Being a cameraman must understand the camera and master drawing techniques. RAJAWALI TV is a national television station that presents a variety of entertainment and information with creative and inspirational choice programs. The problem formulation of this conversation is how does the role of in the Goyang Dendang Program in RAJAWALI TV program? Research methods use qualitative. Data collection techniques with: library research, interviews. Two types of data were processed, namely primary data (data from HRD and RAJAWALI TV cameraman coordinator) and secondary data (literature study). Increasing the role in the Goyang Dendang program at RAJAWALI TV requires cameramen to take pictures using techniques and creatively produce good images.*

**Keywords: cameraman, Goyang Dendang, Rajawali TV**

## ABSTRAK

Program Goyang Dendang merupakan program hiburan musik di stasiun RAJAWALI TV yang menyajikan musik khususnya musik dangdut. Peran seorang kameraman dituntut untuk menghasilkan suatu gambar yang baik sehingga bisa di nikmati oleh pemirsa. Menjadi seorang kameraman harus mengerti karakteristik kamera dan menguasai teknik tata gambar. RAJAWALI TV merupakan stasiun televisi Nasional yang menyajikan berbagai hiburan dan informasi dengan program-program pilihan kreatif dan inspiratif. Rumusan masalah dari penulisan ini adalah Bagaimana peran kameraman dalam program acara Goyang dendang di RAJAWALI TV ?. Metode penelitian menggunakan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan: riset pustaka, observasi, wawancara. Dua jenis data diproses yaitu data primer (data dari HRD dan koordinator kameraman RAJAWALI TV) dan data sekunder (studi pustaka). Hasilnya peran kerja kameraman dalam program acara Goyang Dendang di RAJAWALI TV menuntut kameraman untuk mengambil gambar dengan menggunakan teknik dan kreatif sehingga menghasilkan gambar yang bagus.

**Kata Kunci: kameraman, Goyang Dendang, Rajawali TV**

## 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>Motto</b> .....                                 | <b>v</b>    |
| <b>Halaman Persembahan</b> .....                   | <b>vi</b>   |
| <b>Kata Pengantar</b> .....                        | <b>vii</b>  |
| <b>Abstrak</b> .....                               | <b>ix</b>   |
| <b>Daftar Isi</b> .....                            | <b>x</b>    |
| <b>Daftar Gambar</b> .....                         | <b>xiii</b> |
| <b>Daftar Tabel</b> .....                          | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                           |             |
| 1.1. Latar Belakang .....                          | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                         | 3           |
| 1.3. Maksud Dan Tujuan .....                       | 3           |
| 1.3.1. Maksud.....                                 | 3           |
| 1.3.2. Tujuan .....                                | 3           |
| 1.4. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan..... | 4           |
| 1.5. Tempat Pelaksanaan Prak Kerja Lapangan. ....  | 4           |
| 1.6. Teknik Pengumpulan Data. ....                 | 4           |
| 1.6.1. Data Primer .....                           | 4           |
| 1.6.2. Data Sekunder.....                          | 5           |
| <b>BAB II KERANGKA KONSEP</b>                      |             |
| 2.1. Penegasan Judul .....                         | 6           |
| 2.1.1. Peran .....                                 | 6           |
| 2.1.3. Kameraman.....                              | 6           |
| 2.1.3. Program Goyang Dendang.....                 | 6           |
| 2.1.4. Rajawali Televisi .....                     | 7           |
| 2.2. KAJIAN PUSTAKA                                |             |
| 2.2.1. Media Televisi .....                        | 7           |
| 2.2.2. Karakteristik Televisi.....                 | 7           |

|   |    |
|---|----|
| 2.2.3. Kekuatan Dan Kelemahan Televisi .....              | 8  |
| 2.3. Standar Penyiaran.....                               | 9  |
| 2.4. Genre program Televisi.....                          | 12 |
| 2.4.1. Genre atau format program informasi .....          | 13 |
| 2.4.2. Genre atau format Program Nonfiksi (Nondrama)..... | 14 |
| 2.4.3. Genre atau format program Fiksi (Drama) .....      | 16 |
| 2.5. Proses Produksi Televisi.....                        | 17 |
| 2.5.1. Pra produksi .....                                 | 17 |
| 2.5.2. Produksi .....                                     | 17 |
| 2.5.3. Paska Produksi.....                                | 18 |
| 2.6. Kameraman .....                                      | 18 |
| 2.7. Teknik Dasar Kamera.....                             | 19 |
| 2.7.1. Tata Gambar .....                                  | 19 |
| 2.8. Tata Cahaya .....                                    | 32 |
| 2.9. Beberapa Jenis Kamera .....                          | 33 |
| 2.10. Jenis Jenis Lensa .....                             | 35 |
| 2.11. Pengoperasian Dasar Kamera.....                     | 38 |
| 2.12. Format Video.....                                   | 39 |
| 2.13. Ekstraksi Penelitian Terdahulu.....                 | 42 |

### **BAB III DISKRIPSI PERUSAHAAN**

|   |    |
|---|----|
| 3.1. Sejarah Berdirinya RAJAWALI TV .....                   | 43 |
| 3.1.1. Visi Dan Misi RAJAWALI TV .....                      | 44 |
| 3.1.2. Logo RAJAWALI TV .....                               | 45 |
| 3.1.3. Area Jangkauan RAJAWALI TV .....                     | 45 |
| 3.1.4. Satelit .....  | 46 |
| 3.1.5. Lokasi Kantor RAJAWALI TV.....                       | 47 |
| 3.1.6. Program Acara di RAJAWALI TV .....                   | 48 |
| 3.1.7. Penghargaan RAJAWALI TV .....                        | 52 |
| 3.2. Struktur Organisasi.....                               | 53 |
| 3.2.1. Fasilitas .....                                      | 53 |
| 3.3. Obyek Praktek Kameraman Program Acara GOYANG DENDANG55 |    |

## **BAB IV PEMBAHASAN**

|  |    |
|--|----|
| 4.1. Jadwal Kegiatan Prakterk Kerja .....  | 56 |
| 4.2. Deskripsi Program Acara GOYANG DENDANG .....  | 60 |
| 4.3. Peran Kameraman Dalam Produksi Program Acara Goyang Dendang<br>DI RAJAWALI TV ..... | 61 |
| 4.4. Pelaksanaan Produksi .....  | 63 |
| 4.4.1. Pra Produksi .....  | 63 |
| 4.4.2. Produksi .....  | 70 |
| 4.4.3. Pasca Produksi .....  | 77 |
| 4.5. Evaluasi Kamera.....  | 77 |
| 4.5.1. Perbedaan dan Persamaan Saat Pengambilan Gambar .....                             | 77 |
| 4.5.2. Kendala pada tiap kamera.....   | 78 |
| 4.6. Kendala produksi dan solusi.....  | 78 |

## **BAB V PENUTUP**

|                      |    |
|----------------------|----|
| 5.1. Kesimpulan..... | 80 |
| 5.2. Saran .....     | 81 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>82</b> |
|-----------------------------|-----------|

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| 1. Gambar 1. <i>Brid eye View</i> .....          | 20 |
| 2. Gambar 2. <i>Frog Eye</i> .....               | 20 |
| 3. Gambar 3. <i>Straight Angle</i> .....         | 21 |
| 4. Gambar 4. <i>Low Angle</i> .....              | 21 |
| 5. Gambar 5. <i>High Angle</i> .....             | 22 |
| 6. Gambar 6. <i>Close Up</i> .....               | 22 |
| 7. Gambar 7. <i>Big Close Up (BCU)</i> .....     | 23 |
| 8. Gambar 8. <i>Extreme Close Up (ECU)</i> ..... | 23 |
| 9. Gambar 9. <i>Medium Close Up (MCU)</i> .....  | 24 |
| 10. Gambar 10. <i>Medium Shot (MS)</i> .....     | 24 |
| 11. Gambar 11. <i>Knee Shot (KS)</i> .....       | 25 |
| 12. Gambar 12. <i>Full Shot (FS)</i> .....       | 25 |
| 13. Gambar 13. <i>Long Shot (LS)</i> .....       | 26 |
| 14. Gambar 14. <i>One Shot (1S)</i> .....        | 26 |
| 15. Gambar 15. <i>Two Shot (2S)</i> .....        | 27 |
| 16. Gambar 16. <i>Three Shot (3S)</i> .....      | 27 |
| 17. Gambar 17. <i>Group Shot (GS)</i> .....      | 28 |
| 18. Gambar 18. <i>Estabilish Shot</i> .....      | 29 |
| 19. Gambar 19. <i>Headroom</i> .....             | 30 |
| 20. Gambar 20. <i>Noseroom</i> .....             | 30 |
| 21. Gambar 21. <i>Looking Space</i> .....        | 31 |
| 22. Gambar 22. <i>Over Shoulder Shot</i> .....   | 31 |
| 23. Gambar 23. <i>Tata Cahaya</i> .....          | 33 |
| 24. Gambar 24. <i>Kamera Studio</i> .....        | 34 |
| 25. Gambar 25. <i>Kamera EFP</i> .....           | 34 |
| 26. Gambar 26. <i>Kamera ENG</i> .....           | 35 |
| 27. Gambar 27. <i>Lensa Standart</i> .....       | 36 |
| 28. Gambar 28. <i>Lensa Tele</i> .....           | 36 |
| 29. Gambar 29. <i>Lensa wide Angle</i> .....     | 37 |
| 30. Gambar 30. <i>Lensa Zoom</i> .....           | 37 |
| 31. Gambar 31. <i>Logo RTV</i> .....             | 45 |

|  |    |
|--|----|
| 32. Gambar 32. Maps Rajawali TV.....                                 | 47 |
| 33. Gambar 33. Kantor Cabang Bagian Produksi Rajawali Televisi ..... | 47 |
| 34. Gambar 34. Struktur Organisasi .....                             | 53 |
| 35. Gambar 35. Panggung Program Goyang Dendang .....                 | 61 |
| 36. Gambar 36. <i>Floor Plan produksi Goyang Dendang</i> .....       | 63 |
| 37. Gambar 37. <i>Sony PMW-EX3</i> .....                             | 65 |
| 38. Gambar 38. <i>Setting Timecode</i> .....                         | 67 |
| 39. Gambar 39. <i>Jenis Video</i> .....                              | 67 |
| 40. Gambar 40. <i>Format Media</i> .....                             | 68 |
| 41. Gambar 41. <i>White Balance</i> .....                            | 68 |
| 42. Gambar 42. <i>memory card Sony Sxs-1 64GB</i> .....              | 69 |
| 43. Gambar 43. <i>Tripod libec TH-650HD</i> .....                    | 70 |
| 44. Gambar 44. <i>Battery Sony BP-U60 For Sony PMW-EX1/EX3</i> ..... | 70 |
| 45. Gambar 45. Produksi Kameraman .....                              | 71 |
| 46. Gambar 46. <i>Zoom in</i> kamera satu .....                      | 72 |
| 47. Gambar 47. <i>Zoom out</i> kamera satu .....                     | 72 |
| 48. Gambar 48. <i>Panning left</i> kamera tiga .....                 | 73 |
| 49. Gambar 49. <i>Panning right</i> kamera empat .....               | 73 |
| 50. Gambar 50. <i>tilt up</i> kamera dua .....                       | 73 |
| 51. Gambar 51. <i>tilt down</i> kamera dua .....                     | 73 |
| 52. Gambar 52. <i>Full Shoot</i> kamera satu .....                   | 74 |
| 53. Gambar 53. <i>Medium Close up</i> kamera dua .....               | 74 |
| 54. Gambar 54. <i>Close Uo (CU)</i> kamera tiga .....                | 75 |
| 55. Gambar 55. <i>Big Close up</i> kamera tiga .....                 | 75 |
| 56. Gambar 56. <i>Two Shoot</i> kamera empat .....                   | 76 |
| 57. Gambar 57. <i>Three Shoot</i> kamera empat .....                 | 76 |
| 58. Gambar 58. <i>Low Angle</i> kamera tiga .....                    | 77 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| 1. Tabel 1. Area Jangkauan RTV .....                       | 45 |
| 2. Tabel 2. Satelit.....                                   | 46 |
| 3. Tabel 3. Program Acara RTV .....                        | 48 |
| 4. Tabel 4. Jadwal Kegiatan Magang .....                   | 56 |
| 5. Tabel 5. <i>Kamera dan alat pendukung</i> .....         | 64 |
| 6. Tabel 6. <i>Specification Camera Sony PMW-EX3</i> ..... | 65 |
| 7. <i>Tabel 7. Kamera Dan Jenis Shoot</i> .....            | 70 |

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Televisi merupakan media massa yang menggunakan media pandang (*visual*) sekaligus media dengar (*audio*). Sangat berbeda dengan surat kabar yang hanya sebagai media pandang. Kekuatan televisi terletak pada gambar hidup (*live picture*) yang ditunjang naskah (*script*) yang bercerita tentang gambar. (Apriadi, 2013: 93).

Dengan adanya media komunikasi massa televisi, kebutuhan masyarakat akan informasi maupun hiburan menjadi semakin mudah terpenuhi. Bahkan untuk sekarang ini dibandingkan dengan media massa lain, televisi merupakan media yang paling banyak diminati, karena dinilai lebih menarik. Televisi memiliki daya tarik yang kuat disebabkan oleh unsur-unsur *audio* yang berupa suara, dan *visual* yang berupa gambar hidup yang menimbulkan kesan mendalam pada pemirsanya. Selain karena kelebihan tersebut, televisi juga diminati karena adanya beragam pilihan, mulai dari stasiun televisi sampai program-program acara yang dapat di akses dengan mudah dan cepat oleh pemirsa televisi.

Rajawali Televisi (RTV) adalah stasiun TV yang sebelumnya bernama B-Channel, sebuah stasiun televisi swasta terestrial nasional asal Jakarta, Indonesia. RTV mempunyai segmentasi sebagai televisi keluarga. RTV merupakan stasiun televisi yang didirikan berdasarkan izin penyelenggaraan penyiaran dari KPI Pusat dan izin penetapan frekuensi dari Dinas Perhubungan. Jam tayang RTV dimulai pukul 04.00 sampai 02.00 WIB. RTV resmi mengudara pada tanggal 1 November 2009 di Jakarta dengan nama B-Channel. Saat ini, program RTV sendiri lebih difokuskan pada acara hiburan soft news dan variety show untuk keluarga. Pada tanggal 3 Mei 2014, B-Channel telah berganti nama menjadi RTV (Rajawali Televisi) pada saat acara Grand Launching Langit Rajawali. Jangkauan siaran Siaran dari RTV menjangkau wilayah Jabodetabek dan sekitarnya melalui frekuensi 23 UHF.

RAJAWALI TV memiliki bagian yang khusus yaitu *Production Support* yang membantu semua produksi dari *News, Entertainment, Dokumenter, Promo Program, Drama*, dan semua program acara yang di produksi oleh RAJAWALI TV. *Production Support* membawahi beberapa divisi yaitu, *Section Head Art* dan *Properti Department*, yang bertanggung jawab atas properti atau artistik yang di perlukan pada saat produksi atau sering kita dengar adalah *real sett* dan di bawah beberapa *department* yaitu *design, properti, builder*. *Section Head Produktion Support Department* bertanggungjawab atas semua produksi yang telah ditugaskan dari beberapa *Department* yang meliputi *Camera Person, Audio Person, Controll Room Person, Lighting Person*. *Section Head Post Production* bertanggungjawab atas tugas yang telah ditentukan di pasca produksi yang membawahi *Department Editor Dan Grafis Effect*.

*Variety show* adalah hiburan yang terdiri dari pertunjukan terutama musik dan komedi sketsa, dan biasanya diperkenalkan oleh pemimpin acara atau host. RAJAWALI TV memiliki program *variety show* yang sangat hits sekaligus program terbaru yaitu program “GOYANG DENDANG”

Dalam laporan ini penulis ingin menjelaskan proses peran kameraman dalam produksi program *variety show* GOYANG DENDANG di RAJAWALI TV. Program GOYANG DENDANG yang merupakan program baru, tentunya seorang kameramen dituntut untuk harus berinovasi dan memiliki ide kreatif dalam pengambilan gambar yang berkualitas. Pembahasan ini dipilih karena bagi sebagian orang belum mengetahui dan mengerti peran seorang kameraman di dalam Produksi Program *variety show* khususnya GOYANG DENDANG.

Diharapkan dengan Praktek Kerja Lapangan ini penulis dapat mempelajari Peran Kameraman *variety show* dalam produksi program acara GOYANG DENDANG di RAJAWALI TV Jakarta. Praktek Kerja Lapangan ini bertujuan untuk mengaplikasikan materi yang diperoleh selama menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) dengan salah satu lembaga penyiaran. Untuk itu penulis mengajukan Praktek Kerja Lapangan di PT. Metropolitan Televisindo (RAJAWALI TV)

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam praktek kerja lapangan di PT METROPOLITAN atau RAJAWALI TV (RTV) Jakarta, kali ini penulis bergabung pada Kameraman RAJAWALI TV yang bertugas dalam mengabambil sebuah gambar dalam program acara GOYANG DENDANG sesuai koordinasi dari kepala divisi. Maka penulis ingin mengangkat masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran kameraman dalam program acara GOYANG DENDANG di RAJAWALI TELEVISI (RTV) ?

## **1.3. Maksud Dan Tujuan**

### **1.3.1. Maksud**

Proses Praktek Kerja Lapangan merupakan salah satu syarat yang harus dijalankan penulis guna mencapai kelulusan, disamping itu Praktek Kerja Lapangan juga dapat menambah pengalaman dalam dunia kerja serta dapat menambah relasi penulis dengan dunia pertelevisian.

### **1.3.2. Tujuan**

Tujuan penulis melakukan praktek kerja lapangan di RAJAWALI TV Jakarta adalah :

1. Sebagai peran kerja sarana pengaplikasian atas ilmu yang telah diperoleh mahasiswa selama mengikuti perkuliahan reguler dan praktek di kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi).
2. Mendapat pengetahuan dan pengalaman praktek secara langsung dalam produksi program hiburan khususnya program Goyang Dendang RAJAWALI TV.
3. Mengetahui proses produksi sesuai Standart Operational Procedur RAJAWALI TV.

#### **1.4. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.**

Masa pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan selama 43 hari, terhitung mulai dari tanggal 05 Februari 2018 sampai dengan 05 April 2018.

#### **1.5. Tempat Pelaksanaan Prak Kerja Lapangan.**

PT METROPOLITAN TELEVISINDO (RAJAWALI TV) pada divisi produksi Kameraman.

Alamat kantor RAJAWALI TV Gedung Instiut Bisnis Nusantara Lt.3 Jl.DI.Panjaitan kv 24 Cawang , Jakarta Timur . Telp 02129306677

#### **1.6. Teknik Pengumpulan Data.**

##### **1.6.1. Data Primer**

##### **1. Observasi**

Obsrvasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan atau melihat secara langsung proses kerja lapangan dalam arti sehari hari.(Atwar,2105:97)

Observasi yang dilakukan penulis dengan terlibat langsung sebagai kameraman di Rajawali TV.

##### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang di lakukan interaksi dan komunikasi untuk mengungkap tentang sikap,kelakuan , pengalaman,cita cita serta harapan responden. (Atwar,2105:101)

Selain itu penulis beekesempatan untuk melakukan tanya jawab dengan IMMANUEL M.C.N selaku koordinator kameraman di RAJAWALI TV.

## **1.6.2. Data Sekunder**

### **1. Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara mencari data melalui buku buku tentang komunikasi dan jurnalistik. Selain mencari data melalui buku, penulis juga mencari data melalui internet dengan membuka website resmi yang dapat dipertanggungjawabkan isinya.

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **2.1. Penegasan Judul**

Untuk memberi gambaran serta pemahaman yang jelas terhadap laporan yang berjudul “PERAN KAMERAMAN DALAM PROGRAM ACARA GOYANG DENDANG DI RAJAWALI TV (RTV)”. Maka penulis menjelaskan beberapa penegasan judul sebagai berikut :

##### **2.1.1. Peran**

Menurut Riyadi (2002:138) peran dapat diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh suatu pihak dalam oposisi sosial. Dengan peran tersebut, sang pelaku baik itu individu maupun organisasi akan berperilaku sesuai harapan orang atau lingkungannya. Peran juga diartikan sebagai tuntutan yang diberikan secara struktural (norma-norma, harapan, tabu, tanggung jawab dan lainnya). Dimana didalamnya terdapat serangkaian tekanan dan kemudahan yang menghubungkan pembimbing dan mendukung fungsinya dalam mengorganisasi. Peran merupakan seperangkat perilaku dengan kelompok, baik kecil maupun besar, yang kesemuanya menjalankan berbagai peran.

##### **2.1.2. Kameraman**

Seorang juru kamera harus benar-benar mengerti, paham dan tahu mutu gambar yang baik mampu membuat gambar yang sesuai tuntutan alur cerita, diantaranya mampu membuat gambar dengan komposisi yang baik, paham teori tata cahaya, tata suara, editing serta memovitasinya dan teknik penyutradaraan .( Bambang Semedhi, 2011 : 31)

##### **2.1.3. Program Goyang Dendang**

Program Goyang Dendang adalah program yang mewadahi kecintaan masyarakat terhadap musik, khususnya musik dangdut yang di produksi dan siarkan oleh stasiun Rajawali TV Jakarta.

Program *variety show* atau program hiburan seperti hiburan musik dangdut biasanya primadona di televisi, menggunakan *life show*. *Stage* atau panggung, baik *indoor* ataupun *outdoor* di suatu lapangan. (Freed Wibowo, 2007 : 60)

#### **2.1.4. Rajawali Televisi**

Rajawali Televisi merupakan stasiun televisi swasta nasional yang menyuguhkan berbagai tayangan dari berbagai program yang menarik dan menghibur bagi pemirsa. (HRD. Sofia Rosaria Lega Jaya. 2018)

## **2.2. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.2.1. Media Televisi**

Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa *audio visual* dan penyiaran videonya secara *Broadcasting*. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani yaitu *tele*, yang berarti jauh dan *vision* yang berarti melihat. Jadi secara harfiah berarti “melihat jauh”, karena pemirsa berada jauh dari Studio TV (Ilham Z, 2010: 255).

Sedangkan menurut Adi Badjuri (2010: 39) Televisi adalah media pandang sekaligus media pendengar (*audio-visual*), yang dimana orang tidak hanya memandangi gambar yang ditayangkan televisi, tetapi sekaligus mendengar TV *Online* atau mencerna narasi dari gambar tersebut.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa televisi merupakan salah satu media elektronik yang dapat menyiarkan materi dalam bentuk audio visual yang digunakan untuk memberikan informasi maupun hiburan kepada khalayak luas.

### **2.2.2. Karakteristik Televisi**

Menurut Elvinaro (2007:137-139) terdapat tiga macam karakteristik televisi, yang meliputi:

#### **a. Audiovisual**

Televisi memiliki kelebihan dibandingkan dengan media penyiaran lainnya, yakni dapat didengar sekaligus dilihat. Jadi apabila khalayak radio hanya dapat mendengar kata-kata, musik dan efek suara, maka khalayak televisi dapat melihat gambar yang bergerak. Makanya televisi disebut sebagai

media massa elektronik audiovisual. Namun, tidak berarti gambar lebih penting dari kata-kata, keduanya harus ada kesesuaian secara harmonis.

### **b. Berpikir Dalam Gambar**

Ada dua tahap yang dilakukan proses berpikir dalam gambar. Pertama adalah visualisasi (*visualization*) yakni menerjemahkan kata-kata yang mengandung gagasan yang menjadi gambar secara individual. Kedua, penggambaran (*picturization*) yakni kegiatan merangkai gambar-gambar individual sedemikian rupa sehingga kontinuitasnya mengandung makna tertentu.

### **c. Pengoperasian Lebih Kompleks**

Dibandingkan dengan radio siaran, pengoperasian siaran televisi jauh lebih kompleks, dan lebih banyak melibatkan banyak khalayak. Peralatan yang digunakan pun lebih banyak dan untuk mengoperasikannya lebih rumit dan harus dilakukan oleh orang-orang yang terampil dan terlatih.

## **2.2.3. Kekuatan Dan Kelemahan Televisi**

Menurut Skomis (1985) kekuatan televisi salah satunya adalah memberikan gambaran bila dibandingkan dengan media massa lainnya (radio, surat kabar, majalah, buku), televisi tampaknya memberikan sifat yang istimewa. Ia merupakan gabungan dari media dengan gambar. Bisa bersifat informatif, hiburan, maupun pendidikan bahkan gabungan antara ketiga unsur tersebut.

1. Terdapat 4 kekuatan televisi (Syahputra, 2006: 70), yaitu:
  - a. Menguasai jarak dan waktu, karena teknologi televisi menggunakan *elektromagnetik*, kabel-kabel dan fiber yang dipancarkan transmisi melalui satelit.
  - b. Sasaran TV *Online Streaming* dicapai untuk menjangkau massa cukup besar, nilai aktualitas terhadap suatu liputan atau pemberitaan cukup cepat.
  - c. Daya rangsang terhadap media televisi cukup tinggi. Hal ini disebabkan oleh kekuatan suara dan gambar yang bergerak (*ekspresif*).
  - d. Informasi atau berita-berita yang disampaikan lebih singkat, jelas, dan sistematis.

2. Terdapat kelemahan televisi (Syaputra, 2006: 70), yaitu:
  - a. Media televisi terikat waktu tontonan.
  - b. Televisi tidak bisa melakukan kritik sosial dan pengawasan sosial secara langsung dan vulgar.
  - c. Pengaruh televisi lebih cenderung menyentuh aspek psikologis massa. Bersifat “*transitory*”, karena sifat ini membuat isi pesannya tidak dapat dimemori oleh pemirsanya. Lain halnya dengan media cetak, informasi dapat disimpan dalam bentuk kliping.

### 2.3. Standar Penyiaran

Standar penyiaran yakni suatu aturan yang berlaku disuatu wilayah yang berhubungan dengan peralatan yang digunakan dalam penyiaran, seperti kamera video yang digunakan di Jepang berbeda dengan kamera video yang digunakan di Indonesia, Perancis, dan beberapa negara Afrika, demikian juga dengan transmisi yang digunakan.

Perbedaan ini terjadi karena negara yang memproduksi peralatan terkait tersebut menetapkan standar tertentu sesuai dengan kebutuhan dan kebijakan masing – masing. Perbedaan standar penyiaran tersebut yaitu pada : (1) jumlah bingkai gambar perdetik (*frame per second*)-*fps*; (2) jumlah garis pada setiap *frame*, dan (3) jumlah frekuensi yang digunakan. Saat ini ada tiga standar penyiaran yang berlaku di dunia :

1. NTSC (*National Television Standard Committess*) merupakan standar yang digunakan transmisi televisi analog di negara di antaranya : Amerika Serikat, Bahama, Bolivia, Kanada, Kolombia, Kosta Rika, Kuba, Ekuador, El Savador, Fuji, Grenada, Guam, Guatemala, Honduras, Jepang, Myanmar, Belanda, Nikaragua, Peru, Filipina, Korea Selatan, Taiwan, dan Venezuela. NTSC dibangun pada 1953 oleh *National Television Systems Committee*.
2. PAL (*Phase Alternating by Line*) dikembangkan di Jerman oleh Walker Bruch (1967). PAL terdiri dari : (1) PAL B/G/D/K/I: PAL yang menggunakan 625 baris dan 25 *fps* (*Frame Per Second*) di hamper semua negara Eropa Barat, Inggris, Irlandia, Hong Kong, China, dan Indonesia; (2)

PAL M: PAL yang digunakan di Brazil; (3) PAL Nc (PAL Kombinasi N), digunakan di Argentina; (4) PAL N, Standar televisi Uruguay; (5) PAL L, digunakan hanya pada jaringan televisi untuk hotel.

3. SECAM (*Sequential Couleur a' Memoire*) adalah system televisi analog yang pertama kali digunakan di Perancis, dikembangkan oleh Henri de France. SECAM adalah standar warna yang pertama di Eropa. Ada enam jenis SECAM, yaitu: (1) Perancis SECAM (SECAM L) digunakan di Perancis, Luxembourg, dan Monte Carlo; (2) SECAM-B/G: digunakan di Timur Tengah dan Yunani; (3) SECAM D/K: digunakan sebagian negara Eropa Timur; (4) SECAM H, diperkenalkan pada 1970; (5) SECAM K, digunakan di negara Afrika yang pernah dijajah Perancis; dan (6) SECAM-M: Sekitar tahun 1970-1991 digunakan di Kamboja dan Vietnam. Awal 1980-an digunakan di Venezuela.

Dengan perbedaan tersebut, peralatan elektronik standar NTSC tidak cocok digunakan pada standar PAL, karena *fps*-nya berbeda. Ada kelebihan video berformat NTSC, karena 30 *fps* lebih tinggi dari PAL 25 *fps*, menyebabkan lebih banyak jumlah gambar yang ditangkap. Hal ini sangat bermanfaat bagi *movie maker* yang membutuhkan efek *slow motion*. Berbeda dengan PAL, jika diperlambat akan lebih *blurry* karena kemampuan *fps* lebih sedikit.

Perbedaan standar ini awalnya sangat merepotkan, tetapi dengan perkembangan teknologi dapat diatasi dengan menggunakan peralatan yang disebut *conversion unit* atau menggunakan perangkat multisystem, yaitu perangkat yang mampu menerima sistem warna yang berbeda. Baik dari PAL ke NTSC, dari NTSC ke SECAM, dari SECAM ke PAL, maupun sebaliknya.

Dalam hal jumlah frekuensi yang digunakan, setiap negara memiliki ketentuan mengenai lebar pita frekuensi (*bandwidth*) yang berbeda-beda. Pemerintah di negara yang termasuk kelompok NTSC menetapkan lebar pita 6 Mhz. ketentuan mengenai lebar pita frekuensi ini lebih mudah berubah-ubah, bahkan diantara sesama negara yang masuk pada standar tertentu, tidak bisa sama.

Pemerintah kadang dapat menaikkan lebar pita frekuensi suatu blok siaran atau mungkin juga sebaliknya tergantung kebutuhan.

Saat ini telah berkembang standar teknologi siaran televisi terbaru, yang disebut *High Definition Television (HDTV)*, yaitu standar penyiaran digital (*digital broadcasting*) yang menggunakan sinyal video, audio dan data ke pesawat televisi. Jepang negara pertama yang mengembangkan system ini, kemudian dikembangkan di Australia, Amerika, dan beberapa negara Eropa lainnya.

System HDTV yang disebut *High Vision (Hi-Vision)* karena perubahan yang terjadi pada garis *scanning* 525 per detik menjadi 1125 garis per detik. Aspek ratio dari 4:3 menjadi 16:9, daerah frekuensi dari 59.95 Hertz, dan modulasi sinyal suaranya berubah dari FM ke *Dynamic Sound*. (Rusman dan Yusiatie,2015 : 1-5).

System HDTV akan semakin berkembang dengan diluncurkannya system televisi digital DVB-T dan dikembangkan generasi kedua DVB-T2 (*Digital Video Broadcast* untuk transmisi terrestrial, generasi terbaru). Sebuah teknologi baru yang berbeda dengan *Digital Sateellite (DVB-S)* dan *Digital Cable (DVB-C)*.

Siaran DVB-T adalah penyiaran yang menggunakan frekuensi VHF/UHF seperti halnya dengan penyiaran analog, tetapi kontennya digital. Pada system penyiaran analog semakin jauh pemancar televisi, sinyal akan melemah dan penerimaan gambar menjadi buruk dan berbayang. Sehingga system penyiaran digital dapat diterima dengan baik sampai titik di mana sinyal tidak dapat diterima lagi. Penyiaran digital hanya mengenal dua, terima atau tidak.

Kehadiran teknologi HDTV merupakan televisi masa depan diistilahkan "*Leapfrog*" telah melakukan lompatan katak, karena memberikan tontonan yang menarik dengan warna-warna yang jelas dan *depth of field* lebih luas daripada televisi biasa. HDTV memiliki jumlah pixel sampai lima kali dari standar analog. Segala kelebihan yang dimiliki system HDTV akan memberikan kualitas gambar dan suara yang lebih baik. Seolah-olah memindah bioskop kedalam rumah. (Rusman dan Yusiatie,2015 : 1-5)

## 2.4. Genre program Televisi

Genre adalah istilah serapan untuk ragam, yaitu pembagian suatu bentuk seni atau tutur tertentu menurut kriterianya yang sesuai untuk bentuk tersebut. Dalam semua jenis seni, genre adalah suatu kategorisasi tanpa batas-batas yang jelas. Genre terbentuk melalui konvensi, dan banyak karya melintasi beberapa genre dengan meminjam dan menggabungkan konvensi-konvensi tersebut. Lingkup kata “genre” biasanya dibatasi pada istilah dalam bidang seni dan budaya.

Menurut Naratama didalam buku cara kreatif memproduksi program televisi, (Andi Fachruddin, 2015:69), Format acara televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut.

Oleh sebab itu, genre yang diklarifikasi oleh Nielsen Audience Measurement disesuaikan dengan kebutuhan untuk melakukan riset penetrasi produk televisi dengan distribusi produk barang komersial. Klasifikasi genre atau format program tidak mengacu pada konsep dasar produksi televisi sebagai kunci utama tetapi berlandaskan kepentingan industri yang menjadi bagian simbiosis mutualismenya. Konsep genre bagi Nielsen Audience Measurement adalah klarifikasi program berkaitan pada target pasar yang akan dituju sebagai representasi parameternya kuantitas penonton.

Genre atau format program televisi dilihat dari konsep dasar produksi televisi dan arah terbentuknya *hybridity* format program hakikatnya terbagi menjadi tiga utama, yaitu fiksi, non fiksi (karya artistik), serta informasi (karya jurnalistik).

Genre Fiksi atau drama adalah sebuah format program televisi yang di produksi sebagai karya artistik dengan proses imajinasi kreatif melalui penggambaran adegan – adegan rekayasa atau khayalan sebagai interpretasi kehidupan manusia atau fantasi dari kreator tim produksi.

Genre nonfiksi atau nondrama adalah sebuah format program televisi yang diproduksi sebagai karya artistik dengan proses imajinasi kreatif yang merupakan realitas sosial objektif para kreatornya seperti layaknya kehidupan manusia sehari-hari dan bukan khayalan.

Genre informasi atau berita dan peristiwa khususnya adalah sebuah format program televisi yang diproduksi sebagai karya jurnalistik, yaitu aktual dan faktual atas peristiwa dalam kehidupan manusia sehari-hari secara kreatif, informatif dan profesional dari para jurnalis penyiaran televisi.

Menurut Andi Fachruddin (2015:72-77) memberikan pandangan dan memudahkan fokus menerapkan konsep produksinya, maka dapat diperjelas lagi sebagai berikut:

#### **2.4.1. Genre atau format program informasi**

- a. *News Buletin* adalah kumpulan materi berita yang disajikan dari laporan tentang fakta peristiwa atau pendapat dalam tulisan / narasi, *audiovisual*, gambar foto, peta, grafis, baik direkam atau *live* yang aktual, menarik, bermanfaat, dan dipublikasikan oleh media televisi. Setiap item materi berita singkat (durasi 2-3 menit) dengan total durasi *news bulletin* slot 30 menit.
- b. *Current Affairs* (sedang terjadi) adalah program yang menyajikan informasi yang terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat secara lengkap dan mendalam. Formatnya bisa berbentuk dialog dalam *news bulletin* dan durasinya disesuaikan dengan kebutuhan.
- c. *Features* adalah berita ringan dengan durasi singkat (1-2 menit) yang dapat disisipkan pada program berita, berdampingan dengan *hard news*. Berita ringan namun menarik yang disisipkan maksudnya adalah informasi yang lucu, unik, aneh, dan menimbulkan keaguman. *Features* jenis ini dikategorikan *soft news* karena tidak terkait dengan waktu penayangan.
- d. *Magazine News* adalah berbagai macam rubik dan tema *features* yang disajikan dalam reportase aktual atau *timeless* dan dibuat dalam satu paket slot program televisi.

- e. *Talk Show News* adalah program dialog yang di pandu oleh seorang pembawa acara / *moderator* / *host* dengan beberapa narasumber sesuai kebutuhan redaksi / *devisi current affairs*, yang membahas konten isu hangat yang sedang berkembang atau berkaitan dengan *hardnews* dari program berita suatu stasiun televisi. Frekuensinya regular setiap hari bahkan bisa lebih sesuai kebutuhan redaksi.
- f. *Live Events* adalah suatu peristiwa atau kegiatan yang dimiliki nilai beritanya: penting, menarik, dan laku dijual serta disiarkan secara *live* oleh stasiun televisi. Adapun kontennya seperti seremonial, bencana alam, *event* olahraga, kasus hukum, dan tokoh populer.
- g. *Investigasi* ialah peliputan berita yang merupakan pengungkapan terhadap pelanggaran atau kejahatan yang merugikan kepentingan publik karena dirahasiakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

#### **2.4.2. Genre atau format Program Nonfiksi (Nondrama)**

- a. Kuis adalah program permainan yang melibatkan beberapa peserta dengan di pandu oleh seorang pembawa acara yang saling berinteraksi dalam bertanya dan menjawab suatu soal permainan sebagai hiburan belaka. Pembawa acara bertanya, peserta menjawab atau penonton (distudio/dirumah) yang menjawab membantu peserta, dan lain sebagainya.
- b. Musik ialah format acara televisi menyajikan pertunjukan musik dari satu / banyak penyanyi dan pemain musik, diselenggarakan dilokasi *indoor* ataupun *outdoor*, dimana produksi televisi harus menggunakan sistem rekamaan multikamera.
- c. *Variety Show* adalah hiburan yang terdiri dari berbagai format program dan tindakan, terutama pertunjukan musik, jogetan dan musik, agama, moment today, komedi sketsa, games, dan biasanya diperkenalkan oleh pengantar (pembawa acara) atau *host*. Pertunjukan yang mendukung *variety show* termasuk hipnotis, dukungan hewan, aksi sirkus, akrobat, juggling, *romance*, kejutan kepada pengisi acara dan kru, membagi - bagikan hadiah, dan lain sebagainya.

- d. *Reality Show* adalah program yang menggambarkan adegan yang seakan-akan benar-benar berlangsung tanpa skenario, dengan pemain yang umumnya khalayak umum biasa, bukan artis tertentu.
- e. *Game Show* adalah sebuah acara permainan yang mengadu kemampuan, ketrampilan, keuletan, dan kesabaran setiap peserta. Demi kemenangan, mereka harus diuji setiap langkah melalui jebakan-jebakan dan rintangan-rintangan. Setiap lolos dari jebakan maka peserta akan mendapatkan tambahan nilai (*score*). Sese kali diselipkan pertanyaan untuk menguji pengetahuan umum. Sese kali juga di selipkan pertanyaan untuk menguji pengetahuan umum. Sese kali juga di selipkan trik-trik dialog ringan untuk mengetahui reaksi setiap peserta.
- f. *Talk Show Entertainment* adalah program dialog yang dipandu oleh seorang pembaca acara / moderator / host yang umumnya sudah memiliki ketenaran (dominasi artis) dengan beberapa narasumber sesuai konsep produser atau tim kreatif, sedangkan konten yang di bahas adalah segala sesuatu yang menarik/marketable bagi departement program stasiun televisi ataupun *production house*. Frekuensi penayangan biasannya sekali seminggu atau beberapa kali di sesuaikan dengan strategi programming stasiun televisinya.
- g. *Talk Show Sponsorship* adalah program dialog yang di pandu oleh seorang pembawa acara/moderator/host dengan beberapa narasumber yang mensponsori atau mem-*blocking* program sesuai konsep produser/tim kreatif atau pihak sponsor, dengan konten yang dibahas segala sesuatu yang merupakan promosi komersial atau sosialiasi program kerja yang dikemas semenarik mungkin/marketeble oleh *departement* program stasiun televisi ataupun *production house* sesuai permintaan sponsor utama. Frekuensinya penayangan biasanya sekali seminggu atau beberapa kali di sesuaikan dengan keberadaan dan kepentingan pihak sponsor.
- h. Komedi/lawakan adalah genre program acara televisi yang menampilkan secara personal atau kelompok orang mempertunjukkan adegan lelucon sebagai hiburan segar yang tidak membutuhkan kemampuan berpikir

penonton dan intelektualitas tinggi untuk memahami isi pesannya, sederhana, dan mudah dicerna oleh seluruh tingkatan usia.

- i. Dokumenter adalah program yang mengombinasikan seni pembuatan film, seni produksi televisi, dan penulisan jurnalistik dengan tema topik tertentu, disajikan dengan gaya bercerita, menggunakan narasi (dengan *voice over* – hanya layar monitor), menggunakan wawancara, juga ilustrasi musik sebagai penunjang gambar *visual (picture story)* dengan tujuan *to show the audience what has never been seen*. Durasi program dokumenter televisi disesuaikan dengan *slot time* 30 menit atau 60 menit, tetapi kalau untuk kalangan umum dan konsumsi film teater sangat bebas tergantung sang kreator.

#### **2.4.3. Genre atau format program Fiksi (Drama)**

- a. Drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Drama televisi yang ditayangkan atau dipentaskan melalui televisi. Keunggulan drama televisi mampu mendramatisir ketika melukiskan *flashback* (kenangan masa lalu). Drama televisi berbentuk skenario cerita ditampilkan dalam film, sinetron, atau telenovela.
- b. Sinetron merupakan drama dalam rangkaian episode yang menyajikan cerita dari berbagai tokoh secara bersamaan. Masing-Masing tokoh memiliki alur cerita mereka sendiri-sendiri tanpa harus dirangkum menjadi suatu kesimpulan. Kesamaan dibuat dalam konsep dasar produksi televisi.
- c. Film atau sinema / movie adalah audio visual yang merupakan karya seni yang berbentuk populer dari hiburan dan juga bisnis. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera atau animasi.
- d. Sitcom (komedi situasi) adalah komedi drama dengan tema yang berubah-ubah sesuai kreativitas sang kreator di mana beberapa karakter pameran selalu sama dan hampir menggunakan latar, lokasi, dan dekorasi yang hampir sama setiap kali tayang di televisi. Sitcom berdurasi slot 30 menit dan 60 menit merupakan genre komedi yang berasal dari radio.

## **2.5. Proses Produksi Televisi**

Program acara televisi sebelum di tayangkan, sebenarnya melalui beberapa tahapan tahapan. Secara garis besar di katogarikan dalam tiga yaitu. Pra produksi, produksi dan paska produksi.

### **2.5.1. Pra produksi**

Pada tahap ini tampak alur, bahwa sebuah program acara berawal dari sebuah ide atau gagasan baik perseorangan ataupun kelompok (*teamwork*), yang diteruskan dengan tukar pikiran (*brainstroming*). Baru setelah itu di lakukan penyesuaian-penyesuaian (*adaptasi*) agar didapatkan sebuah program yang terstruktur dan rapi biasanya sudah berupa naskah cerita (*skenario*) untuk drama ataupun roundup program acara non-drama dan news. Setelah konsep *pre-production* selesai baru di lanjutkan ke tahap berikutnya yaitu merealisasikan proses *pre-production* ke dalam proses produksi (*production*). (Setyobudi, 2012 : 54 )

Seorang kameramen pra produksi berperan kerja mempersiapkan kamera apa yang akan di gunakan dan melakukan pengecekan terhadap kamera sebelum di lakukan pada tahap produksi.

### **2.5.2. Produksi**

Pada tahap ini pada prinsipnya memvisualisasikan konsep naskah atau rundown acara agar dapat dinikmati pemirsa, dimana pada tahap ini sudah melibatkan bagian lain yang bersifat teknis (*engineering*). Karena harus memvisualisasikan gagasan atau ide saat *brainstroming* maka harus menggunakan peralatan (*equipment*) dan operator terhadap peralatan yang dioperasikan atau dukenal dengan istilah *production services* .

Dalam produksi ini seorang kameramen akan melakukan pengambilan gambar sesuai dengan treatment dan melakukan pengambilan gambar sesuai dengan arahan *Program Director* . (Setyobudi, 2012 : 55)

### 2.5.3. Paska Produksi

*Post production* atau dikenal juga dengan istilah paska produksi lebih berorientasi untuk produksi program-program acara bersifat tidak langsung (recording). Sementara *post – production* lebih banyak memberikan stock shot penunjang saja, khususnya program acara news dan non-drama. Jadi setelah tahap produksi dilakukan maka baru dapat di kerjakan tahap paska produksi yang meliputi banyak hal seperti *offline editing*, *on-line editing*, proses *dubbing* , proses *mixing* , proses *titling* . (Setyobudi, 2012 : 56)

Dalam tahap paska produksi seorang kameramen tidak mendapatkan tugas yang dijelaskan diatas, hanya saja seorang kameramen dalam paska produksi mendapat tugas membereskan dan mengembalikan peralatan ke *camstore* dan melakukan pengecekan guna di gunakan dalam program berikutnya.

### 2.6. Kameraman

Kameraman atau penata gambar adalah orang yang bertanggung jawab atas pengambilan gambar untuk program televisi. Ada beberapa istilah yang melekat pada kata cameraman ini , di antaranya:

1. Operator kamera: Petugas yang menangani kamera saat di lakukan produksi dengan multi kamera. (Rusman dan Yusiatie ,2015 : 131-132)
2. *Campers ( camera person )* adalah seseorang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggung jawab dengan objek gambar yang di rekam (Rusman dan Yusiatie ,2015 : 131-132)

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

1. *First Cameraman* sering di sebut DOP ( *Director of photography* ) atau kepala cameraman, bertanggung jawab terhadap pergerakan dan penempatan kamera dan pencahayaan dalam suatu adegan.
2. *Second cameraman*, di sebut asisten cameraman atau operator kamera, bertindak sesuai intruksi dari cameraman utama dan melakukan penyesuaian pada kamera atau mengoprasikan kamera selama *shooting*.
3. *First assistant cameraman* sering di sebut kepala asisten untuk para operator kamera. Tugasnya mengatur fokus kamera.

4. *Second assistant cameraman* , menjadi asisten operator kamera.
5. Hal yang harus dipahami oleh cameraman , jika campers bertugas meliput program siaran televisi format program formasi bertanggung jawab dengan objek yang di rekam. Pada saat masuk studio ataupun *outdoor* dengan format program hiburan dengan sistem multikamera, peran *campers* akan menjadi operator kamera. Seluruh pergerakan, angle dan penempatan posisi kamera diarahkan dari panel studio oleh PD (*program director*). Tidak dapat dengan kemauan sendiri mengambil gambar tetapi sesuai atau permintaan PD (*program director*).

## **2.7. Teknik Dasar Kamera**

Dalam produksi siaran televisi ada tiga unsur pokok yang selalu berkaitan dengan seorang cameraman yaitu tata: tata gambar, suara dan cahaya (*camera, audio dan lighting*). Jika salah satu unsur ini tidak dikuasai dengan baik, maka sulit memproduksi program produksi secara maksimal.

Ketiga unsur ini memiliki istilah standar yang baku digunakan. Istilah ini harus dipahami dan di mengerti oleh seorang *cameraman* dengan baik. Karena jika tidak memahami dengan baik dapat menjadi hambatan dan gangguan dalam produksi. Kalaupun ada perbedaan istilah, misalnya *angle* kamera maka harus ada kesepakatan antara penanggung jawab gambar (*cameraman*) dan *program director* atau dengan kru lainnya, agar istilah tersebut dapat dimengerti oleh semua kru. (Rusman dan Yusiatie , 2015 : 163 )

### **2.7.1. Tata Gambar**

Kamera adalah sumber gambar yang digunakan untuk memproduksi program. Dalam pengambilan gambar ada lima yang harus diperhatikan, yaitu *camera angle, frame size, gerakan kamera, gerakan objek dan komposisi*. Berikut uraiannya:

## 1. *Angle* kamera

### a. *Brid Eye View*

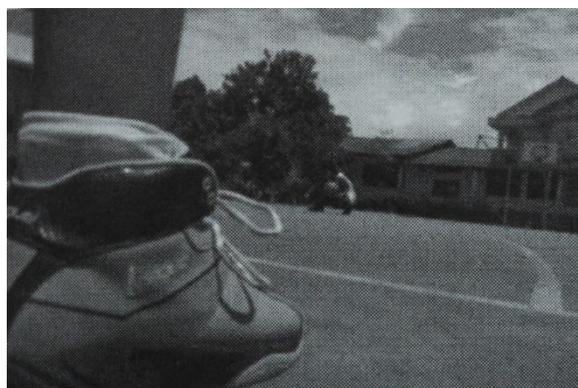
Teknik pengambilan gambar dengan posisi dari ketinggian objek. Memperlihatkan lingkungan yang luas, misalnya kota dengan gedung-gedung bertingkat, rumah, jalan, dan sungai. Pengambilan gambar ini dilakukan dengan helikopter atau dengan helicam yang sering di gunakan untuk memantau arus lalu lintas.



Gambar 2.1 : *Brid eye View*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

### b. *Frog Eye*

Pengambilan gambar dengan ketinggian sesuai dengan dasar dudukan atau lebih rendah dari kedudukan objek. Motivasi teknik pengambilan gambar ini memberikan kesan dramatik pada objek yang unik atau aneh.



Gambar 2.2 : *Frog Eye*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

c. *Straight Angle*

Disebut juga *eye level* sudut pengambilan gambar yang normal. Posisi kamera dan objek sejajar. Biasanya setinggi dada dan sering digunakan *stand up reporting*.



Gambar 2.3 : *Straight Angle*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

d. *Low Angle*

Teknik pengambilan gambar agak lebih rendah dari objek sasaran. Tujuan sudut pengambilan gambar ini adalah untuk membangun kesan berkuasa atau dominan sang objek.



Gambar 2.4 : *Low Angle*  
Sumber: Buku Siaran Televisi non-Drama

e. *High Angle*

Pengambilan gambar dari atas objek yang diarahkan ke bawah sehingga mengesankan objek terlihat kecil. Kesan yang ingin ditimbulkan pada *angle* ini yaitu kesan tertekan atau lemah.

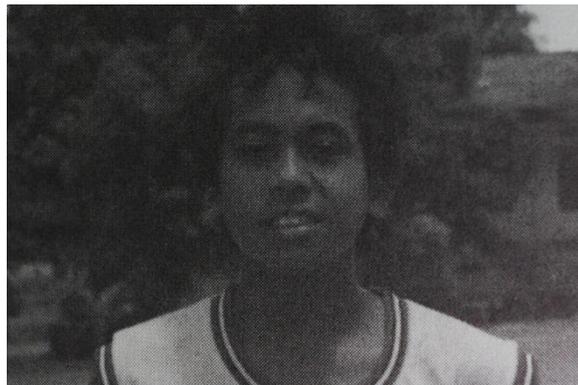


Gambar 2.5 : *High Angle*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

2. *Frame Size*

a. *Close Up (CU)*

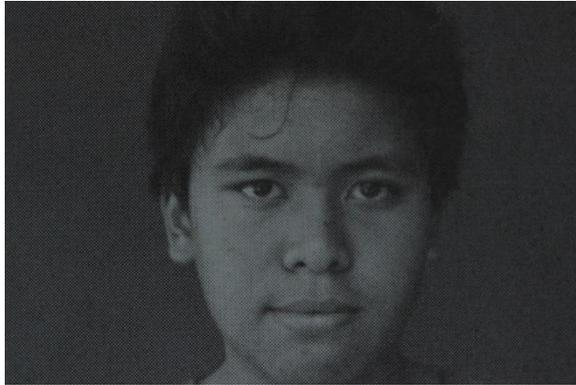
Yang diambil dari jarak dekat. Batas kepala sampai leher bagian bawah. Sehingga dari objek hanya wajah saja.



Gambar 2.6 : *Close Up*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

b. *Big Close Up (BCU)*

Pengambilan gambar batas kepala hingga dagu. Gambar ini untuk menunjukkan ekspresi dari objek.



Gambar 2.7 : *Big Close Up (BCU)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

c. *Extreme Close Up (ECU)*

Pengambilan gambar dengan hanya memperlihatkan detail tertentu, misalnya hidung, mata, atau telinga.



Gambar 2.8 : *Extreme Close Up (ECU)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

d. *Medium Close Up (MCU)*

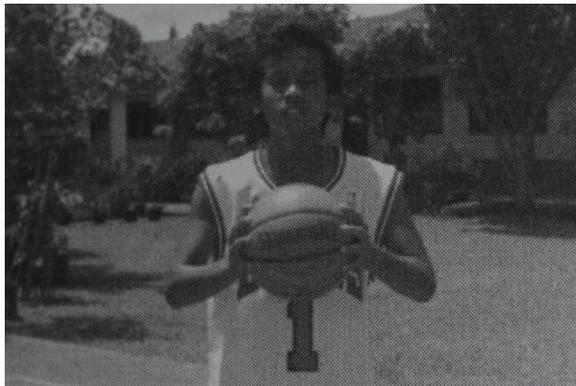
Pengambilan gambar batas kepala hingga dada. Tujuan gambar ini untuk menunjukkan profil seseorang.



Gambar 2.9 : *Medium Close Up (MCU)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

e. *Medium Shot (MS)*

Gambar diambil dari pinggang ke atas hingga kepala objek. Dalam *frame* tampak sesosok objek.



Gambar 2.10 : *Medium Shot (MS)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

f. *Knee Shot (KS)*

Istilah pengambilan gambar dari lutut ke atas hingga kepala.



Gambar 2.11 : *Knee Shot (KS)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

g. *Full Shot (FS)*

Pengambilan gambar dari kaki hingga kepala, tujuannya untuk memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar.



Gambar 2.12 : *Full Shot (FS)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

h. *Long Shot (LS)*

Pengambilan gambar objek dengan latar belakang yang jelas.



Gambar 2.13 : *Long Shot (LS)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

i. *One Shot (IS)*

Pengambilan gambar satu objek, memperlihatkan seorang dalam *frame*.



Gambar 2.14 : *One Shot (IS)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

j. *Two Shot (2S)*

Pengambilan gambar dengan dua orang dalam *frame*.



Gambar 2.15 : *Two Shot (2S)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

k. *Three Shot (3S)*

Pengambilan gambar tiga objek yang sedang berinteraksi satu sama lainnya.



Gambar 2.16 : *Three Shot (3S)*  
Sumber: Buku Siaran Televisi non-Drama

### 1. *Group Shot (GS)*

Pengambilan gambar lebih dari tiga obyek dalam satu *frame*.



Gambar 2.17 : *Group Shot (GS)*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

## 3. Pergerakan kamera

### a. *Zoom In/ Zoom Out*

Gerakan lensa kamera merekam objek. Di mana posisi kamera dalam keadaan diam. *Zoom in* gerakan kamera untuk memperbesar atau mendekatkan objek dalam gambar. *Zoom out* gerakan lensa untuk merekam objek kecil menjauh.

### b. *Panning*

Pergerakan horizontal kamera dari kiri ke kanan ataupun sebaliknya. Dalam pengambilan gambar dengan menggunakan gerakan tanpa mengubah posisi kamera gerakan kamera ini dapat menimbulkan unsur-unsur dinamis dan dramatik sehingga keinginan penonton untuk mengetahui lebih dalam.

### c. *Following Pan*

Mempertahankan fokus pada objek yang bergerak atau menjauhi kamera, namun tetap fokus pada objek yang ada dalam gambar.

### d. *Interrupted Pan*

Gerakan ke kanan atau ke kiri yang halus tetapi dengan tiba-tiba dihentikan, dengan maksud untuk menghubungkan kedua objek di mana objek tersebut terpisah satu sama lainnya.

e. *Whipe/Flash Pan*

Pergerakan kamera yang begitu cepat sehingga tidak memperlihatkan detail gambar objek.

f. *Tilting*

Cara pengambilan gambar dengan menggerakkan kamera ke arah vertikal, tanpa mengubah posisi kamera. Komandonya dengan *tilt up* dan *tilt down*.

g. *Estabilish Shot*

Pengambilan gambar dari jarak jauh dan melebar memperlihatkan suasana untuk menginformasikan lokasi mana gambar tersebut diambil.

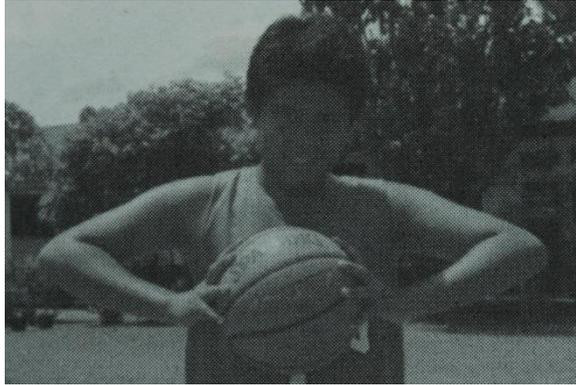


Gambar 2.18 : *Estabilish Shot*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

#### 4. Komposisi

a. *Headroom*

Letak jarak kepala objek dengan bingkai atas *frame* kamera. *Headroom* digunakan pada ukuran *medium shot*, di mana posisi objek harus proporsional pada bagian kepala diatur agar tidak terlalu tinggi atau rendah pada bingkai *frame* kamera atas.



Gambar 2.19 : *Headroom*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

b. *Noseroom*

Jarak pandang seorang pada objek lain. Biasanya komposisi ini digunakan untuk seorang yang sedang melakukan interaksi dengan orang lain atau benda lain.



Gambar 2.20 : *Noseroom*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

c. *Looking Space*

Ruang yang diberikan pada objek yang bergerak ke depan, misalnya orang yang berjalan pada *frame* di depan objek lebih luas dari ruang belakangnya yang disebut *back space*.



Gambar 2.21 : *Looking Space*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

d. *Over Shoulder Shot*

Sudut pengambilan pengambilan gambar yang dilakukan *cameraman* dari belakang objek, yang terlihat hanya kepala atau bahu objek. Tujuan pengambilan gambar ini memperlihatkan objek sedang melihat sesuatu atau bercakap-cakap.



Gambar 2.22 : *Over Shoulder Shot*  
Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

## 5. Gerakan objek

a. *Walk In/Walk Out*

Posisi kamera dalam keadaan diam. Objek menjauh dari kamera disebut *walk out*, mendekat *walk in*.

### b. *Framing*

Gerakan objek dalam sebuah *frame*. Dalam posisi kamera diam dan *frame* kosong lalu muncul objek secara tiba-tiba ke dalam *frame* disebut *in frame*. Objek keluar disebut *out frame*.

### c. *Follow Shot*

Objek sejajar dengan kamera, di depan, di belakang, kiri atau kanan objek, mengikuti gerak agar tidak keluar dari *frame*. *Follow shot* ini dapat dilakukan dengan berjalan mengikuti objek, menggunakan kendaraan, *dolly track* dan alat bantu lainnya.

## 2.8. Tata Cahaya

Prinsip dasar yang perlu diketahui seorang *cameraman* dalam sebuah produksi *outdoor* maupun *indoor*. (Rusman dan Yusiatie,2015:177)

### a. *Back Light*

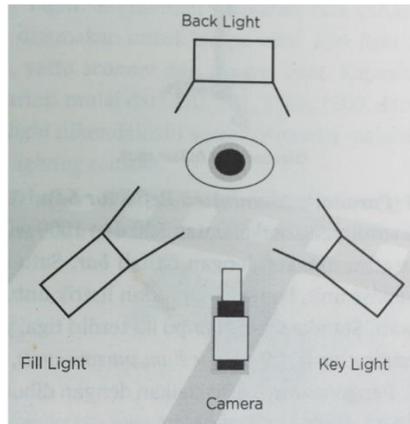
Penyinaran dari belakang objek dengan kedudukan sejajar dengan bidang vertikal yang melalui sumbu *optic* kamera. Penyinaran yang dipasang di belakan tepatnya di tengah – tengah objek.

### b. *Key Light*

Merupakan sumber penyinaran yang terarah dan sumber penyinaran terhadap suatu objek atau area tertentu. Sinar utama yang dituju kepada objek dan akibatnya penyinaran ini akan menimbulkan bayangan. Penempatan *key light* ini pada 30 – 40 derajat di samping atau kanan kiri *nose line* dan 30 – 40 derajat di atas objek.

### c. *Fill Light*

Penyinaran tambahan dengan tujuan tertentu, yaitu untuk mengurangi bayangan dari samping akibat penyinaran dari penyinaran lainnya. Pencahayaan umum yang digunakan untuk memperhalus kontras dari *key lighting*. *Fill light* diletakkan 30 derajat di sebelah *view line* dan posisi berlawanan dengan posisi *key light*.



Gambar 2.23 : Tata Cahaya  
 Sumber : Buku Siaran Televisi non-Drama

## 2.9. Beberapa Jenis Kamera

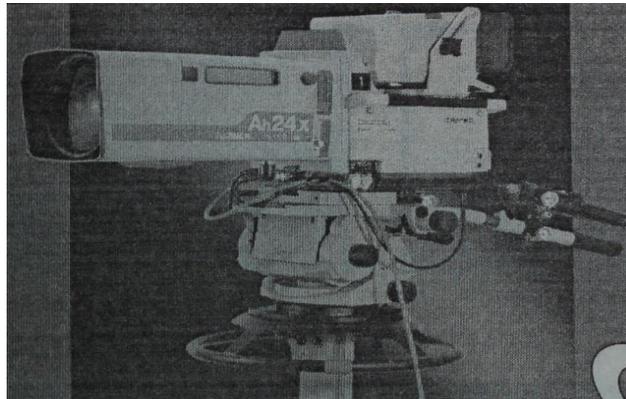
Sesuai dengan peruntukannya, terdapat beberapa jenis kamera yang di desain seperti kamera studio, kamera EFP (*electronic field production*), kamera ENG (*electronic news gathering*). Tentu saja ketiga jenis kamera ini mempunyai perbedaan yang nyata, baik sisi kualitas video keluarannya, ukuran fisiknya , maupun fasilitas operasionalnya.(Hidajanto dan Andi,2011 : 181-182).

### a. Kamera Studio

Didesain untuk produksi *indoor* (di dalam studio produksi) ataupun *outdoor* ( misalnya di stadion olahraga), yang memiliki cakupan lapangan maupun jarak pengambilan yang luas. Cakupan lapangan mempunyai pengertian, bahwa lapangan yang harus diambil gambarnya mempunyai sudut cakupan yang lebar yang dikenal sebagai parameter sudut cakupan horizontal (*horizontal view of angle*) yang besar. Sementara jarak pengambilan yang luas mempunyai pengertian, bahwa antara jarak close-up dan long shot mempunyai perbedaan yang besar.

Kamera Studio mempunyai ukuran fisik yang relatif besar, baik berat maupun dimensinya, serta ditadai dengan zoom lens yang mempunyai wadah (*casing*) berbentuk segi empat. *Zoom lens* kamera studio ini mempunyai ukuran lensa yang relatif besar diameternya dengan nilai penguat bayangan yang besar. Karena ukuran fisiknya ( terutama beratnya), Maka kamera studio mempunyai sistem penyangga ( *camera mounting*) yang mempunyai kapasitas besar, seperti *pedestal* atau *tripod*

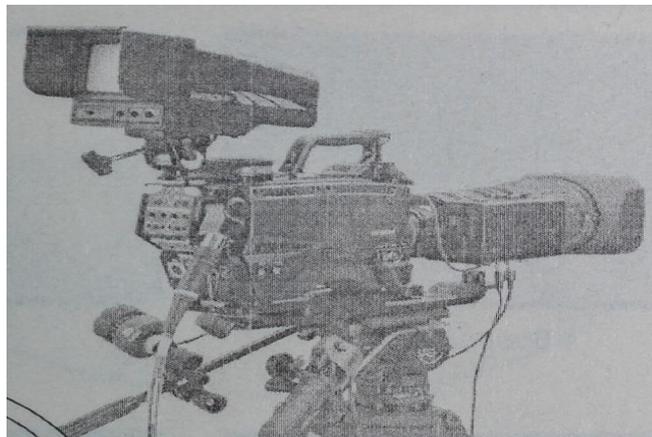
yang di lengkapi roda untuk gerakan kamera di lantai studio. (Hidajanto dan Andi,2011 : 181-182)



Gambar 2.24 : Kamera Studio  
Sumber : Buku Dasar-Dasar Penyiaran

b. Kamera EFP

Didesain untuk produksi skala kecil dilapangan (*outdoor*). Mempunyai ukuran fisik yang relatif kecil dengan berat kurang dari 10 kg. Mempunyai *zoom lens* yang ramping dibandingkan dengan *zoom lens* kamera studio. Mempunyai kualitas keluaran video yang masih dibawah kamera studio di tandai dengan nilai *S/N* (*signal-to-noise ratio*) yang lebih kecil dari kamera studio. (Hidajanto dan Andi,2011 : 181-182)

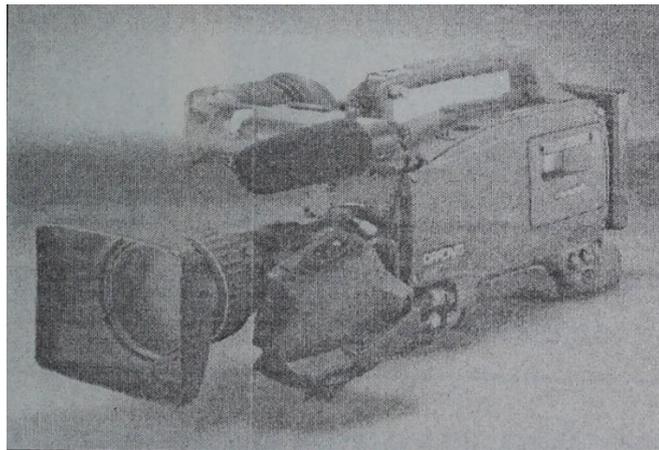


Gambar 2.25 : Kamera EFP  
Sumber : Buku Dasar-Dasar Penyiaran

c. Kamera ENG

Didesain sesuai dengan namanya, yaitu terutama untuk liputan berita. Mempunyai ukuran fisik yang ringan (kurang dari 6kg) dengan *zoom lens* yang ramping. Karena untuk keperluan liputan ini, maka kamera

ENG banyak di lengkapi dengan fasilitas pengaturan otomatis seperti : *autofokus, autowhite-balance, motorized zoom* (sistem *zooming* dengan penggerak motor/tidak manual). Bahkan dengan teknologi 20 tahun terakhir, kamera ENG telah mempunyai perekam yang built-in. Pada tipe kamera ENG yang lama, alat rekam ini mempunyai model *add-on unit* (dapat di pasang menyatu pada kamera ) atau bahkan terpisah dari kamera walaupun *portable*. (Hidajanto dan Andi,2011 : 181-182)



Gambar 2.26 : Kamera ENG  
Sumber : Buku Dasar-Dasar Penyiaran

## 2.10. Jenis Jenis Lensa

Lensa berfungsi untuk memfokuskan cahaya dan mengantarkan kedalam kamera, lensa menentukan apa dan bagaimana kamera akan melihat objek. Seberapa baik pandangan ditransmisikan ke *chip sensor* kamera untuk di rekam.

Menurut (Eddie Targo,2011:20-24) Lensa pun terdiri dari berbagai jenis. Setiap lensa akan memberikan efek serta karakteristik yang berbeda, di sesuaikan dengan kebutuhan:

### a. Lensa *Standart*

Lensa *Standart* atau lensa normal adalah lensa dengan rentang jarak tetap (*fixed focal*), misal 50mm, semakin tinggi angka (*focal lenght*)-nya, maka bidang obyek yang tertangkap kamera (*Field Of View*) akan semakin sempit /terbatas.



Gambar 2.27 : Lensa *Standart*  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

b. Lensa Tele

Lensa tele adalah lensa dengan rentang jarak lebih panjang dari pada lensa zoom. Dengan lensa tele kita dapat mengambil gambar obyek yang lebih jauh. Intinya lensa ini digunakan untuk memperdekat obyek. Untuk penggunaan maksimal, maka lensa tele harus di padukan dengan tripod, gerakan sedikit saja bisa menghasilkan gambar tidak tajam, beberapa contoh lensa tele adalah 75-200mm, 70-300mm, 200-400mm dan 50-500mm.



Gambar 2.28 : Lensa Tele  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

c. Lensa *wide Angle*

Lensa *wide* atau lensa lebar adalah lensa yang berukuran 14mm. Lensa ini berguna untuk mengambil gambar obyek yang besar, banyak atau luas (*lanscape*). Dengan lensa *wide* maka semua gambar obyek akan dapat

tertangkap utuh oleh kamera. Dilihat dari bentuknya lensa *wide* ini berukuran pendek. Selain lensa *wide* yang standar, ada juga lensa *wide* yang di lengkapi *zoom* sehingga *focal length*-nya bertambah . Lensa *variable* 14-55 bisa pula di sebut lensa *wide*, walaupun mempunyai rentang jarak panjang sampai 55mm.



Gambar 2.29 : Lensa *Wide Angle*  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### d. Lensa *Zoom*

Lensa *zoom* adalah lensa yang berguna untuk lebih mendekatkan atau menjauhkan obyek yang akan kita tangkap dengan kamera. Lensa dengan rentang jarak 24-85mm adalah salah satu contoh lensa *zoom*. Lensa *zoom* mempunyai rentang jarak (*focal length*) yang tidak terlalu besar seperti lensa tele.



Gambar 2.30 : Lensa *Zoom*  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

## 2.11. Pengoperasian Dasar Kamera

Untuk pengoperasian dasar dari sebuah kamera dapat di kenal berbagai istilah, yaitu: *exposure (iris)* yang secara sederhana dapat diartikan sebagai pencahayaan kamera.

Menurut Ciptono Setyobudi (Ciptono, 2012 : 32-35) untuk mendapatkan gambar yang normal tidak gelap (*under exposure*) dan tidak sangat terang (*over exposure*) harus diperhatikan :

### a. *Aperture (diafragma* atau iris)

*Aperture* di kamera televisi disebut juga *iris* yaitu sejumlah lembaran metal tipis yang disusun sedemikian rupa sehingga bisa di buka dan di tutup untuk mengatur banyaknya sinar yang masuk ke lensa kamera. Bila *iris* dibuka selebar mungkin, lensa mengirim sinar maksimum kedalam kamera, sebaliknya kalau bukaan *iris* dikurangi, lubang diafragma akan menyempit sehingga sinar yang masuk ke kamera jadi sedikit. Pengatur *iris* secara manual dapat dilakukan dengan memutar ring *iris* di lensa kamera.

### b. *Shutter Speed*

Biasanya *shutter speed* di kamera televisi 1/50 kecuali ingin menggunakan efek *shutter* atau untuk mensinkronkan dengan objek baru *shutter speed* di posisi on untuk selanjutnya bisa di pilih sesuai tujuan pengambilan gambar.

### c. *ND Filter*

*Filter ND ( Neutral Density )* berfungsi untuk mengurangi intensitas sinar yang terlalu kuat tanpa mempengaruhi kualitas warna cahaya. Filter ini di gunakan bila kondisi cahaya terlalu terang seperti tengah hari yang terik.

### d. *Gain*

*Gain* berfungsi apabila pengambilan gambar dalam keadaan kurang cahaya, dengan *gain* bisa di angkat *exposure* secara digital namun konsekuensinya gambar menjadi agak *coral* (pecah)

### e. *White Balance*

*White Balance* adalah intensitas cahaya berbeda-beda pada saat yang berbeda dan tempat berbeda dalam sehari. Cahaya matahari diluar (*daylight*) mempunyai suhu kurang lebih 5600°K, cahaya bohlam didalam ruangan

mempunyai suhu kurang lebih  $3200^{\circ}\text{K}$ , cahaya lampu TL mempunyai suhu antara  $5000^{\circ}\text{K}$ - $6000^{\circ}\text{K}$ . Karena suhu warna cahaya sangat berbeda maka filter koreksi warna tidak bisa menghasilkan warna cahaya sangat berbeda maka filter koreksi warna tidak bisa menghasilkan warna putih yang tepat. Maka dari itu kamera video juga dapat di lengkapi dengan tombol menyetel *white balance*. Cara termudah untuk mengatur *white balance* adalah dengan mengarahkan kamera terhadap benda putih apa saja yang berada dalam kondisi cahaya yang sama dengan cahaya yang di pergunakan untuk merekam adegan.

#### f. *Filter Color*

*Filter colour* berfungsi untuk mengubah atau mencocokkan cahaya yang masuk kedalam kamera . Umumnya kamera video memiliki duah buah filter koreksi warna. Untuk shooting didalam ruangan dengan cahaya lampu *tungsten* (kemerahan) dipasang filter  $3200^{\circ}\text{K}$  dan untuk shooting dengan penerangan cahaya matahari bisa di gunakan filter  $5600^{\circ}\text{K}$ .

## 2.12. Format Video

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

### a. *Aspect ratio*

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

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

1. Aspek rasio 4:3 (1,33) banyak digunakan pada televisi tabung.

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

**b. *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. (Dhafi,2016)

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

1. *24 frame per second*

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

2. *25 frame per second*

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

3. *30 frame per second*

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

4. *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.

5. *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.

6. *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.

c. ***Resolusi***

Menurut James William (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 dipengaruhi 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 William juga ada beberapa *resolusi* yang sering digunakan saat ini :

1. 720 x 480 : DVD, D-VHS, Mini DV, Digital 8
2. 1280 x 720 : Blu Ray, HD DVD
3. 1440 x 1080 : HDV, HD DVD, Blu Ray, AVCHD, HDCAM SR
4. 1998 x 1080 : 2k Flat
5. 2048 x 1080 : 2k Digital Cinema
6. 3840 x 2160 : UHDTV
7. 4096 x 2060 : 4k Digital Cinema
8. 15360 x 8640 : 16k Digital Cinema

### 2.13. Ekstraksi Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian dan hasil riset dari berbagai sumber dengan pembahasan dan topik yang sama, hasil yang di temukan yaitu :

- a. Hasil penelitian milik Denny Winarno tahun 2006 yang berjudul “KINERJA KAMERAMAN ENG DAN EFP DI METRO TV JAKARTA”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan cara mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, kajian pustaka. Kesimpulan dari laporan ini yaitu, dalam sebuah produksi televisi, pemahaman tentang teknis kamera tidaklah cukup untuk di ketahui bagi seorang kameramen, mengerti dan menerapkan tata pengambilan gambar juga merupakan hal paling utama untuk dapat menampilkan sebuah kronologis gambar bercerita. Adapun tata pengambilan gambar yang mencakup komposisi, *angle*, *blocking* dan ukuran *shot*.
- b. Hasil penelitian milik Ria Anita Pratiwi tahun 2017 yang berjudul “PERAN CAMERA PERSON DALAM PROGRAM TAPING WEDANG RONDE PT.ARAH DUNIA TELEVISI (ADI TV)”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan cara mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, kajian pustaka. Kesimpulan dari laporan ini yaitu, seorang kameraman harus mampu menangani semua situasi dengan wawasan dan memiliki kepekaan yang tinggi pada setiap program acara, dan menguasai penggunaan kamera dengan baik, memiliki rasa kebersamaan dan kerjasama atau *team work* yang tinggi karena seorang kameraman tidak bekerja sendirian dalam proses produksi televisi.
- c. Hasil penelitian milik Prima Narendra Firmansyah 2017 berjudul “PERAN CAMERAN DALAM PROGRAM ACARA RUMAH MAMA AMY DI MNCTV JAKARTA”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan cara mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, kajian pustaka. Kesimpulan dari laporan ini yaitu, menjadi seorang kameraman tidak hanya pada gambar yang diambil tetapi juga pada peralatan yang digunakan. Jika terjadi permasalahan pada peralatan yang digunakan, maka seorang kameraman harus mampu mengatasi masalah tersebut dan mencari solusi terbaik.