

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PERAN KERJA KAMERAMAN PADA ACARA  
DUBIDAM RTV, JAKARTA**



**Disusun Oleh:**

**Hubertus Guntur Mahendra**

**2015/BC/3992**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN RADIO dan TELEVISI**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**

**YOGYAKARTA**

**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PERAN KERJA KAMERAMAN PADA ACARA DUBIDAM RAJAWALI  
TELEVISI (RTV) JAKARTA**

Peran Kerja Lapangan ini diajukan guna memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) dalam bidang komunikasi dengan spesialis broadcasting


**STIKOM**  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA

Disusun Oleh :

Hubertus Guntur Mahendra

2015/BC/3995

Disetujui Oleh:



**Pius Rino Pungkiawan, M.Sn**

Dosen Pembimbing

**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PERAN KERJA KAMERAMAN PADA ACARA DUBIDAM RAJAWALI  
TELEVISI (RTV) JAKARTA**

Telah dipresentasikan di depan Tim Penguji Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi  
Indonesia Yogyakarta pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 24 Agustus 2018

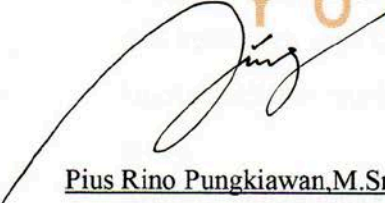
Jam : 09.00 WIB

Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia Yogyakarta

Pembimbing/Penguji I,

Penguji II

Penguji III

  
Pius Rino Pungkiawan, M.Sn

  
Tjandra Setia Buwana, SIP

  
Herry Abdul Hakim, MM

**Mengesahkan :**

  
**R. Sumantri Raharjo, M. Si**

Ketua STIKOM

**Mengetahui :**

  
**Hanif Zuhana Rahmawati, M. Sn**

Kaprodi Penyiaran

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Hubertus Guntur Mahendra  
NIM : 2015/BC/3992  
Judul Laporan : PERAN KERJA KAMERAMAN PADA ACARA  
DUBIDAM RAJAWALI TELEVISI (RTV)  
JAKARTA

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 (RTV) 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.  
Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, Agustus 2018



Hubertus Guntur Mahendra

## MOTTO

*Pengetahuan adalah Kekuatan*

## KATA PENGANTAR

Atas Rahmat Tuhan Yang Maha Esa maka penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Peran Kerja Kameraman Acara Dubidam RTV Jakarta”**, yang merupakan tugas dan syarat untuk memperoleh gelar ahli madya program DIII Broadcasting Radio dan Televisi. Oleh sebab itu sudah sepantasnya penulis mengucapkan Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk semua ini. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengakui bahwa Laporan Tugas Akhir ini memiliki banyak kekurangan yang jauh dari sempurna, mengingat pengetahuan dan pengalaman penulis yang masih terbatas. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan Laporan Tugas Akhir agar semakin mendekati sempurna.

Laporan Tugas Akhir ini juga tidak lepas dari bantuan oleh berbagai pihak, buah pikiran mereka jelas cukup mewarnai pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis pun tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ayah dan ibu tercinta yang selalu memberikan dorongan, dan doa yang tak pernah henti.
2. Mas Doddy yang telah mensupport penuh selama kuliah.
3. Pius Rino Pungkiawan, M.Sn selaku dosen pembimbing laporan PKL yang dengan kesungguhan hati dengan kesabaran memberikan bimbingan dan mengarahkan dengan penuh perhatian.
4. Tjandra Setia Buwana, S.I.P dan Herry Abdul Hakim, MM selaku tim penguji, terima kasih atas masukannya semoga laporan dan ilmu yang anda berikan bermanfaat.
5. Dosen-dosen Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta yang telah memberikan ilmu menjadikan petunjuk dalam hidup.
6. Semua Birokrasi kampus yang telah membantu selama kuliah hingga saat ini.

7. Mega Emas Permatasari yang telah membantuku dengan penuh kasih sayang dan tanpa lelah.
8. Anak-anak AKINDO dari angkatan 2013 dan 2015, karena kalian aku lulus.
9. Teman – teman multimedia Jogja yang memberi ilmu
10. Teman-teman senior di RTV, om Noel, bang bengal, bang berton, bang pangke, bang frando, om puji, om bambeng dan semua campers RTV yang selama magang membantu dan memberi ilmu dan pengalaman yang lebih.
11. Keluarga besar AKINDO, terutama angkatan 2015 semua yang tidak bisa disebut satu persatu.
12. Teman –teman GATE 7 yang mensupport ku agar cepat lulus.
13. Semua makhluk hidup di Bumi kapan kita bisa damai serta tidak saling memanfaatkan.

Semoga laporan ini dapat memberi arti bagi kita dan Penuli menyadari laporan ini jauh dari kesempurnaan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk laporan ini lebih baik.

Yogyakarta, Agustus 2018

Penulis

## **ABSTRAK**

Praktek Kerja Lapangan ini sebagai sarana atas penerapan ilmu yang telah diperoleh mahasiswa selama mengikuti perkuliahan reguler dan praktek di kampus. Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan pada tanggal 5 Februari – 5 April 2018 di Rajawali Televisi (RTV). Metode dasar yang digunakan dalam Praktek Kerja Lapangan ini adalah Observasi dan Partisipasi Langsung , Interview dan Literatur. Sedangkan pengambilan lokasi PKL adalah secara sengaja. RTV dipilih karena mempunyai program acara yang ramah anak, contohnya seperti Dubidam. Hasil PKL ini, penulis dapat menyimpulkan tentang proses produksi program Televisi dari Pra produksi sampai Paska produksi program Dubidam.

Kata kunci : Peran Kameraman, Dubidam, Rajawali Televisi (RTV) Jakarta Timur



## **ABSTRACT**

*This field work practice is a means of applying the knowledge that students have gained during regular lectures and practices on campus. Implementation of field work on 5 February – 5 April 2018 on Rajawali Televisi (RTV). The basic method used in this field work practice is observation and direct participation, interview and literature. While taking the location of field work practice intentionally. RTV was chosen because it has a child-friendly program, for example, Dubidam. The results of this field work practice, the author can conclude about the production process of television program Dubidam.*

*Keyword : Cameraman role, Dubidam, Rajawali Televisi (RTV) Jakarta*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ETIKA AKADEMIK.....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan PKL.....	2
1.4 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5 Tempat dan Waktu PKL .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penegasan Judul .....	5
2.2 Pengertian Komunikasi .....	5
2.3 Televisi.....	6
2.4 Kerabat Kerja .....	15
2.5 Proses Produksi Acara TV .....	19

2.6 Undang-Undang tentang Penyiaran .....	21
2.7 Kameraman .....	23
2.8 Teknik Pengambilan Gambar.....	24
2.9 Jenis Kamera .....	39
2.10 Tata Cahaya.....	49
2.11 Ekstrasi Penelitian.....	54
 <b>BAB III PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN</b>	
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan .....	57
3.2 Program Acara Dubidam.....	69
3.3 Pelaksanaan Kerja Profesi.....	74
 <b>BAB IV KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Jadwal Kegiatan .....	77
4.2 Deskripsi Taping Dubidam RTV .....	79
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	94
5.2 Saran.....	95
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 96
 <b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1 NILAI .....	99
LAMPIRAN 2 ABSEN.....	100
LAMPIRAN 3 KETERANGAN MENGIKUTI MAGANG.....	103
LAMPIRAN 4 FOTO .....	104
LAMPIRAN 5 LAYOUT .....	105
LAMPIRAN 6 BREAKDOWN GRAFIS.....	108
LAMPIRAN 7 TOEFL .....	109

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya bola dunia dan terus berjalannya waktu, demikian pola dengan kebutuhan manusia. Demikian pula dengan teknologi dibidang komunikasi yang dari ke hari terus mengalami perkembangan. Hal ini menyesuaikan dengan kebutuhan massa akan informasi dan hiburan. Dimana khalayak akan terus berharap mendapatkan informasi dengan mudah. Kebutuhan manusia akan informasi mampu menjadi komoditas dimana industri broadcast memiliki peranan yang besar dalam penyampaian informasi pada khalayak. Beragam pengelola informasi memiliki spesifikasi dan cakupan kerja masing-masing diantaranya adalah *Publishing House* dimana informasi diolah dan disajikan melalui media cetak. *Production House* yang mengolah audio visual dengan berbagai output, diantaranya adalah film, video, kaset, dan *compact disk*. Dan *Broadcast Television* yang mengolah dan menyiarkan informasi audio visual. Berdasarkan hal diatas, penulis sebagai mahasiswa Jurusan *Broadcasting* Televisi diwajibkan untuk melaksanakan kegiatan kerja praktek perusahaan yang disesuaikan dengan ilmu yang telah didapat pada materi-materi perkuliahan di semester-semester sebelumnya. Dalam melaksanakan kerja praktek ini, penulis telah memilih PT. METROPOLITAN TELEVISINDO / Rajawali Televisi (RTV) sebagai tempat praktek, alasannya penulis melihat bahwa Rajawali Televisi (RTV) stasiun tv yang menyiarkan beberapa acara yang dapat dijadikan sarana pengaplikasian ilmu yang didapat di perkuliahan khususnya pada jurusan *broadcasting*, yakni salah satunya adalah sebagai Kamerawan. Penulis memilih profesi kameraman program *Dubidam* untuk digali lebih dalam laporan ini karena peran kameraman dalam acara tersebut dipandang menarik dari berbagai sisi, baik kemampuan teknis pengoperasian kamera, kemampuan menciptakan gambar yang artistik sesuai logika gambar sehingga bisa dinikmati audience dan terutama kemampuan menguasai keadaan dimana terdapat banyak penonton anak-anak sehingga kameraman harus mampu menjaga alat yang

ada padanya, serta kemampuan psikologis menguasai diri diantara banyak yang ada disekitarnya sehingga kameraman bisa tetap berkonsentrasi dan memberikan yang terbaik bagi *audience*. Posisi kamerawan merupakan salah satu posisi penting dalam menyelenggarakan suatu proses produksi secara lancar dengan hasil yang baik disamping keseluruhan departemen dan kru lainnya yang juga penting. Karena semua departemen saling mendukung dalam menciptakan audio visual yang sebaik mungkin. Pengetahuan mengenai kameraman sangat penting dipelajari untuk bagi penulis, karena secara langsung penulis berkepentingan dalam penerapan pengetahuan tersebut. Secara khusus penulis mengulas mengenai posisi dan fungsi kameraman acara Dubidam lebih besar dari pada bidang lainnya. Karena dalam proses Praktek Kerja Lapangan penulis diposisikan sebagai kameraman dalam acara DUBIDAM disamping ketertarikan penulis terhadap profesi kameraman. Latar belakang inilah yang menjadikan alasan bagi penulis untuk melaksanakan Kerja Praktek di Rajawali Televisi (RTV) pada bagian kamerawan produksi. Selama pelaksanaan Kerja Praktek, penulis dianjurkan untuk mengambil pada all program acara bukan hanya satu acara. Akan tetapi harus memilih salah satu acara yaitu “DUBIDAM” sebagai laporan Tugas Akhir. Acara “DUBIDAM” sendiri merupakan acara yang lebih ditujukan untuk kalangan anak –anak hingga remaja. Pada program tersebut penulis mendapatkan posisi sebagai kamerawan. Dari program tersebut penulis Oleh karena itu, penulis mengangkat judul sebagai berikut : “ Peran Kerja Kameraman Pada Acara DUBIDAM RTV Jakarta”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana peran kameraan pada acara Dubidam RTV di Jakarta?
2. Apa tugas dan tanggung jawab kameraman pada acara Dubidam RTV di Jakarta?

## **1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan**

Praktek kerja lapangan dimaksudkan untuk memberi wawasan keahlian atau ketrampilan yang ditujukan agar bisa menyerap orientasi professional bagi mahasiswa sehingga semakin mengenal dan dekat dengan kegiatan professional di

lapangan kerja yang sesungguhnya, maka Praktek Kerja Lapangan dilaksanakan dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1.3.1 Sebagai salah satu syarat untuk melengkapi studi penyusunan laporan pada program studi DIII Komunikasi STIKOM Yogyakarta, dan memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Program Diploma III STIKOM Yogyakarta.

1.3.2 Mendeskripsikan data dan informasi mengenai kameraman dalam sebuah produksi program acara Dubidam RTV.

1.3.3 Melaksanakan tugas Praktek Kerja Lapangan sebagai kameraman sesuai aturan dan tata cara yang berlaku di lokasi Praktek Kerja Lapangan.

1.3.4 Sebagai sarana atas penerapan ilmu yang telah diperoleh mahasiswa selama mengikuti perkuliaan reguler dan praktek di kampus.

#### **1.4 Metode Pengumpulan Data**

##### **1.4.1 Observasi dan Partisipasi Langsung**

Pengamatan merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan sejak awal. Hal ini dilakukan dengan cara mengamati kerja orang lain. Dengan cara ini penulis dapat sedikit belajar bagaimana orang lain mampu melaksanakan pekerjaannya. Mengamati dan mencatat setiap kejadian dan hal yang penting baik secara kronologisnya maupun dari skala tingkat penting atau tidaknya suatu permasalahan. Selain itu juga penulis turun langsung dalam sebuah produksi untuk mengoperasikan kamera, karena dengan terjun langsung dalam sebuah produksi penulis juga dapat mengaplikasikan apa yang sudah didapatkan selama observasi dan dapat menjadi bahan untuk penyusunan laporan selama magang.

##### **1.4.2 Interview**

Hal ini diajukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada pihak-pihak yang terkait atau orang yang memiliki kemampuan memberikan jawaban sehingga penulis mendapatkan informasi yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta membantu untuk penyusunan laporan.

### 1.4.3 Literatur

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca dan menyadar informasi dari buku maupun materi kuliah yang pernah disampaikan termasuk literatur yang diperoleh dari situs-situs di internet, dan data-data lainnya.

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

### 1.5.1. Tempat

PT. METROPOLITAN TELEVISINDO / Rajawali Televisi (RTV)

### 1.5.2 Waktu

5 Februari – 5 April 2018



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Penulis disini mengambil judul tentang Peran Kerja Kamerawan Pada Acara DUBIDAM RTV Jakarta, berikut ini adalah arti kata per kata menurut KBBI :

- Peran adalah orang yang menjadi atau melakukan sesuatu yang khas, atau “perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan sesuai dengan posisi sosial yang diberikan baik secara formal maupun secara informal” (Dendy, Sugono,dkk,2008:1051).
- Kameraman adalah orang yang bertanggungjawab atas pengambilan gambar untuk program televisi (Rusman Latief,2015 :131)
- Acara/program adalah rancangan mengenai asas serta usaha yang akan dijalankan
- Dubidam merupakan salah satu acara yang paling diminati oleh anak-anak. Di program Dubidam, anak-anak akan lebih banyak bernyanyi dan menari membawakan lagu anak-anak Indonesia.

#### **2.2 Pengertian Komunikasi**

Manusia adalah makhluk hidup sosial. Dalam kehidupannya, manusia saling berinteraksi untuk mewujudkan sebuah keinginan pribadi atau kelompoknya. Tanpa adanya komunikasi Manusia akan kesulitan dalam menyampaikan pesan kepada orang lain atau kelompok. Ada beberapa pengertian mengenai komunikasi yang disampaikan oleh beberapa ahli, antara lain :

Seperti yang dikutip oleh Berelson dan Steiner :

“Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lain-lain.” (Sendjaja, 2002 : 7).

Sedangkan menurut Hovland, Janis dan Kelly (1953) : seperti yang dikutip oleh Muhammad (2004 : 2):

Komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk katakata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Dari kedua definisi di atas dapat dikemukakan bahwa komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang berisikan informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain, melalui penggunaan simbol-simbol seperti katakata, gambar ataupun yang lainnya, dengan saluran atau media yang digunakan dan bertujuan untuk memberikan pengaruh sebuah perubahan atau pembentukan perilaku atau pandangan kepada khalayak penerima pesan.

## **2.3 Televisi**

### **A. Pengertian Televisi**

Televisi adalah media pandang sekaligus media dengar (audio-visual). Ia berbeda dengan media cetak yang lebih merupakan media pandang. Orang memandang gambar yang ditayangkan di televisi, sekaligus mendengar atau mencerna narasi atau narasi dari gambar tersebut. (Adi Badjuri, 2010:39)

Penggunaan kata “Televisi” sendiri juga dapat merujuk kepada “kotak televisi”, “acara televisi”, ataupun “transmisi televisi”. Penemuan televisi disejajarkan dengan penemuan roda, karena penemuan ini mampu mengubah peradaban dunia. Di Indonesia,, televisi secara didak formal sering disebut dengan TV (dibaca:tivi, teve ataupun tipi).

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering memperoleh berbagai pengalaman. Hal ini dikarenakan terintegrasinya kelima indera yang dimiliki, tetapi dengan menonton audiovisual, akan mendapatkan 10% dari informasi yang diperoleh sebelumnya. Ini sebagai timbulnya pengalaman tiruan (*Stimulated Experience*) dari media audiovisual tadi. (Darwanto, 2007:119)

## B. Karakteristik Televisi

Ardianto dan Erdinaya dalam bukunya Pengantar Komunikasi Massa (2007:128-130) membahas tentang karakteristik televisi yaitu sebagai berikut:

- a. Audiovisual,
- b. Berpikir dalam gambar,
- c. Pengoperasian lebih kompleks,

Dari keterangan tersebut diatas penulis dapat memahami isi dan maknanya, dan berusaha menginterpretasikan berdasarkan persepsi penulis yaitu sebagai berikut:

a. Audiovisual Televisi memiliki kelebihan, yakni dapat didengar sekaligus dapat dilihat (audiovisual). Jadi, apabila khalayak radio siaran hanya mendengar kata-kata, musik dan efek suara, maka khalayak televisi dapat melihat gambar yang bergerak. Namun demikian tidak berarti gambar lebih penting daripada kata-kata. Keduanya ada kesesuaian secara harmonis.

b. Berpikir dalam gambar Ada dua tahap yang dilakukan dalam proses berpikir dalam gambar. Pertama, adalah visualisasi (*visualization*), yakni menerjemahkan kata-kata yang mengandung gagasan yang menjadi gambar secara individual. Dalam proses visualisasi, pengarah acara harus berusaha menunjukkan obje-objek tertentu menjadi gambar yang jelas dan menjadikannya sedemikian rupa, sehingga mengandung suatu makna. Kedua, adalah penggambaran (*picturization*) yakni kegiatan merangkai gambar-gambar individual sedemikian rupa, sehingga kontinuitasnya mengandung makna tertentu.

c. Pengoperasian lebih kompleks Dibandingkan dengan radio siaran, pengoperasian televisi siaran lebih kompleks, dan lebih banyak melibatkan orang. Untuk menayangkan acara siaran berita saja dapat melibatkan 10 orang. Mereka terdiri dari produser, pengarah acara, pengarah teknik, pengarah studio, pemandu gambar, dua atau tiga juru kamera, juru video, juru audio, juru rias, juru suara, dan lain-lain. Apalagi bila menyangkut acara drama musik yang lokasinya diluar studio, tentu

lebih banyak lagi melibatkan orang tua sering juga disebut kerabat kerja televisi (*crew*). Peralatan yang digunakannya pun lebih banyak dan untuk mengoperasikannya lebih rumit dan harus dilakukan oleh orang-orang yang terampil dan terlatih. Dengan demikian media televisi lebih mahal daripada suar kabar, majalah, dan radio siaran.

### C. Sejarah Televisi

Pada masa itu penemu televisi telah melalui berbagai eksperimen yang dilakukan oleh para ilmuwan akhir abad 19 dengan dasar penelitian yang dilakukan oleh James Clark Maxwell dan Heinrich Hertz, serta pertemuan Marconi, pada tahun 1890. Paul nipkow dan William Jenkins melalui eksperimennya menemukan metode pengiriman gambar melalui kabel. (Heibert, Ungrait, Bohn, pada Komala dalam Karlinah, dkk)

Televisi sebagai pesawat transmisi dimulai pada tahun 1925 dengan menggunakan metode mekanikal dari Jenkins. Apda tahun 1928 General Electronic Company mulai menyelenggarakanacara siaran televisi secara regular.

Pada tahun 1939 Presiden Franklin D. Roosevelt tampil di layar televisi. Sedangkan siaran televisi komersial di Amerika dimulai pada 1 September 1940. Hal ini berbeda dengan perkembangan televisi di Indonesia dimana penyiaran dimulai dari televisi publik atau TVRI, baru kemudian diikuti oleh stasiun televisi komersial (RCTI, SCTV, ANTV dan lain-lain).

Perkembangan televisi terhambat selama perang II karena bahan baku komponen pesawat televisi dialokasikan ke industri alat perang. Setelah perang selesai pada tahun 1945, penyiaran televisi kembali menggeliat. Ketika AT&T menemukan tekonologi baru penyiaran jaringan televisi dengan kabel coaxial dengan menu utama seputar olahraga.

Televisi generasi pertama adalah televisi hitam-putih, disini sinar pantul setelah melewati sistem lensa akan terbentuk gambar proyeksi hitam-putih. Gambar proyeksi ini langsung diubah menjadi sinyal gambar proyeksi hitam putih maka

jadilah siaran televisi hitam-putih di Indonesia yang kita kenal pada tahun 60-an. Televisi generasi kedua adalah televisi warna, ada tiga sistem di dalam televisi warna, yaitu:

a. *Phase alternating linr (PAL)* : 625 garis/detik – 60 hertz

b. *National Television System Commitess (NTSC)*: 525 garis/detik – 50 hertz

c. *Sequential Colour a'Memoar (SECAM)*: 825 garis/detik – 50 hertz

Untuk mengubah sistem, baik dari PAL ke NTSC, dari PAL ke SECAM, dari NTSC ke SECAM, dari SECAM ke PAL atau sebaliknya bisa menggunakan convertion unit (*Converter*). Televisi generasi ini memiliki rasio layer 4:3.

Selanjutnya televisi generasi ketiga adalah *High Definition Television (HDTV)*, televisi generasi ketiga inilah yang menjamin kesempurnaan tontonan. HDTV dapat dikatakan sebagai televisi masa depan, HDTV mempunyai ukuran rasio layar 16:9. Dengan demikian, ukuran layar lebih besar dibandingkan pesawat televisi warna generasi kedua.

Perkembangan teknologi pertelevisian saat ini sudah sedemikian pesat sehingga dampak siarannya menyebabkan seolah-olah tidak ada lagi batas antara satu negara dengan negara lainnya terlebih setelah digunakannya satelit untuk memancarkan signal televisi. Inilah yang disebut sebagai globalisasi dibidang informasi.

Pada masa awal perkembangannya, televisi menggunakan gabungan teknologi optik, mekanik, dan elektronik untuk merekam, menampilkan dan menyiarkan gambar visual. Bagaimanapun, pada akhir 1920-an, sistem pertelevisian yang hanya menggunakan teknologi optik dan elektronik saja telah dikembangkan, dimana semua sistem televisi modern menerapkan tekonologi ini.

Walaupun sistem mekanik akhirnya tidak lagi digunakan, pengetahuan yang didapat dari pengembangan sistem elektromekanis sangatlah penting dalam pengembangan sistem televisi elektronik penuh. Gambar pertama yang berhasil

dikirimkan secara elektrik adalah melalui mesin faksimile mekanik sederhana, seperti (seperti pantelegraf) yang dikembangkan pada akhir abad ke 19.

Konsep pengiriman gambar bergerak yang menggunakan daya elektrik pertama kali diuraikan pada 1817 sebagai “teleponoskop” (konsep gabungan telepon dan gambar bergerak), tidak lama setelah penemuan telepon. Pada saat itu, para penulis fiksi ilmiah telah membayangkan bahwa suatu hari nanti cahaya juga akan dapat dikirimkan melalui medium kabel. Seperti halnya suara.

Ide untuk menggunakan sistem pemindaian gambar untuk mengirim gambar pertama kali dioraktikkan pada 1881 menggunakan pantelegraf, yaitu menggunakan mekanisme pemindaian pandulum. Semenjak itu, berbagai teknik pemindaian gambar telah digunakan di hampir setiap teknologi pengiriman gambar, termasuk televisi. Inilah konsep yang bernama “perasteran”, yaitu proses mengubah gambar visual menjadi arus gelombang elektrik.

Pada tahun 1884. Paul Gottlieb Nipkow, seorang mahasiswa 23 tahun di Jerman, mematenkan sistem televisi elektromekanik yang menggunakan cakram Nipkow, sebuah cakram berputar dengan serangkaian lubang yang disusun secara spiral ke pusat cakram yang digunakan dalam proses perasteran.

Setiap lubang cakram diposisikan dengan selisih sudut yang sama agar dalam setiap putarannya cakram tersebut dapat meneruskan cahaya melalui setiap lubang hingga mengenai lapisan selenium peka cahaya yang menghasilkan denyut elektrik.

Seiring dengan peletakan dengan posisi gambar yang difokuskan dipusat cakram, setiap lubang akan memindai setiap “iris” horizontal dari keseluruhan gambar. Alat buatan Nipkow ini tidak benar-benar dapat dipraktikkan hingga adanya kemajuan dalam teknologi tabung penguat. Namun, alat tersebut hanya dapat memancarkan gambar “*halftone*” dikarenakan lubang dengan posisi tertentu dengan ukuran berbeda-beda melalui kabel telegraf atau telepon.

Rancangan selanjutnya adalah menggunakan pemindai *mirror-drum* berputar sebagai perekam gambar dan tabung sinar katode (CRT) sebagai perangkat tampilan.

Pada 1907, seorang ilmuwan Rusia, Boris Rosing, menjadi penemu pertama yang menggunakan CRT dalam perangkat penerima dari sistem televisi *eksperimental*. Dia menggunakan prmindai “*mirror-drum*” untuk mengirim gambar geometrik sederhana ke CRT. Namun, untuk merekam gambar bergerak masih tidak dapat dilakukan karena kepekaan detektor selenium yang rendah.

Pada tahun 1936, untuk pertama kalinya olimpiade Berlin disiarkan ke stasiun televisi di Berlin dan Leipzig di mana masyarakat umum dapat menyaksikan setiap perlombaan langsung. Pada masa awal televisi, kotak televisi elektromekanik mulai secara komersial dijual dari tahun 1928 hingga 1934 di Inggris, Amerika Serikat dan Rusia.

#### D. Resolusi

James Wiliam (2014), resolusi adalah istilah dipergunakan untuk menyatakan jumlah titik atau *pixel* yang digunakan untuk menampilkan 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 oleh resolusi, ketajaman gambar juga dipengaruhi oleh alat penampl gambar tersebut, misalnya layar monitor dengan resolusi HD yang menampilkan gambar yang memiliki resolusi 4K, maka gambar 4K tersebut akan terlihat sama seperti gambar HD.

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

- a) 720 x 480 : DVD, D-VHS, Mini DV, Digital8
- b) 1280 x 720 : Blu-Ray, HD DVD
- c) 1440 x 1080 : HDV
- d) 1920 x 1080 : HDV, HD DVD, Blu-Ray, AVCHD, HDCAM SR
- e) 1998 x 1080 : 2K Flat
- f) 2048 x 1080 : 2K Digital Camera
- g) 4096 x 2060 : 4K Digital Camera

- h) 7680 x 432 : UHD TV
- i) 15360 x 8640 : 16K Digital Cinema

#### E. Fungsi Televisi

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak dapat terlepas dari yang namanya televisi. Salah satu alat elektronik yang sekarang sudah seperti kebutuhan primer bagi manusia. Tidak melihat televisi sehari saja kita mungkin sudah ketinggalan banyak informasi.

Karena kelebihan televisi yang menampilkan informasi secara menarik melalui audio visual hal inilah yang memudahkan khalayak untuk menerima informasi secara cepat dan mudah. Televisi sebagai media komunikasi massa selain sebagai penyampaian informasi ternyata memiliki banyak fungsi. Fungsi televisi menurut (Effendy, 2007:23-30):

- a. Fungsi penerangan Didalam fungsi penerangan, televisi dianggap sebagai media yang mampu menyiarkan informasi yang amat memuaskan. Hal ini disebabkan dua yang terdapat pada media massa yaitu faktor pertama "*immediacy*" dan faktor kedua "*realism*". *Immediacy* langsung dan dekat peristiwa yang disiarkan televisi dapat didengarkan oleh masyarakat seketika atau saat peristiwa terjadi. *Realism* mengandung makna kenyataan yang berarti apa adanya sesuai dengan kenyataan.
- b. Fungsi Pendidikan Media televisi dalam fungsi pendidikan diharapkan mampu untuk menyiarkan acara pendidikan kepada khalayak yang jumlahnya banyak secara berkesinambungan. Diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan penalaran masyarakat.
- c. Berfungsi sebagai hiburan Selain sebagai media informasi dan mendidik televisi menjadi media penghibur untuk khalayak. Berbagai macam tayangan yang disajikan dapat dinikmati masyarakat.



## E. Format Acara Televisi

Satu dari bagian besar program televisi adalah program informasi. “Program informasi adalah segala jenis siaran yang bertujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak audien.” (Bungin, 2007:101)

Kekuatan dalam program ini adalah pada informasi, ditambah lagi dengan kemasan yang disajikan demikian rupa sehingga menambah ketertarikan audience. Berita langsung (*hard news/straight news*) dan berita ringan (*soft news*) paling banyak ditemukan di surat kabar maupun media massa lainnya. Jenis-jenis program televisi sebagai berikut:

Menurut Morissan, M.A. Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengelola Radio & Televisi. Jenis-jenis program acara televisi dibagi menjadi 2, yaitu :

1. Program Informasi : Program Informasi adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak audiens. Daya tarik program ini adalah informasi, dan informasi itulah yang “dijual” kepada audiens. Program informasi dapat dibagi menjadi 2 bagian besar, yaitu :

a. Berita Keras atau *Hard News* adalah segala informasi penting dan/atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya. Berita keras atau *hard news* dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk berita, yaitu : *Straight News, Features,* dan *Infotainment*.

b. Berita Lunak atau *Soft News* adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (*indepth*) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Berita yang masuk kategori ini ditayangkan pada satu program tersendiri diluar program berita. Program yang masuk ke dalam kategori berita lunak ini adalah : *current affair, magazine, dokumenter,* dan *talk show*.

2. Program Hiburan : Program Hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah :

a. Permainan atau game show merupakan suatu bentuk program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu ataupun kelompok (tim) yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu. Program permainan dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu : *Quiz Show*, Ketangkasan, dan *Reality Show*.

b. Program Musik, dapat ditampilkan dalam dua format, yaitu videoklip atau konser. Program musik di televisi saat ini sangat ditentukan dengan kemampuan artis menarik audien. Tidak saja dari kualitas suara namun juga berdasarkan bagaimana mengemas penampilannya agar menjadi lebih menarik.

c. Pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan (*performance*) seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di studio ataupun diluar studio, di dalam ruangan (*indoor*) ataupun di luar ruangan (*outdoor*).

d. Program Drama adalah pertunjukan atau *show* yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi. Suatu drama akan mengikuti kehidupan atau petualangan para tokohnya. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah film dan sinetron.

#### F. Program Siaran

Program siaran televisi di Indonesia pada umumnya diproduksi oleh stasiun televisi yang bersangkutan. Stasiun televisi dapat memilih program yang menarik dan memiliki nilai jual kepada pemasang iklan, sementara perusahaan produksi acara televisi dapat meraih keuntungan dari produksinya. Menurut Deddy Iskandar Muda (2003: 9), pada umumnya isi program siaran televisi meliputi:

a) *News Reporting* (Laporan berita)

b) *Talk Show*

c) *Call-in Show*

d) *Documentair*

- e) *Magazine*
- f) *Rural Program*
- g) *Advertising*
- h) *Education/instructionnal*
- i) *Art & Culture*
- j) *Music*
- k) *Tv Movies*
- l) *Sinetron/Drama*
- m) *Game Show/Kuis*
- n) *Komedy, dll*

## **2.4 Kerabat Kerja**

Menurut Tommy Suprpto dalam buku *Berkarier di Bidang Broadcasting* (2006:60-80) ketika proses produksi berlangsung, melibatkan kerabat kerja televisi yang terdiri dari :

### **1. Executive producer**

Adalah seseorang yang mempunyai wawasan dan mengerti tentang program televisi secara keseluruhan. Dia harus mempunyai kemampuan menuangkan ide/pemikirannya dalam pembuatan program radio atau televisi. Selain itu mampu mengelola dan melakukan koordinasi, kontribusi dan distribusi pekerjaan/produksi secara sistematis, efektif dan efisien.

### **2. Produser**

Produser adalah seseorang yang ditunjuk mewakili produser pelaksana (*Executive Producer*) untuk melaksanakan apa yang dikehendaki oleh Produser Pelaksana. Oleh karena itu seorang produser harus memiliki kemampuan berfikir dan

menuangkan ide/pemikiran dalam suatu tulisan (proposal) untuk suatu program acara secara baik dan sistematis serta mempunyai kemampuan untuk memimpin dan bekerjasama dengan seluruh kerabat kerja dan unsurunsur produksi terkait.

### 3. Asistant Produser

Asistant Produser adalah orang yang diperintah oleh produser untuk membantu kerjanya baik dalam produksi maupun pasca produksi. (Sonny Set, 2008: 46)

### 4. Pengarah acara (*Program Director*)

Pengarah acara adalah seorang yang ditunjuk untuk bertanggungjawab secara teknis pelaksanaan produksi satu mata acara siaran. Pengarah acara bertugas dilapangan untuk mengendalikan produksi yang ditanganinya, melakukan koordinasi dengan semua elemen, fasilitas, dan orang-orang selama latihan dan produksi. Dia membantu dan memberikan instruksi penting dan rinci kepada kru baik di studio atau di lokasi, termasuk tim produksi, kerabat teknik dan artis atau pengisi acara.

### 5. Penulis Naskah

Sebagai penulis naskah dia harus memiliki kemampuan mengubah ide ke dalam bentuk naskah yang merupakan hasil imajinasi dari sebuah proses penginderaan terhadap stimuli menjadi suatu bentuk tulisan yang emnarik dan memiliki makna baik bagi dirinya maupun orang lain. (Tommy Suprpto,2006)

### 6. Unit Manager

*Unit Manager* (UM) adalah seorang yang bertugas menyediakan kebutuhan utama logistik yang diperlukan untuk setiap elemenelemen produksi dan mengawasi setiap penggunaan dana produksi. Dalam proses produksi, UM melayani dengan segera kebutuhan dana produksi dan bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan pra produksi, pemeliharaan serta pengoprasian terhadap semua fasilitas dan peralatan produksi.

#### 7. Penata Artistik (*Art Director*)

Seorang ahli dalam menata ruang/lokasi pengambilan gambar sesuai dengan yang dikehendaki dalam skenario. Ia bertanggungjawab untuk mendesain seluruh program produksi siaran televisi. Dalam proses produksi, dia harus bekerjasama secara terpadu dengan penata grafis serta seluruh kerabat kerja produksi dan juga dengan bagian pemasaran/promosi melalui kerjasama yang dibangun ini akan menghasilkan sebuah produk yang kreatif yang mampu menampilkan produksi televisi yang artistik.

#### 8. *Graphic Artist*

Seorang yang memiliki keahlian di bidang grafis televisi. Ia menciptakan, mendesain dan menentukan variasi bentuk-bentuk visual untuk meningkatkan dan melayani keperluan grafis untuk kebutuhan program televisi, termasuk pula mengkreasikan bagan, grafik, peta serta obyek-obyek tiga dimensi lainnya sebagai satu kelompok desain dan konstruksi artistik.

#### 9. Penata Cahaya

Seorang penata cahaya mendesain dan menentukan pencahayaan untuk produksi televisi, baik produksi di dalam studio maupun di luar studio. Penata cahaya harus menjamin bahwa kualitas suara dan kebutuhan warna untuk muka, *furniture*, *backdrops*, perlengkapan lainnya dan semua elemen menyatu untuk memperoleh efek pencahayaan yang dikehendaki.

#### 10. *Audio/Video Engineer*

*Audio/Video Engineer* adalah seorang yang mengoperasikan peralatan audio/video di stasiun televisi/radio. Ia bertanggungjawab terhadap pengoprasian semua peralatan kontrol elektronik baik audio/video yang digunakan oleh studio televisi dan di lokasi shooting.

#### 11. *Technical Director*

*Technical Director* (TD) adalah elemen yang sangat penting dalam produksi pertunjukan televisi. Ia mengawasi dan mengatur kualitas teknik dari suatu program baik televisi maupun radio. Dalam suatu produksi ia mengoperasikan peralatan switcher yang merupakan unit kontrol yang terdiri dari tombol-tombol yang dapat mengganti gambar, mencampur gambar dan bahkan dapat memberikan efek gambar.

#### 12. *Camera Operator* (Kameraman)

*Camera Operator* bertanggungjawab untuk pengoprasian kamera televisi selama produksi program televisi. Ia mengoperasikan kamera dengan menggunakan tripod dan atau dolly baik dengan menggunakan kamera mini atau *Electronic News Gathering* (ENG) yang digunakan di luar studio atau lokasi shooting.

#### 13. *Floor Director* (FD)

Bertanggungjawab terhadap semua aktifitas di lapangan (*floor*), yaitu sebagai perantara *director* di *floor*, mem-brief talent untuk *blocking* panggung. *Floor director* membantu *Program Director* untuk menghasilkan suatu bentuk pertunjukan yang siap di tayangkan. Ia harus mengamati detail studio, kesiapan talent dan peralatan yang tersedia di sana. Pada saat acara berlangsung, seorang *Floor Director* harus sigap bergerak di dalam studio.

#### 14. *Wardrobe*/Penata Busana

Menyiapkan busana dan tata rias untuk talent/pengisi acara dalam proses produksi.

#### 15. *Set & Properti*

Menyiapkan seluruh properti yang dibutuhkan dalam proses produksi.

#### 16. *Editor*

Bertanggungjawab pada saat pasca produksi dengan melakukan *editing*, menjadikan suatu acara menjadi layak tayang. *Editor* juga bertugas membuat credit

*title, subtitle* dan beberapa efek transisi video yang merupakan elemen standar stasiun televisi

## 2.5 Proses Produksi Acara TV

Suatu produksi program televisi yang melibatkan banyak orang, peralatan dan dengan sendirinya membutuhkan biaya yang besar, selain memerlukan suatu organisasi yang rumit dan juga perlu suatu tahap pelaksanaan produksi yang jelas dan efisien.

Setiap tahap harus jelas kemajuannya dibandingkan dengan tahap sebelumnya, tahapan produksi terbagi menjadi tiga bagian televisi, yang lazimnya disebut *Standar Operation Procedure* (SOP) sebagai berikut (Fred Wibowo, 2007:38) :

### a. Pra Produksi

Yang dimaksud dengan pra produksi adalah sebuah proses produksi yang merupakan tahapan awal dari seluruh kegiatan yang akan datang atau juga disebut sebagai tahapan perencanaan. Tahapan pra produksi meliputi:

1. Penemuan Ide Ide atau gagasan telah tercipta, kemudian dikembangkan lagi dengan pengumpulan data-data atau dengan *research*. Selanjutnya dengan data yang telah diperoleh dituangkan kedalam naskah yang dibuat oleh *Script Writer* atau penulis naskah dilanjutkan dengan melakukan rapat untuk membahas ide atau gagasan secara keseluruhan kemudian membuat *Rundown*.
2. Perencanaan Tahap ini meliputi penetapan jangka waktu kerja (*Time Schedule*), penyempurnaan naskah, pemilihan artis, lokasi dan *crew*. Selain estimasi biaya dan rencana alokasi merupakan bagian dari perencanaan yang dibuat secara hati-hati dan teliti.
3. Persiapan Tahap ini meliputi pemberesan semua kontrak, perjanjian, dan surat menyurat. Latihan papra artis dan pembuatan setting, meneliti dan melengkapi peralatan yang diperlukan. Semua persiapan ini paling baik

diselesaikan menurut jangka waktu kerja (*Time schedule*) yang sudah ditetapkan.

#### b. Produksi

Proses produksi adalah suatu upaya merubah bentuk naskah menjadi audio-visual. Seperti yang telah diketahui, bahwa pelaksanaan produksi sebuah program acara tergantung pada tuntutan naskah. Hal tersebut dikarenakan naskah merupakan hasil dari penemuan ide atau gagasan mengenai suatu program acara.

Baru sesudah perencanaan dan persiapan selesai, baru pelaksanaan produksi dimulai. Sutradara bekerja sama dengan para artis dan tim mencoba mewujudkan apa yang direncanakan dalam kertas dan tulisan (*shooting script*) menjadi gambar, susunan gambar yang dapat bercerita. Dalam pelaksanaan produksi ini, sutradara menentukan jenis shoot yang akan diambil didalam adegan (*scene*). Biasanya sutradara menyiapkan suatu daftar *shoot* (*shoot list*) dari setiap adegan.

Siaran langsung dari studio mempunyai risiko untuk gagal lebih sedikit karena sistem jaringan terhubung langsung dengan bagian penyiaran (*master control air*), baik melalui kabel coaxial sebagai standar normal pengiriman sinyal video melalui *fiber optic* (FO) untuk standar yang lebih bagus.

Antara studio dan master control air terdapat hubungan jaringan pengiriman sinyal yang bolak-balik. Sebab, ada beberapa event siaran langsung dari luar yang harus dikirim dan di proses produksi di ruang studio terlebih dahulu sebelum ditayangkan.

Sebagai contoh, siaran olahraga seperti sepak bola, tinju, balap mobil, dan sebagainya yang memerlukan peliputan wajah komentator, maka efektif bila pool studio kemudian disiarkan menjadi sebuah kesatuan program acara.

Sedangkan alasan utama kenapa harus dikirim ke studio karena pada ruangan ini umumnya memiliki sistem penerimaan (*receiver*) satelit maupun *microwave*.



### c. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi lebih berorientasi atau didominasi pada produksi program-program acara yang bersifat langsung (*live*), karena untuk visualisasi langsung diatur pada panel *switcher* oleh PD dan ditransmisikan ke pemirsa. Sementara pasca produksi lebih banyak memberikan stock shot penunjangnya saja khususnya program acara non drama dan news. Karena untuk program drama seperti sinetron sangat tidak mungkin dilakukan secara *live*.

Setelah tahap produksi selesai maka dilakukan tahap pasca produksi yang meliputi banyak hal seperti *offline editing* yaitu merangkai alur konsep tersebut menjadi sesuatu yang tersusun rapi namun masih aksar atau belum menggunakan efek-efek tertentu, baru kemudian dilanjutkan ke online editing dengan pemberian *effect* gambar agar lebih bernuansa bagus, diberikan narasi (*dubbing*) bila diperlukan, kemudian dilakukan *mixing* atau suara *effect* yang disesuaikan dengan program yang sedang diproduksi.

## 2.6 Undang-Undang tentang Penyiaran

Penyiaran di Indonesia itu diatur dan ditetapkan berdasarkan aturanaturan dan undang-undang, dalam penyiaran diatur dengan undnag-undang penyiaran No. 32 tahun 2002 yang didalamnya juga terdapat Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS), nemun lemahnya system hokum di Indonesia membuat carut marutnya atura-aturan yang sebenarnya telah ditetapkan dalam UU tersebut. Jika kita mengacu pada beberapa pasar yang terdapat pada UU No. 32 th 2002:

Bab 1 pasal 1 (11) “tahanan nasional yang adil, merata, dan seimbang adalah kondisi informasi yang tertib, teratur dan harmonis terutama mengenai arus informasi atau pesan dalam penyiaran antara pusat dan daerah, antar wilayah di Indonesia dan dunia Internasional”.

Bab 2 pasal 4 (1) “penyiaran sebagai kegiatan komunikasi massa mempunyai fungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan yang sehat, control dan perekat

sosial”. Pasal 5 ( c ) penyiaran diarahkan untuk : meningkatkan sumber daya manusia.

Bab 3 pasal 7 (1) “komisi penyiaran sebagaimana yang dimaksud disebut Komisi Penyiaran Indonesia, di singkat KPI”. Pasal 8 ayat 3 tentang Tugas dan Kewajiban KPI (a) KPI menjamin masyarakat memperoleh informasi yang layak dan benar sesuai dengan hak asasi manusia.

P3SPS bab 4 pasal 31 tentang kesopanan, kepantasan dan kesusilaan “sesuai dengan kodratnya, lembaga penyiaran dapat menjangkau secara langsung khalayak yang sangat beragam baik dalam usia, latar belakang, ekonomi, budaya, agama dan keyakinan. Karena itu lembaga penyiaran harus senantiasa berhati-hati agar isi siaran yang dipancarkan tidak merugikan, menimbulkan efek negatif, atau bertentangan dan menyinggung nilai-nilai dasar yang memiliki beragam kelompok khalayak tersebut.”

Bab 4 Pasal 51 (b) tentang pelecehan kelompok masyarakat tertentu “kelompok masyarakat kerap dianggap memiliki penyimpangan seperti waria, banci, pria yang keperempuanan, perempuan yang kelak-lakian dan sebagainya.” Semua itu cukup jelas apabila kita melihat aturan yang tertuang dalam UU Penyiaran No. 32 Th. 2002 dan P3SPS. Namun apakah semua tayangan di televisi kita sudah sesuai dengan kaidah dan aturan-aturan ini.

Di Indonesia, media televisi nasional telah ada puluhan sehingga kita bisa menentukan chanel mana yang akan kita tonton. Ketika menginginkan program hiburan kita bisa menonton Trans TV dan trans7, ketika ingin menonton sinetron kita bisa beralih ke chanel pada media televisi Indosiar, MNC TV, SCTV atau RCTI.

Sedangkan apabila ingin informasi News bisa beralih pada stasiun Metro TV dan TVOne. Dan beragam tayangan televise lokal di Indonesia tentunya membantu referensi kita mengakses informasi. Banyaknya stasiun televisi namun tidak diimbangi oleh banyaknya program acara untuk anak-anak atau bahkan banyaknya stasiun televisi tidak diimbangi dengan tayangan yang bermutu.

Hal ini seharusnya mendapat perhatian tersendiri dari kalangan pemerintah kita. KPI selaku pihak terkait kadangkala tidak mampu membendung arus informasi yang “bebas” yang ditayangkan oleh stasiun televisi Indonesia.

UU penyiaran No 32 Th. 2002 seolah tak berdaya menjerat pelaku media yang terbukti melakukan pelanggaran. Pemerintah dan para pemilik stasiun televisi sarat dengan kepentingan. Ditinjau dari waktu siaran dan isi siaran ternyata tayangan televisi masih banyak yang bertentangan dengan UU Penyiaran No. 32 Th 2002 dan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS).

Dalam UU no 32 Th 2002 Pasal 36 ayat 1 tentang penyiaran disebutkan dalam setiap isi siaran di media massa wajib mengandung informasi, pendidikan dan hiburan. Selain itu juga disebutkan isi siaran harus bermanfaat untuk pembentukan intelektualitas, serta mengamalkan nilai-nilai agama dan budaya Indonesia.

Juga dalam ayat 3 disebutkan, isi siaran wajib memberikan perlindungan dan pemberdayaan kepada khalayak khusus, yaitu anak-anak dan remaja. Masih dalam ayat ini disebutkan dalam menyiarkan mata acara stasiun televisi diwajibkan agar menyiarkan tayang pada waktu yang tepat serta lembaga penyiaran wajib mencantumkan atau menyebutkan klasifikasi khalayak sesuai dengan isi siaran.

## **2.7 KAMERAMAN**

### **1. Pengertian Kameraman**

Kameraman adalah bagian dari divisi produksi. Kameraman memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai berikut berdiskusi dengan produser dan sutradara tentang rencana produksi, mempelajari naskah, menginterpretasikan sebuah adegan, memberikan masukan agar mendapatkan gambar yang baik, memilih peralatan kamera dan penunjangnya, bekerja sama dengan sutradara, dan melaukan pengambilan gambar. (Diki Umbara & Wahyu Wary Pintoko. 2010:85)

Pengambilan gambar merupakan proses yang sangat menentukan hasil akhir sebuah produk video. Dibutuhkan teknik khusus untuk mendapatkan hasil gambar

yang bagus. Mengambil gambar dengan bagus akan mempermudah proses *editing* jika gambar stabil, terang, jelas dan objek yang diambil gambarnya benar. (Wahana Komputer, 2008:45).

a. Tugas Kameraman

Tugas sebagai kameraman adalah sebagai berikut:

- Berdiskusi dengan produser dan sutradara tentang rencana produksi.
- Mempelajari naskah
- Menginterpretasikan sebuah adegan
- Memberikan masukan agar mendapatkan gambar yang baik (Diki Umbara & Wahyu Wary Pintoko. 2010:85)
- Memilih peralatan kamera dan penunjangnya
- Bekerja sama dengan sutradara

Menurut (Morrison, 2004), tugas kameraman adalah bertanggung jawab atas semua aspek teknis pengambilan gambar. Seorang juru kamera harus memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan ketika ia mengambil gambar. Ia harus memastikan bahwa gambar yang diambilnya sudah tajam (*focus*), komposisi gambar (*framing*) sudah tepat, pengaturan level atau tingkat suara sudah sesuai, warna gambar yang sesuai dengan aslinya (*natural*) dan juru kamera mendapatkan gambar (*shot*) yang terbaik.

## 2.8 TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR

Baksin (2006) menyebutkan dalam teknik pengambilan gambar, seorang kameraman harus mempersiapkan beberapa hal sebagai berikut :

a. *Focusing*

*Focusing* adalah usaha mencari gambar objek paling dekat dari semua objek dengan ukuran gambar (*frame size*) paling dekat dan memposisikan gambar sejelas

mungkin dengan memutar ring fokus. Selanjutnya kameraman bisa melakukan zoom in-zoom out untuk mendapatkan variasi gambar yang diinginkan.

b. *Zoom*

*Zooming* adalah gerakan lensa *zoom* mendekati atau menjauhi objek secara optic, dengan mengubah panjang fokus lensa dari sudut pandang sempit (*telephoto*) ke sudut lebar (*wide angle*).

1. *Zoom in* : mendekati objek dari long shot ke close up
2. *Zoom out* : menjauhkan objek dari close up ke long shot

*Zooming* bisa dilakukan dengan dua cara:

1. Manual dengan memutar *ring zoom* pada lensa
2. Servo : biasanya tombol zoom servo ada pada *handle* kamera sehingga terjangkau jari pada waktu mengoperasikan kamera.

Profesionalisme seorang juru kamera televisi dalam pengambilan gambar dinilai ketika gambar hasil karyanya diperiksa sebelum diedit di ruang *editing*. Pengetahuan dasar mengenai teknik *editing* gambar mutlak harus diketahui oleh juru kamera. Pemahaman teknik editing sangatlah penting bagi juru kamera sebagai dasar baginya untuk mengambil gambar. Banyak pendapat yang mengatakan seseorang harus belajar dulu mengedit gambar sebelum ia bekerja sebagai juru kamera. (Morissan, MA. 1990:95).

Pada dasarnya teknik pengambilan gambar untuk setiap jenis liputan adalah sama saja, apakah juru kamera tengah mengambil gambar untuk suatu berita singkat, liputan khusus atau membuat film documenter. Teknik pengambilan gambar merupakan upaya juru kamera untuk menerjemahkan suatu peristiwa yang dilihatnya yang mungkin saja cenderung subjektif. Namun demikian, tingkat subjektivitas ini tergantung kepada program macam apa yang tengah dikerjakan, misalnya apakah liputan itu lebih menekan pada fakta misalnya peristiwa kecelakaan, bencana, atau penekanan pada nilai artistic misalnya dalam liputan

konser musik atau hiburan. Hal-hal yang harus diketahui mengenai seorang kameraman adalah sebagai berikut :

### 1. Ukuran gambar dalam Pengambilan gambar

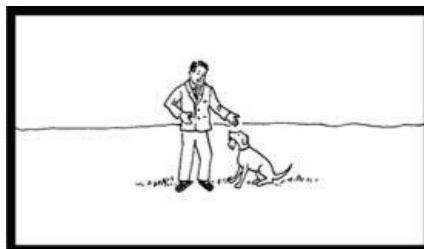
Orang yang bekerja pada televisi harus memiliki bahasa yang sama ketika mereka melihat gambar pada layar monitor. Juru kamera harus mampu mengambil gambar secara baik. Gambar yang diambil secara jelek harus segera diperbaiki, untuk itu harus ada istilah atau bahasa yang bisa saling dimengerti diantara para pekerja di televisi. Salah satunya adalah bahasa atau istilah dalam hal ukuran pengambilan gambar. Ukuran pengambilan gambar selalu berkaitan dengan ukuran tubuh manusia yang terdiri dari :

a. *LONG SHOT* atau LS yang menunjukkan keseluruhan tubuh dari kepala sampai kaki.



(sumber : Grammar of the shot,2009)

b. *VERY LONG SHOT* atau VLS menunjukkan orang yang berada di tengah lingkungan sekitar. Dalam ukuran VLS ini lingkungan di sekitar orang itu terlihat lebih dominan. VLS akan menampilkan panorama yang memenuhi layar.



(sumber : Grammar of the shot,2009)

- c. *MEDIUM LONG SHOT* atau MLS yang menunjukkan mulai dari bagian kepala sampai tepat dibawah lutut.



(sumber : Grammar of the shot,2009)

- d. *MEDIUM SHOT* atau MS, yang menunjukkan mulai bagian kepala sampai pinggul. Ukuran MS berfungsi untuk menunjukkan siapa yang sedang melakukan aksi itu



(sumber : Grammar of the shot,2009)

- e. *MEDIUM CLOSE UP* atau MCU, menunjukkan mulai bagian kepala sampai bahu. Ini merupakan standar pengambilan gambar dalam wawancara



(sumber : Grammar of the shot,2009)

f. *CLOSE UP* atau CU, memperlihatkan bagian kepala. Dalam merekam suatu gambar subjek yang ditengah melakukan aksi, maka CU berfungsi untuk memfokuskan sebuah aksi yang tengah dilakukan. Gambar CU merupakan elemen utama gambar televisi.



(sumber : Grammar of the shot,2009)

g. *BIG CLOSE UP* atau BCU, menunjukkan gambar wajah yang memenuhi layar televisi. *BIG CLOSE UP* dan seterusnya, sementara ini stasiun televisi – televisi tidak menggunakan ukuran yang terlalu detail semacam itu. ( Morissan, MA. 2008, 97 )



(sumber : Grammar of the shot,2009)

## 2. CAMERA ANGLE

### a) *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar atau angle yang netral sehingga disebut juga Normal Angle. Pada angle ini tingginya kamera saat membidik harus sejajar dengan subjek / objek yang dibidik. Bila memotret seseorang maka bagian tubuh yang dijadikan tolak ukur untuk mensejajarkan sorotan kamera dengan subjek adalah pada posisi kepala, lebih tepatnya jatuh di area mata.





(sumber :google.com)

b) *The Bird''s- Eye View*

Foto yang diambil dengan posisi angle ini akan memperlihatkan sudut pengambilan gambar dari ketinggian. Maksudnya pemotretan dilakukan dari tempat yang sangat tinggi, contohnya seperti foto yang menampilkan seluruh isi kota, (gedung tinggi, ramainya kendaraan, dan aktivitas di jalan).



(sumber : google.com)

c) *High Angle*

*Angle* ini memiliki karakter angle yang sama seperti *The Bird''s-Eye View* di atas yaitu memotret objek dari ketinggian hanya saja angle ini tidak se-ekstrem *The Bird''s-Eye View*. Bila digunakan untuk memotret seseorang maka tingginya sorotan kamera harus lebih tinggi dari posisi kepala orang tersebut. Sehingga posisi kepala akan tampak lebih besar membulat dan ukuran badan tampak mengecil sampai ke kaki seperti meruncing.



(sumber : Grammar of the shot,2009)

d) *Low Angel*

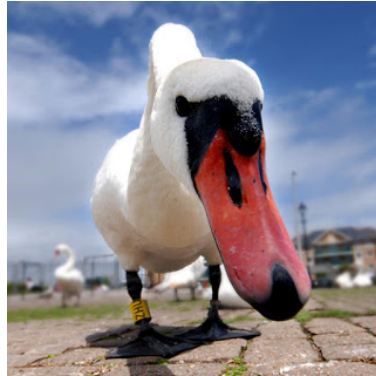
Angle ini merupakan kebalikan dari *High Angle* yaitu sudut pengambilan gambar yang rendah dan jika digunakan untuk memotret seseorang maka tingginya sorotan kamera harus lebih rendah dari kepala orang tersebut. Hasil foto menggunakan *angle* ini juga merupakan kebalikan dari hasil *High Angle* yaitu membesar pada bagian kaki dan mengecil dibagian badan sampai ke kepala.



(sumber : Grammar of the shot,2009)

e) *Frog Eye Angle*

*Angle* ini memiliki karakter angle yang sama dengan *Low Angle* di atas yaitu sudut pengambilan gambar yang rendah hanya saja tingkat kerendahannya lebih extreme yang dimana kamera hampir saja menyentuh tanah. Sehingga saat menggunakan *angle* ini terkadang fotografer harus tiarap saat memotret.



(sumber : google.com)

f) *Canted Angle*

Disebut juga *Oblique Angle* yaitu pemilihan sudut pengambilan gambar yang sengaja dimiringkan. *Angle* ini biasanya digunakan untuk menghasilkan foto yang unik.



(sumber : google.com)

3. Pergerakan kamera

Menurut Iqra al-Firdaus (2010:125), seorang juru kamera harus mengerti dan memahami istilah-istilah pergerakan atau (*moving camera*) agar menghasilkan gambar yang berbeda.

Pergerakan kamera adalah istilah untuk memudahkan komunikasi sutradara atau program director ke juru kamera guna menyebut arah gerak kamera yang diaksudkan. Ada 5 (lima) istilah pergerakan kamera yang paling sering digunakan dalam produksi televisi.

a. *Panning*

*Panning* adalah gerakan kamera secara horizontal (posisi kamera tetap di tempat) dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

1. *Pan right* : gerak kamera mendatar dari kiri ke kanan.
2. *Pan left* : gerak kamera mendatar dari kanan ke kiri.

b. *Tilting*

*Tilting* adalah pergerakan kamera secara vertikal (posisi kamera tetap ditempat) dari atas kebawah atau sebaliknya. *Tilting* terbagi menjadi dua bagian yaitu :

1. *Tilt up* : gerak kamera secara vertikal dari bawah ke atas
2. *Tilt down* : gerak kamera secara vertikal dari atas ke bawah

c. *Tracking*

Track adalah gerakan kamera mendekati atau menjauhi objek. *Tracking* terbagi menjadi dua bagian yaitu :

1. *Track in* : gerak kamera mendekati objek
2. *Track out* : gerak kamera menjauhi objek

d. *Crabing*

Gerakan kamera secara leteral atau menyamping, berjalan sejajar sengan subyek yang sedang berjalan.

1. *Crab left* : gerak kamera ke kiri berjalan sejajar dengan subyek
2. *Crab right* : gerak kamera ke kanan berjalan sejajar dengan subyek

e. *Zooming*

*Zooming* adalah gerakan lensa *zoom* mendekati atau menjauhi objek secara optic, dengan mengubah panjang focal lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya.

1. *Zoom in* : mendekatkan objek dari long shot ke close up.
2. *Zoom out* : menjauhkan objek dari close up ke long shot.

f. Komposisi

Komposisi dalam sebuah frame ditentukan oleh 3 faktor:

a. *Headroom*

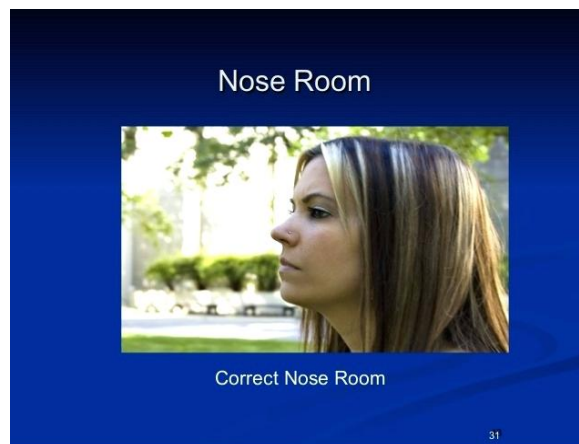
Jika kameraman membidik sebuah objek dengan ukuran medium shoot, maka objek harus proporsional, yakni kepala bagian atas dengan batas frame harus diatur tidak terlalu tinggi dan rendah.



(sumber : Grammar of the shot,2009)

### b. *Noseroom*

Diartikan sebagai jarak pandang seseorang terhadap objek lainnya, baik ke kiri maupun ke kanan. Komposisi ini tentunya dikemas untuk mendapatkan gambar yang menarik, karena dengan *noseroom* berarti seseorang sedang melakukan interaksi dengan orang atau benda lainnya.



(sumber : google.com)

### d. *Looking Space*

Orang yang sedang berjalan atau berlari selalu menyisakan ruangan di depan atau arah seseorang yang sedang bergerak ke depan tersebut. Ruangan di depan orang yang sedang berlari atau berjalan itulah yang disebut *looking space*, sementara bagian belakangnya disebut *back space*.



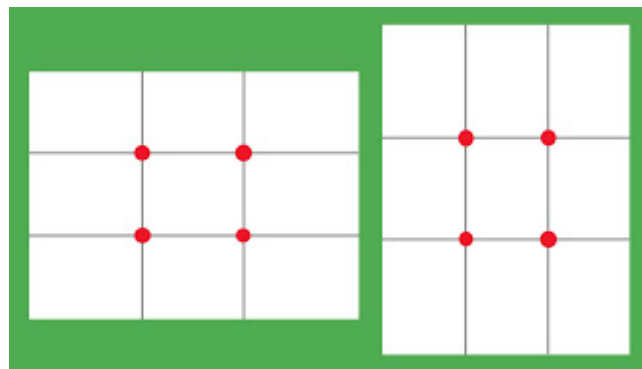
(sumber : Grammar of the shot,2009)

Iqra al-Firdaus (2010:205), mengatakan menjadi seorang kameraman memang sebuah profesi yang menyenangkan, penuh daya tarik, menantang kreatifitas dan membantu kita dalam berkomunikasi dengan siapa pun. Sebenarnya, setiap orang bisa menjadi kameraman, asalkan memiliki kemauan, syarat menjadi kameraman haruslah memahami kamera, mengerti tehnik pengambilan gambar, mampu bekerja sama dengan team.

Salah satu orang yang mempunyai peran besar terhadap karya produksi program televisi adalah seorang kameraman. Kameraman adalah mata dari televisi, kameraman berfungsi sebagai ujung tombak suatu televisi. Tidak ada gambar berarti tidak ada berita atau tidak ad suatu program acara, karena televisi merupakan media audio visual yang mengandung unsur tersebut.

*g. Rules of Third*

*Rule of Third* merupakan pengembangan dari simetri Golden Ratio yang telah lama dikenal dalam seni lukis. Dalam *Rule of Third* frame gambar dibagi menjadi 3 bagian vertikal dan 3 bagian horisontal.



(sumber : kangyasin,2013)

Apa itu “subyek utama” dalam *Rule of third* yang dijelaskan diatas? Subyek utama dapat berupa :

- Bagian dari pemandangan yang menonjol, misalnya batu berwarna merah yang menonjol. Atau sapi di lapangan rumput yang hijau. Bisa juga model dalam pemotretan *human interest* dengan background pemandangan alam.
- Dalam pemotretan *macro* ini bisa berarti juga si obyek (misalnya serangga), atau titik tengah dari bunga yang kita potret, atau mata dari serangga dalam macro super close.
- Dalam pemotretan portrait ini bisa berarti wajah si model, atau juga mata si model.

(<http://www.kangyasin.com/2013/06/pengertian-komposisi-rule-of-third-rot.html>)

beberapa contoh dalam foto :



(sumber : kangyasin,2013)

Pada foto macro diatas subyeknya adalah *lady bug* / kepik berwarna kuning. Kepik ini merupakan bagian yang paling menonjol dari seluruh bagian foto. Mata kita langsung tertarik dengan keberadaannya. Oleh sebab itulah ia diletakkan di titik persilangan di kanan bawah, sesuai dengan “aturan” *rule of third*.

Salah satu bentuk lain dari penggunaan *rule of third* adalah bagaimana kita meletakkan horizon pada pemotretan *landscape*. Komposisi yang sering digunakan oleh awam adalah meletakkan horizon tepat di tengah foto. Akibatnya foto cenderung kurang menarik. Rule of third mengajarkan agar kita meletakkan horizon di garis horisontal (pembagi foto menjadi 3 bagian) atas atau bawah. Pemilihan garis atas atau bawah umumnya ditentukan mana yang lebih menarik, langit atau daratannya.





(sumber : kangyasin,2013)

Pada contoh diatas horizon diletakkan di garis pembagi 1/3 bawah (walau tidak sangat tepat disana). Hal ini dikarenakan aspek yang ingin ditonjolkan dalam foto ini adalah langit yang memiliki awan yang berlapis dan warna warni yang cemerlang. Lain halnya dengan contoh dibawah ini :



(sumber : kangyasin,2013)

Pada contoh ini langit tidak memiliki aspek yang menonjol, biru tanpa awan. Sedangkan di bagian bawah perpaduan warna hijau kuning dan biru nampak lebih artistik. Oleh sebab itu pilihannya adalah meletakkan horizon di 1/3 bagian atas agar porsi daratan lebih besar dibandingkan langit, dengan demikian lebih mendominasi foto.

*Rule of third* kembali lagi hanyalah pakem / teori, ada berbagai kondisi dimana rule of third tidak sepenuhnya berlaku. Misalnya :



(sumber : kangyasin,2013)

Pada foto ini horizon diletakkan kurang lebih di tengah foto. *Siluet* tanah lot yang menonjol membuat keseimbangan sedikit berubah, oleh sebab itu walau horizon terletak di tengah foto masih terasa seimbang. Selain itu meletakkan horizon di tengah menjadikan siluet lebih menonjol.

Prinsipnya adalah :

1. Walaupun tidak harus tepat benar, penempatan obyek dalam *frame* sebaiknya disesuaikan dengan pembagian tersebut
2. Usahakan untuk menempatkan bagian paling menarik dari obyek pada salah satu dari 4 titik perpotongan (ditandai dengan bulatan warna merah)

## **2.9 JENIS KAMERA**

### **2.9.1 Kamera Video**

Kamera video adalah juru kamera bertanggung jawab atas semua aspek teknis pengambilan gambar. Seorang juru kamera harus memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan ketika ia mengambil gambar. Ia harus memastikan bahwa gambar yang diambilnya sudah tajam (*focus*), komposisi gambar (*framing*) sudah tepat, pengaturan level atau tingkat dan juru kamera mendapatkan gambar (*shot*) yang terbaik. (Morrisan, 2004 : 160).

Menurut Eva Arifin (2010:169), seorang kameraman alat yang paling utama didalam melaksanakan tugasnya adalah camera dalam bahasa inggris suara sudah sesuai, warna gambar yang sesuai dengan aslinya (natural) "*motion picture camera*" atau video kamera film adalah sebuah alat presisi yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berkaitan untuk dapat mencapai hasil yang memuaskan diperlukan keterampilan atau pengetahuan tentang kamera baik itu kamera film atau handycam video.

Didalam broadcasting televisi keberadaan kamera adalah sesuatu yang paling utama proses dari hasil gambar itulah yang akan ditayangkan didalam program acara televisi di layar kaca. Pada teknik dasar video hanya dapat dikenal sistem analog dan digital. Sistem video analog biasanya menggunakan kamera Sony Betamax, VHS beta SP Unmatic Hi8 dan sebagian besar format broadcasting televisi di Indonesia menggunakan sistem digital. Selain mudah cara operasional sesuai dengan peraturan menteri komunikasi dan informatika Republik Indonesia No. 07/P/M/KOMINFO/3/2007 tentang "Standart Penyiaran Terrestrial untuk televisi tidak bergerak di Indonesia". Atau format Digital Video (DV) seperti VCD, DVD, Mini DV sampai server video dengan format MPEG (*Motion Picture Expert Group*). Kamera video 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 elektronik.

Menurut Askurifai Baksin (2007:107) dilihat dari penggunaannya kamera video dibagi menjadi tiga yakni kamera studio, kamera portable (ENG camera) dan kamera EFP (*Electronic Field Production*).

#### a. Kamera Studio

Adalah kamera yang biasanya digunakan dalam studio (*in door*) untuk memproduksi sebuah program acara televisi. Biasanya satu set kamera terdiri atas :

1) Kamera Lensa (*box lens*), *Camera head*, *view finder*

*Camera mounting : rolling tripod, pedestal).*

2) Kabel kamera (Triax, multiwire/multicore).

3) *Camera control unit / Base station.*

4) *Remote control panel / Operation control panel.*

5) *Monitoring System (avefrom monitor, video monitor).*

6) *Power supply.*

7) *Studio camera mounts*



(sumber : google.com)

Dalam proses kerja studio, kamera dipasang pada sebuah alat yang disebut pedestal. Pedestal adalahudukan kamera yang dilengkapi dengan tiga buah dooly atau roda, yang mampu digerakan oleh kameraman dengan halus dan tanpa getaran. Ketiga roda atau kemudi di bagian bawah menjadi alas tumpuan sehingga pedestal dapat diputar menggunakan lingkaran kemudi. Kamera dihubungkan langsung dengan kepala dudukan sehingga kamera dapat melakukan gerakan berputar secara horisontal (pan) serta dapat merubah sudut pengambilan gambar dari low angle ke high angle (tilt). Kita dapat merubah hal tersebut secara halus dan dapat pula dikunci apabila kita sudah menemukan komposisi gambar yang kita inginkan.

Ukuran kamera studio berukuran besar dan mempunyai berat sekitar 45 kilogram namun dengan bantuan internal counter-weight kameraman dapat dengan mudah menaikkan atau menurunkan kamera selama telescopic ring-nya tidak terkunci.

## B. Kamera ENG (*Electronics News Gathering*)

Sesuai dengan namanya, pada awalnya kamera jenis ini hanya digunakan untuk hunting berita. Namun sekarang jenis kamera ini tidak hanya digunakan untuk hunting berita tapi juga untuk membuat film.

### 1. Camera Built In VTR (*Camcoder*)

Kamera jenis camcoder adalah seperangkat kamera lengkap didalamnya terdapat *camera body*, camera head dan perangkat untuk merekan gambar (VCR).

### 2. Camera Separate VTR (*Dooking*)

Kamera separate VTR adalah jenis kamera video yang perangkat VCR (*video camera recorder*)nya terpisah dari *camera body*. Biasanya 1 (satu) set kamera ENG terdiri atas:

- a. Lensa (*portable lens*), *camera head*, *view finder (VF)*, *Video Casette Recorder (VCR)*
- b. *Microphone (Mic)*
- c. *Battery & housing*
- d. *Ultra Light Lamp/ eye lamp/hand lamp*
- e. *Camera mounting : tripod + spreader, carryng case : kamera (camcoder)*



(sumber : google.com)

### C. Kamera EFP (*Electronic Field Production*)

Kamera jenis ini biasanya dipakai untuk produksi dalam ruangan atau studio (*in door*), hampir sama dengan jenis pertama. Biasanya 1 (satu) set kamera EFP terdiri atas:

- a. Kamera (Lensa, *Camera Head*, *View finder*)
- b. *Camera Mounting* (rolling tripod, pedestal)
- c. Kabel Kamera (Triax, multiwire/multicore), Camera control unit / base stasion
- d. *Remote Control Panel / Operation Control Panel*
- e. *Monitoring system : avefrom monitor, video monitor dan power supply*



(sumber :google.com)

### **2.9.2 Tipe-Tipe Kamera**

1. Berikut ini beberapa diantara tipe kamera yang ada dipasaran.
  - a. BOSCH = German: KCK 40, KCKR, KCP 60, KCL
  - b. PHILIPS = Holland: LDK 225, LDK 40
  - c. IKEGAMI = Jepang: HK 381, 343,HL 53, HL 43
  - d. NEC = Jepang: NC 20
  - e. AMPEX = USA: BCC 21
  - f. TOSHIBA = Jepang: PK 150 dan PK 502, LDK 910 HK 381



Kamera IKEGAMI HK 381

(sumber : google.com)

2. Untuk tipe kamera ENG/EPF adalah sebagai berikut:

a. BOSCH = KCA 100, KCA 90, KFC

b. PHILIPS = LDK 14, LDK 90, LDK 91

c. IKEGAMI = HL 95, HL 79D, HL 79F

d. NEC = BETACAM SPD/CCD, EP 3, BVV

e. BTS = BETACAM SP, LDK 91 LDK 93

f. SONY = BVP330, BVP 50, BVP 90, DAC 6000, DXC H 3 P, BVW 550, 200 dan 530



Kamera IKEGAMI HDK-79GX



(sumber : google.com)

Karakteristik dari peralatan tersebut diatas, memiliki spesifikasi terhadap pengaturan/ajustment CCU main panel, berupa:

- a. Iris/diafragma
- b. Balck level R G B dan Master Black
- c. Gamma R G B dan Y (Luminance)
- d. Gain R G B dan Master Gain
- e. Flare R G B

Rangkaian R G B isinya berupa *matrix*, dimana *resistor* sebagai *voltage*. Divider berupa signal keluar dari outpu amplifier, kemudian masuk ke rangkaian *matrix* melalui *switch colour* bardan *signal green*, setelah melalui proses *Image Sharpnes Appeing Correction*. Hal ini dimaksudkan untuk mempertajam objek (seperti: melihat detail mata seseorang).

Pada kamera, biasanya terdapat switch sebelum masuk ke *matrix* dan *signal* yang masuk dari tube kamera melalui *Colour bar Generator*, untuk mengatur *switch*. Fungsi *Colour Bar* sendiri yaitu :

- a. Sebagai amplitudo U dan V signal
- b. Phase U dan V signal
- c. Y (luminance)
- d. Amplitudo bruth = output-nya standar

Untuk mengetahuikamera dapat berfungsi dengan sempurna, maka dibutuhkan suatu alat untuk pengetesan signal-signal yang ditangkap oleh kamera, seperti melalui cara berikut ini:

1. *Test Chart*: yaitu benda yang diletakkan didepan kamera untuk mengatur atau adjustment parameter pada kamera (kecuali untuk encoder colour Bar, misalnya : adjustment tabung green, red atau blue.
2. *Grid (Cross harch)*: untuk megatur geometri eror yang terjadi pada tabung karena (registrasi), refferens: pada tabung Green, red, atau blue
3. *Focus test*: dengan menggunakan Siement Start, untuk mengecek focus dilakukan zoom pada titik tengah suatu objek, kemudian di zoom out, jika tidak fokus, harus diperbaiki.
4. *Grey sclae (Hogaritmic Test Charts)* untuk menyeimbangkan level masing-masing signal R G B supaya menjadi sama dan sesuai dengan standar. Biasa digunakan di dalam studio, sedangkan untuk ENG digunakan kertas putih dengan mengatur gain, black level dan sinar gamma dan falir.

### **2.9.3 LENSA**

Lensa adalah benda tembus cahaya yang dibatasi oleh dua bidang lengkung atau sebuah lengkungan dan sebuah lagi datar, bahanya terbuat dari kaca. Fungsi lensa adalah objek atau benda disinari, dipantulkan masuk ke lensa membentuk bayangan jatuh pada permukaan tabung kamera/CCD. Menerima pantula objek/benda dan diproses menjadi bayangan, kemudian bayangan tersebut diteruskan ke permukaan tabung kamera/CCD. Pada kamera film, bayangan tadiditeruskan kelapisan emulsi. Pengertian fungsilensa lainnya adalah untuk memperoleh antulan dari objek atau benda, maka diperlukan cahaya (baik cahaya bersumber dari matahari, alam maupun cahaya buatan dari lampu). Sedangkan cahaya merupakan gelombang elektromagnetik yang dipancarkan dari sumbernya kesegala arah secara periodik, dengan kecepatanyang sangat tinggi (300.000 km/detik). (indrajaya 2010:7)

Hampir semua lensa digunakan dalam seni fotografi, karena fungsi dari lensa adalah dapat mengabadikan gambar suatu benda kecil, sesuai dengan gambar aslinya

pada layar kamera atau layar televisi. Lensa pun memiliki karakteristik, diantaranya seperti berikut:

1. *Focal Length*, yaitu jarak pusat optik lensa dengan tabung kamera
2. *Focus*
3. *F-Stop*, yaitu bukaan lensa berupa airis
4. *Depth of field*, yaitu jarak titik fokus lensa

#### 2.9.4 Elemen Bagian Lensa Cembung, di antaranya:

##### 1. Lensa Zoom

Lensa zoom adalah lensa yang memiliki rentangan panjang fokus, misalnya 18-50mm atau 80-200mm. Lensa ini cocok untuk beragam kondisi karena memiliki kemampuan yang lengkap dengan jarak fokus yang biasanya setara dengan zoom optik 3x yang umum ditemui pada model yang paling kompak. Jangkauan lensa zoom meliputi wide *angel* menengah hingga telefoto pendek, dengan jarak fokus umumnya 18-55mm atau 18-70mm. (Yuliandi Kusuma, 2011)

##### 2. Lensa Normal

Lensa kamera standar atau normal memiliki focal length antara 35mm – 70mm. Yang paling umum dari lensa standar adalah lensa yang memiliki focal length 50mm ( seperti lensa Fix canon 50mm f1.8). Karena lensa yang focal length nya 50mm, pandangannya sama dengan mata manusia.

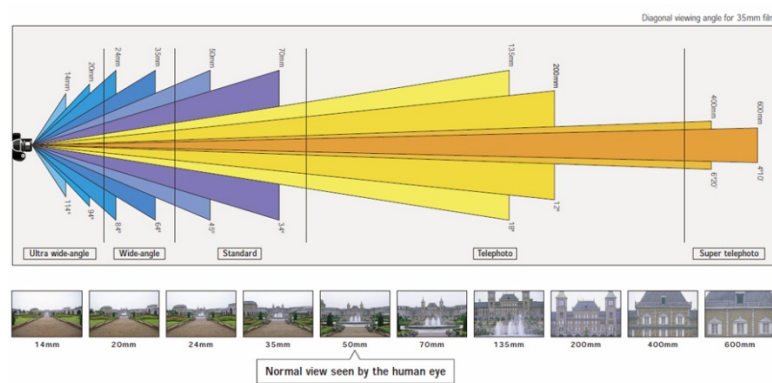
Lensa standar atau normal biasanya digunakan untuk dokumentasi dan street fotografi, dimana seorang fotografer dituntut untuk bergerak cepat dan mengambil foto yang menarik. Keuntungan dari lensa kamera ini adalah tidak terlalu besar dan mudah dibawa kemana-mana.( <http://www.gilangajip.com/lensa-kamera/> )

### 3. Lensa Wide

Lebih luas, perspektif hampir tak tampak (flat). Gambar latar belakang dan depan terlihat bersatu. Lensa ini mengacu pada (*clear of humaneye*), dimana sudut 4750 derajat lebih jelas. Sedangkan angle of human eye, focus dan titik focus sudutnya adalah 110-120 derajat. Keduanya ini hanya berlaku pada kamera dan tidak berlaku pada mata manusia. Pada lensa wide, sudutnya lebih besar dari lensa normal, namun tergantung pada sudut kamera/CCD. Sedangkan lensa tele dan narrow sudutnya lebih sempit. Lensa wide berkolerasi terhadap sudut *dept of field* (daeah fokus) dari suatu objek. Sudut sempit: maka ketajaman gambar lebih sempit. Sudut lebar: maka ketajaman gambar lebih luas. (indrajaya, 2010:32)

#### 2.9.5 Focal Length

Dalam dunia fotografi, jarak fokus (*focal length*) menjelaskan jarak dalam milimeter antara lensa dan gambar yang terbentuk pada sensor (atau film) ketika terfokus tajam pada jarak tidak terbatas, yaitu jarak terjauh yang dapat dicapai lensa. Jarak ini menentukan sudut pandang, seluas apa pandangan lensa, yang akan mengatur area mana dari pemandangan yang akan ditangkap. Area ini tergantung dari ukuran sensor. Secara singkat, *focal length* dapat diharafiahkan “semakin luas area yang dapat dicakup oleh lensa yang digunakan, semakin kecil ukuran objek yang terekam”. Kebalikannya, jika lensa memiliki jarak fokus panjang, maka sudut pandang yang dihasilkan akan sempit dan membuat objek tampil lebih besar dalam frame foto. (Yuliandi Kusuma, 2011)



p(sumber : google.com)

## 2.10 TATA CAHAYA

### 1. Tujuan Tata Cahaya Televisi

Penataan cahaya dalam proses pengambilan gambar televisi mempunyai enam dasar utama, yaitu sebagai berikut:

- a. Memenuhi system teknik. Tata cahaya memberikan pencahayaan pada suatu benda yang disinari dan cahaya yang dipancarkan sehingga dapat menghasilkan gambar yang tepat dan diterima oleh tabung kamera.
- b. Memebrikan pandangan tiga dimensi pada layar televisi, yang terdiri atas jarak sudut pengambilan gambar, *blocking* pemain, serta mempunyai suatu tujuan.
- c. Untuk menjadi perhatian adalah elemen-elemen setiap pemandangan yang dihasilkan oleh cahaya, dapat menimbulkan bayangan, namun bayangan dapat di sembunyikan dengan menggunakan cahya langsung, yang menjadi dasar pada setiap objek.
- d. Menjadi kenyataan bahwa bila suasana hati dalam suatu pemandangan tata cahaya, dapat memberikan penonton ke arah keadaan jiwa emosional yang menyerupai bayangan cahaya, dengan menyampaikan perasaan, ketegangan pada adegan suatu drama misalnya, maka akan dapat member suasana berubah menjadi senang hati, melalui setting lampu yang baik.
- e. Pastikan waktu untuk bertindak, sudut tata cahaya dikatakan sukses dikatakan dalam tata letak arah dan tingkatan pada suatu bayangan adalah warna karena setiap level cahaya, memiliki kontras pada suatu pemandangan baik pagi, siang, sore ataupun malam.
- f. Memberi nilai estetika pada setiap komposisi dari seluruh shot. Pergerakan actor dari mulai berjalan ke dalam dan keluar dari ruang tata cahaya memiliki keseimbangan wajah artis yang sangat lembut, dengan alasan tata cahaya

dapat memberikan model kreativitas pada tata letak set cahaya. Sebagai besar untuk memproduksi mata acara televise. (Indrajaya, 2010:10)

## 2. Sifat Cahaya

Cahaya adalah radiasi sinar electromagnet yang diproduksi melalui matahari dan pada sebuah nomor yang ada pada suatu kebiasaan dari sumber cahaya buatan, akan tampak pada sebuah pencahayaan kecil dari spectrum electromagnetic. Dunia dapat terlihat melalui gerakan interaksi yang kompleks, diantara pancaran cahaya dari suatu sumber pantulan cahaya. Pada jarak gelombang pendek, dapat dilihat sinar violet biru, dimana batas terang gelap warna sinar oranye dan warna merah yang dihasilkan oleh jarak sinar yang panjang, sangat baik untuk mata.





Pencampuran warna ada pada batas pilihan cahaya terang terhadap corak warna, dimana semua kualitas warna menjadi terang, maka dibutuhkan pantulan cahaya, seperti dapat dilihat pada layar monito satu warna, yaitu melalui monitor hitam putih. Disini akan terlihat kelembutan dari warna putih menjadi suatu sinar keabu0abuan, serta warna terang yang rendah mengalami sedikit gelap, menjadi hitam dalam satu warna.

Bila melihat ukuran pada temperature Kelvin, suatu cahaya yang bersal dari alat pemanasa pada ukuran meter Kelvin, maka kita dapat melihat temperature warna pada pergantian warna merah, yaitu 2.800 derajat kelvin. Sedangkan ukuran standar temperature Kelvin adalah dengan menggunakan lampu Tungsten pada suatu ruangan dimana, warna kuning terang sinar studio televise berada pada 3.200 derajat kelvin, untuk cahaya biru adalah 5.500 derajat kelvin. Temperature warna sangat penting, karena temperature warna merupakan sumber dari tata cahaya yang dapat mempengaruhi warna dari sebuah subjek yang disinari oleh cahaya tersebut. Untuk itu dibutuhkan suatu pengalaman dalam mencoba mensinkronkan terhadap nilai artistik. (indrajaya, 2010)

## 3. Suhu Warna

Cahaya merupakan radiasi gelombang yang bersumber dari cahaya tiran, cahaya asli, ataupun cahaya dari alam. Pada sebagian kecil dari spectrum elektromagnetik yang dapat ditangkap atau dilihat oleh mata manusia adalah merupakan visible of light, sedangkan spectrum warna adalah suatu cahaya yang terurai menjadi rangkaian suatu warna.

Suhu warna outih berasal dai berbagai sumber cahaya, yang berbentuk dari berbagai gabungan cahaya. Sepctrum warna, suhu warna dapat diukur dengan menggunakan derajat kelvin. Pada pagi hari, matahari terbit, langit akan berwarna oranye kemerahan dan segala sesuatu yang ada di alam warnanya akan berpengaruh dengan warna keemasan dari sinar matahari tersebut, sedangkan pada sore hari cahayanya adalah biru, menggantikan warna kemerahan, sehingga langit Nampak kebiruan. Jadi warna biru mempengaruhi warna benda yang ada di alam ini. Bila matrahari terbenam, maka warna akan menjadi kemerahan kembali, mendominasi langit dan cahaya yang membentuk seperti bunga rose, dengan memantulkan warna yang agak tajam. Melalui konsep alat pengorek api, berupa suhu warna yang diaruh di atas tungku, maka akan tempak terlihat sebagai berikut:

- Saat dingin, besi .....  Menjadi warna hitam
- Bila dipanaskan .....  Akan berwarna merah gelap
- Semakin dipanaskan .....  Warna besi menjadi merah dan akhirnya menjadi kuning
- Di biarkan lama .....  Akan berubah menjadi kebiruan , dan akhirnya berwarna biru keputihan.

Pada tata cahaya pun dikenal dengan kualitas lampu.

- Kualitas lampu tajam (hard light)
- Kualitas lampu lembut (soft light)

#### 4. Jenis-jenis lampu

1. *Spot light*
  2. *On pantograph*
  3. *Drop arm telescope*
  4. *Clamp (ceiling & Floor)*
  5. *Camera Light*
  6. *Telescopic Floor Stand*
  7. *Ground Row (Décor Light)*
  8. *Face Clamp* (menempel pada dinding). (Indrajaya, 2010:15)
5. *White Balance*

*Tujuan white balance* (W/B) adalah untuk mensosialisasikan lensa kamera dengan keadaan sekitar objek perekaman. Dalam melakukan W/B perlu diperhatikan juga aspek pencahayaan dan filter. Jika menggunakan jenis lampu tungsten (kekuningan) maka harus dinetralkan dulu dengan CTB (*Color Temperature Blue*) sampai warna menjadi putih. Setelah warna putih baru dilakukan W/B. Maka dari itu kamera video juga dilengkapi dengan tombol untuk menyetel white balance adalah dengan mengarahkan kamera dengan benda putih apa saja yang berada dalam kondisi cahaya yang sama dengan cahaya yang kita gunakan untuk merekam adegan. Cara menyetel white balance : (Baksin,2006)

1. Pertama cocokkan filter koreksi warna dengan kondisi cahaya yang kita pakai shooting.
2. Arahkan kamera terhadap benda putih apa saja
3. Kamera di zoom sampai yang terlihat di *viewfinder* hanya warna putih
4. Tekan tombol AWB (*Auto White Balance*)
5. Kamera siap untuk merekam



## 6. *Basics Lighting*

### 1) *Key light*

Key light merupakan sinar utama yang dituukan kepada subyek dan akibatnya penyinaran ini akan menimbulkan bayangan. Penempatan *key light* ini pada sudut 30 derajat sampai 45 derajat kesamping kiri atau knan nose line. Biasanya sinar yang digunakan pada key light ini, merupakan seberkas sinar dari hard light dan bila bila dikehendaki adanya efek dramatik, maka penyinaran terfokus pada subyeknya. Tetapi meskipun demikian dpat memberikan tekanan pada segi yang menarik dari wajahnya, disamping itu penyinaran ini juga mendukung design yang ingin ditunjukkan, misalnya cahaya dari jendela, pintu atau langit-langit suatu ruangan.

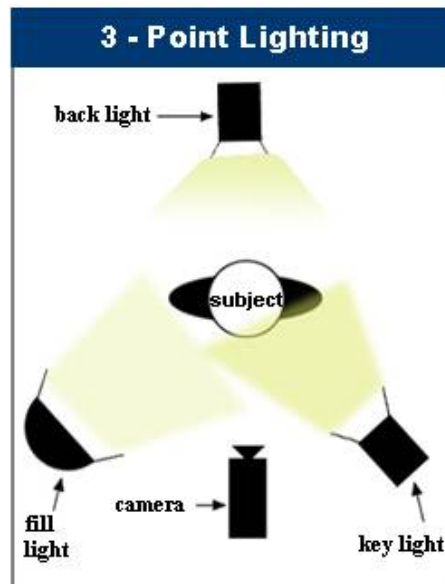
### 2) *Fill Light*

Jenis sinar ini digunakan untuk megurangi atau bahkan kalau mungkin menghilangkan sama sekali bayangan yang ditimbulkan oleh jenis penyinaran *Key Light*, dengan demikian fill light mampu menghilangkan segala efek yang ditimbulkan oleh *Key Light* tadi. Pemasangan fill light terletak 30 derajat disebelah view line dan posisinya berlawanan dengan posisi *key light*, dari posisi demikian akan mampu menepis atau mungkin menghilangkan bayangan tadi.

### 3) *Back Light*

Pemasangan *Back light* pada sisi lain dari *Key Light* atau dipasang dibelakang tepat ditengah-tengah dan membentuk *pose line*, karena *back light* dipasang dibelakang subyek, oleh karena itu lensa pada kamera jangan diarahkan ke cahaya yng datang dari back light ini. Penyinaran melalui back light ini akan membentuk garis tepi dari bentuk subyek, sehingga memisahkandari latar belakang dekorasinya. Ada juga penempatan back light ini tidak persisi dibelakang subyek tetapi disebelah

kanan atau kiri dari belakang subyek yang membentuk garis lurus dengan *key light*, hal ini dilakukan jika kamu untuk *back light* memakai standar. *Back light* merupakan *hard light* dan terarah sehingga latar belakang subyek yang gelap akan terpisah.



(sumber : google.com)

## 2.11 Ekstrasi Penelitian

Berikut ini adalah contoh ekstrasi penelitian beberapa tahun yang lalu : Ekstrasi penelitian dahulu yang ditulis oleh Filut Aflal Sofyan yang berjudul “Peran Kameramen Dalam Produksi Dokumenter”. Penulis disini menggunakan metode Kualitatif di mana penulis melakukan observasi secara langsung di lapangan. Dari hasil penelitian ini, bisa disimpulkan bahwa hampir sebagian besar masyarakat zaman sekarang ini tidak familiar dengan kebudayaan bangsanya sendiri, bahkan para generasi muda cenderung lebih menggunakan kebudayaan barat dibanding dengan kebudayaan daerahnya sendiri. Hal yang paling sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari yaitu dimana para generasi muda sekarang justru tidak mengerti dengan bahasa daerahnya sendiri.

Demikian penulis membuat program dokumenter kebudayaan yang baik supaya masyarakat bisa mengetahui budaya-budaya di Indonesia dan mengajak

penonton untuk melestarikan budaya Indonesia. Sebagai kameraman dalam proses produksi program acara televisi berperan penting untuk bertanggung jawab menghasilkan gambar dengan tetap memperhatikan angle dan komposisi gambar. Laporan proyek akhir ini akan memberikan nilai baik kepada masyarakat. Karena didalam perkembangannya kebudayaan telah ditinggalkan oleh masyarakat, hal ini bisa sebagai acuan kepada masyarakat supaya dapat melestarikan kebudayaan kita.

Selain hasil penelitian dari Filut Aflal Sofyan, penulis juga menggunakan, hasil penelitian dari Sapta Budiawan yang berjudul Peran Kameraman dalam produksi Video Clip Seuriuse Band “ACDC” (Aku Cinta Dia Cuek). Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2012 dengan menggunakan metode penelitian Kualitatif yang meletakkan observasi partisipan, wawancara (*interview*) dan studi pustaka sebagai perangkat pengumpulan data. Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa, pada tahapan pra produksi cameraman bisa merubah konsep awal yang bisa saja menjadi pemimpin dalam beberapa rapat penting bisa saja ketika rapat pembentukan tim produksi, rapat beddah naskah serta rapat seluruh kru sebelum produksi berlangsung. Pada tahapan produksi, kameraman sangat dituntut untuk berfikir kreatif dalam pengambilan gambar. Kameraman juga mengerti makna dari satu teknik yang dipakai, karena video clip tidak hanya menyuguhkan gambar-gambar menarik, namun satu hasil karya yang bagus harus mempunyai pesan dan makna tersendiri dalam setiap gambar yang ditampilkan. Didalam pengambilan gambar, seorang kameraman banyak menggunakan improvisation namun tidak mengindahkan teori dasar teknik pengambilan gambar yang benar dan selalu berkomunikasi dengan sutradara agar menghasilkan gambar yang diinginkan. Pada tahap paska produksi, kameraman berperan membantu editor dalam menyusun gambar dengan cara memberikan beberapa masukan-masukan kreatifnya, sehingga kolektivitas tim produksi sangat terasa kebersamaannya, tidak hanya sebatas tahapan produksi akan tetapi sampai ketahapan paska produksi.