

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**PERAN KAMERAMAN DALAM PROGRAM ACARA TEMBANG**  
**TEMBUNG DI ADiTV**

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



**Oleh:**  
**Muhammad Najib Prasetyo**  
**2015/BC/4001**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**  
**YOGYAKARTA**  
**2018**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**PERAN KAMERAMAN DALAM PROGRAM ACARA TEMANG  
TEMBUNG  
(ADiTV YOGYAKARTA)**

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

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**

**Disusun Oleh :  
Muhammad Najib Praseto**

**2015/BC/4001**

**Disetujui Oleh :**



**Herry Abdul Hakim, MM**

**Dosen Pembimbing**

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

**2018**

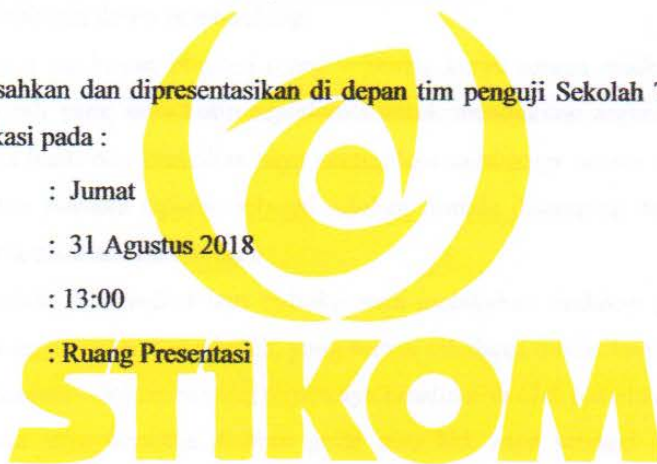
## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji *Broadcasting Radio-TV* Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, Laporan Karya mahasiswa dengan :

Nama : Muhammad Najib Prasetyo  
NIM : 2015/BC/4001  
Jurusan : Penyiar Radio Televisi

Telah disahkan dan dipresentasikan di depan tim penguji Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 31 Agustus 2018  
Pukul : 13:00  
Tempat : Ruang Presentasi



Penguji I

Herry Abdul Hakim, MM

Penguji II

Tjandra Setia Buwana, S.I.P

Penguji III

Pius Rino Pungkiawan,  
M.Sn

Mengesahkan

  
  
Ketua STIKOM

Mengetahui

  
Ketua Kaprodi D3 Penyiaran


Nama : Muhammad Najib Prasetyo  
NIM : 2015/BC/4001  
Judul Laporan : Peran Kameraman Dalam Program Acara Tembang  
Tembung di ADiTV

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 ADiTV Yogyakarta dengan bimbingan dosen pembimbing.
  2. Karya ini bukan plagiasi (*copy – paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan
  3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan 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, 28 Agustus 2018



  
Najib Prasetyo

## **MOTTO**

“Sebaik-baik manusia adalah mereka yang bermanfaat bagi orang lain”

*(HR. Ahmad)*

“Tidak semua masalah harus ditemukan solusinya, terkadang, kita memang hanya perlu bersabar dan berserah diri”

*(Ibun Ayu)*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Laporan ini adalah persembahan saya kepada kedua orang tua saya yang sudah membesarkan saya dengan setulus hati dan menjadi inspirasi terbesar saya. Teruntuk bapak saya Supratin yang selalu menjadi pendukung dan membebaskan saya untuk menentukan pilihan saya untuk berkuliah di jurusan yang sangat saya inginkan ini dan untuk ibu saya Supadmi yang sudah menjadi orang yang juga mendukung apapun yang saya cita-citakan. dan segala yang selama ini sudah menjadi inspirasi terbesar saya, yang selalu menjadi pendukung dan pendorong utama untuk mencapai cita-cita dan saya bersyukur bisa sampai di tahap ini.

Ucapan syukur kepada Allah SWT yang tiada hentinya memberikan nikmat kepada saya. Untuk kakak dan Adik saya, Sigit Pratomo Kusumo dan Tri Prasudya sudah membuat saya menjadi bersemangat dan termotivasi untuk menjadi kakak yang lebih berguna lagi. Semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi orang lain.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan dengan mengangkat judul” Peran Kameran Dalam Program Tembang Tembung Di ADiTV (*camera person*) yang digunakan sebagai tugas akhir.

Loporan Praktek Kerja Lapangan ini disusun berdasarkan pelaksanaan PKL yanh telah dilaksanakan pada tanggal 1 Maret sampai 30 April di ADiTV Yogyakarta. Dalam penyusunan laporan ini penulis mendapatkan dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan YME
2. Kedua orang tua, ayah saya Supratin dan ibu saya Supadmi yang sangat saya sayangi.
3. Bapak R. Sumantri Raharjo, S.Sos, M.Si selaku Direktur Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
4. Bapak Herry Abdul Hakim.,M.M.M selaku dosen pembimbing. Terima kasih sudah memberikan waktunya untuk membimbing saya selama ini.
5. Segenap tim penguji Laporan Praktik Kerja Lapangan.
6. Seluruh Dosen dan Staff Civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, khususnya Dosen *Broadcasting Radio-TV*.
7. Seluruh staff Akademik dan keamanan yang sudah banyak memberi *support*, mendoakan dan membantu dalam penyelesaian berkas.
8. Kepada kakak saya , Sigit Pratomo Kusmo , adik terkahir saya Tri Pramudya yang sudah membantu saya dalam penyusunan laporan. yang sudah menjadi dorongan saya segera menyelesaikan laporan saya agar bisa berjumpa dengan kalian.
9. Sahabat-sahabat saya di Yogyakarta,Lombok, Jakarta, Mbak Natul, Mbak Siwi, Aulia, Haikal, mbak Mey, Mas Roni, Mas Fitrah, Mas Diaz,dan lainnya yang tidak sempat saya sebutkan satu-satu yang sudah mendukung dan memberikan semangat kepada saya selama ini, semoga kalian segera menyusul dan selalu sukses.

10. Teman-teman Pencita Alam UNY.
11. Crew ADiTV yang menyemangati Agar Lulus tepat waktu.
12. Teman kosan saya yang sengaja meminta air minum di kamar kost agar bisa memberi semangat.
13. Jajaran sahabat saya di Stikom: Pragita Arda Mariska, Riski Kurniawan, Arif Budiman, Jasmin Zuhriah.
14. Keluarga Akindo TV 12 tercinta, Jasmin, Chrystina, Yessica, Citra, Evi, Ivon, Sari, Kiki, Arif, Bayu, Ahmad, Vido yang sudah mau menerima saya menjadi keluarga kalian.
15. Seluruh saudaraku seiman, dimanapun berada yang secara diam-diam mendoakan untuk keberhasilan dan orang-orang disekelilingku yang sudah banyak membantu, semoga Allah SWT membalas lebih kebaikan ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari segi penulisan laporan praktik kerja lapangan maupun dari segi lainnya. Maka dari itu penulis sangat berharap apabila ada kritik dan saran yang membangun untuk penulis. Terakhir, penulis berharap semoga laporan praktik kerja lapangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi calon praktisi *Broadcasting* Radio-TV.

Yogyakarta, 28 Agustus 2018



Muhammad Najib Prasetyo



## 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>Daftar Isi.....</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Gambar.....</b>	<b>xii</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>xiii</b>
<b>Daftar Lampiran</b>	

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan.....	3
D. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.....	4
E. Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan .....	4
F. Metode Pengumpulan Data .....	4
G. Studi Pustaka .....	6
H. Keterlibatan .....	6

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Penegasan Judul .....	7
B. Ekstraksi.....	8
C. Kekuatan Dan Kelemahan Televisi.....	9
D. Perkembangan Televisi Di Indonesia .....	10
E. Program Siaran.....	11
F. Program Nondrama Musik.....	12
G. Tujuan Format Program Dan Strategi Format .....	14

H. Strategi Format.....	16
I. Pengertian Kameraman.....	17
J. Profesi Sinematografi Kameraman.....	17
K. Unsur-Unsur Penting Yang Wajib Diketahui kameraman..	18
L. Tata Cahaya .....	43
M. Tata Suara.....	44
N. Jenis Produksi.....	44
O. Definisi Studio Televisi.....	45
P. Produksi Studio .....	46

### **BAB III SEJARAH PERUSAHAAN**

A. Sejarah Berdirinya ADiTV.....	47
B. Kantor PT. Arah Dunia Televisi (ADiTV).....	48
C. Visi dan Misi ADiTV .....	49
D. Struktur Organisasi ADiTV .....	50
E. Logo ADiTV .....	56
F. Waktu Siaran ADiTV .....	57
G. Jangkauan Siaran ADiTV.....	58
H. Program Acara ADiTV .....	59
I. Prestasi ADiTV .....	64
J. Proporsi Siaran ADiTV .....	64
K. Strategi Program Acara ADiTV .....	65
L. Peran ADiTV .....	65

### **BAB IV PEMBAHASAN**

A. Jadwal Kerja Praktek Lapangan.....	66
B. Desain Program Acara Tembang Tembung .....	76
C. Peran Camera Person Dalam Produksi Program Telvisi.....	78
D. Ruang Lingkup Camera Person Bagian Produksi Televisi.....	78
E. Tahap Produksi.....	78
F. Tanggung Jawab Camera Person Bagin Produksi Televisi.....	79
G. Floor Plan Bloking Kamera Tembang tembung.....	80

H. Floor Plan Struktur Dari Kamera ke Pemancar.....	82
I. Tata Gambar Produksi Tembang Tembung.....	82
J. Evaluasi Kinerja Kerja Kameraman.....	84

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	85
B. Tahap Produksi.....	85
C. Saran.....	86

Daftar Pustaka

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 Bird Eye .....	18
Gambar 02 Frog Eye .....	18
Gambar 03 Straight Angle.....	19
Gambar 03 Low Angle.....	19
Gambar 04 High Angle .....	20
Gambar 05 Close Up.....	20
Gambar 06 Big Close Up .....	21
Gambar 07 Ekstreme Close Up.....	21
Gambar 08 Medium Close Up.....	22
Gambar 08 Medium Shot.....	23
Gambar 09 Knee Shot.....	23
Gambar 10 Full Shot.....	24
Gambar 11 Long Shot.....	24
Gambar 13 One Shot.....	25
Gambar 14 Two Shot.....	25
Gambar 15 Three Shot.....	26
Gambar 16 Group Shot.....	26
Gambar 23 Headroom.....	30
Gambar 23 Noseroom.....	30
Gambar 23 Estblish Shot.....	51
Gambar 23 Looking Space.....	51

## ABSTRAK

Dalam penulisan penulis mengambil judul “Peran kameraman Dalam Program Acara Tembang Tembung. metode yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif, observasi , wawancara dan studi pustaka. Rumusan masalah dalam laporan ini adalah : Bagaimana peran kameraman dalam program Tembang Tembung di ADiTV ? Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah kegiatan akademik untuk mempelajari praktek kerja professional sehari – hari dalam proses produksi di industry terkait dan dilakukan ditempat industi tersebut pada kurum waktu tertentu. Laporan tugas akhir dengan judul “Peran Kameraman Dalam Program Tembang Tembung di PT. Arah Dunia Televisi (ADiTV Yogyakarta)” : Megetahui bagaimana peran kameraman dalam program acara Tembang Tembung ? hasilnya penulis menyimpulkan bagaimana tugas penulis sebagai kameraman ADiTV mulai dari pra produksi produksi serta pasca produksi. Dan penulis juga memberikan beberapa saran untuk instansi ADiTV, serta pihak kampus yaitu STIKOM Yogyakarta.

***Kata Kunci: Kameraman, Tembang Tembung***

### *Summary*

*In writing the author takes the title "The role of cameraman in the Tembang Tembang Program. the method used by the author is a qualitative method, observation, interview and literature study. The formulation of the problem in this report is: What is the role of cameraman in the Tembung Tembang program on ADiTV? Field Work Practice (PKL) is an academic activity to study daily professional work practices in the production process in related industries and is carried out in the industry on a certain period of time. Final project report with the title "Cameraman's Role in the Tembung Tembang Program at PT. Direction of the World of Television (ADiTV Yogyakarta) ": Know how the camera role in the Tembang Tembang program? the results of the authors conclude how the task of the writer as an ADiTV cameraman starts from pre-production to post-production. And the author also provides some suggestions for ADiTV agencies, as well as the campus namely STIKOM Yogyakarta.*

***Keywords: Kameraman, Tembung Tembang***

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Televisi merupakan media audio visual yang sangat populer di masyarakat Indonesia, banyak orang yang menghabiskan waktunya lebih lama di depan pesawat televisi dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk ngobrol dengan keluarga atau pasangan mereka. Hal ini juga didukung industri media di Indonesia yang berkembang sangat pesat, terlebih lagi perkembangan teknologi informasinya yang sangat pesat membuat semakin mudahnya mengakses dan mengirimkan data. Selain itu perkembangan teknologi informasi juga mempunyai dampak lain bagi industri pertelevisian Indonesia yaitu menumbuhkan medium - medium baru di industri media, praktis telah menciptakan iklim persaingan yang tidak mungkin dihindari.

Media massa televisi meskipun sama dengan radio dan film sebagai media massa elektronik, tetapi mempunyai ciri dan sifat yang berbeda, terlebih lagi dengan media massa cetak seperti surat kabar dan majalah, untuk itulah dalam menyampaikan pesan – pesannya juga mempunyai kekhususan. Media cetak dapat dibaca kapan saja, tetapi untuk televisi dan radio hanya dapat dilihat sekilas dan tidak dapat diulang. Media televisi selain menyiarkan suara juga menyiarkan gambar, sedangkan media radio hanya mengeluarkan suara. Pada media televisi, antara suara yang keluar dengan gambar yang muncul harus seiring sejalan (sinkron) dan masalah sinkronisasi ini merupakan hal yang mutlak. Selain karena kelebihan tersebut, televisi juga diminati karena adanya beragam pilihan, mulai dari stasiun televisi sampai program – program acara yang dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh pemirsa televisi, terlebih lagi perkembangan teknologi mendukung sehingga program – program televisi bisa ditonton menggunakan jarring internet.

Industri media bersaing, berusaha memberikan sajian program yang dibutuhkan oleh masyarakat. Saat ini masyarakat lebih selektif memilih

tayangan program televisi, sehingga menuju pada kepuasan masyarakat. Masyarakat sendiri saat ini memilih program yang bersifat menghibur dan memberikan informasi, untuk itu industri media di tuntut selalu menciptakan ciri khas yang unik, jika ingin bertahan di tengah persaingan media yang terjadi saat ini. sama halnya seperti Format program ADiTV menyiarkan program yang informatif, edukasi dan budaya lokal yang disajikan dalam bentuk hiburan yang bermaksud untuk menjangkau pemirsa dari segala usia.

TEMBANG TEMBUNG merupakan salah satu acara televisi yang bernuasa budaya lokal yang disajikan dalam bentuk hiburan, ditayangkan oleh ADiTV setiap hari Selasa pada pukul 20:00 – 21:00 WIB. Acara ini pertama kali dimulai pada tanggal 3 Juni 2014. Acara musik dangdut yang di bawakan oleh MC muda dengan memakai pakaian adat Jawa dan disiarkan selama 60 menit.

Sebelum pelaksanaan acara tersebut, seluruh kameramen di ADiTV wajib datang 2 jam sebelum acara di mulai. Seorang kameramen dituntut untuk bisa menyiapkan alat dan meletakkan kabel pada kamera yang tersedia dan kreativitas dalam sebuah pengambilan gambar, dalam mendukung tugas kameramen dibutuhkan juga peran PD (Program Director) untuk menentukan gambar – gambar yang akan diambil, sehingga memudahkan kameramen dalam menentukan komposisi gambar yang pas.

Program TEMBANG TEMBUNG sendiri membutuhkan kurang lebih 3 kamera (Multicam), program TEMBANG TEMBUNG memiliki 3 segmen dimana segmen 1 opening lagu dan sambutan oleh MC (master of ceremony) kepada pemirsa, segmen 2 pembacaan surat titipan dari masyarakat sekitar dan pembacaan request lagu dari pemirsa yang sedang menyaksikan acara dan segmen terakhir menyanyikan lagu yang telah di minta oleh pemirsa dan penutupan acara.

Karena untuk membuat suatu program acara harus memiliki kerja sama tim yang baik dan harus memiliki sistem manajemen kreatif yang baik. Tentunya dalam sebuah produksi harus terkoordinasi sesuai alur

kerja. Penayangan program acara yang berkualitas tidak terlepas dari tim produksi yang mempersiapkan materi dan ide kreatif dengan matang. Meskipun sebelum produksi dimulai, harus merapatkan semuanya terlebih dahulu, setelah itu diberikan kepada tim produksi yang dikoordinasikan oleh produser yang berada dibawah pimpinan manager produksi, meskipun kameramen dibawah produser namun kendali utama proses produksi berada dikoordinator produksi.

Dalam laporan ini penulis ingin penulis tertarik untuk mengangkat peran kameramen dalam produksi program televisi khususnya program Tembang Tembung

## B. Rumusan Masalah

Dalam praktik kerja lapangan di PT. ARAH DUNIA TELEVISI atau ADiTV Yogyakarta yang bertugas menyusun mekanisme dan peran kameramen dalam produksi program televisi. Oleh karena itu penulis ingin merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana peran kameramen dalam program Tembang Tembung di ADiTV ?

## C. Tujuan

### 1. Tujuan

Tujuan penulis melakukan praktek kerja lapangan di PT. ARAH DUNIA TELEVISI Yogyakarta adalah :

- a. Sebagai sarana pengaplikasian atas ilmu yang telah diperoleh mahasiswa selama mengikuti perkuliahan reguler dan praktek di kampus.
- b. Agar mahasiswa dan mahasiswi mendapatkan pengalaman kerja yang relevan, sehingga memiliki pengalaman, sikap, dan keterampilan dibidangnya.
- c. Sebagai sarana promosi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia dalam dunia kerja khusus di PT. ARAH DUNIA TELEVISI Yogyakarta.



- d. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman praktek secara langsung dalam pengoprasian cameramen. Meningkatkan kemampuan di bidang kameramen.

#### D. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

Masa pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan dilakukan selama dua (2) bulan, terhitung dari 1 Maret 2018 – 30 april 2018.

#### E. Tempat Pelaksaan Praktek Kerja Lapangan

Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT. ARAH DUNIA TELEVISI (ADiTV), Alamat Redaksi ADiTV JL. Raya Tajem Km.3, Panjen, wedomartani, Sleman, Yogyakarta – Indonesia, Tel. 02744531777, Email [www.adity.co.id](http://www.adity.co.id).

#### F. Metode Pengumpulan Data

##### 1. Observasi

Observasi merupakan salah satu Teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Observasi dibangun dengan tujuan yang jelas, sistematis, dan menggunakan cara tertentu dari memperhatikan dan mendengarkan sebuah interaksi atau fenomena yang terjadi. Dengan metode ini penulis langsung turun ke lapangan dan mengamati proses kerja produksi program acara Televisi indoor maupun outdoor yang ada di PT. ARAH DUNIA TELEVISI.

Metode ini memiliki kelemahan, yaitu peneliti tidak akan memperoleh data yang mendalam karena hanya sebagai pengamat dari luar tanpa mengetahui yang terkandung di dalam peristiwa.

##### 2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan narasumber yang dilakukan secara langsung.

Tujuan supaya penulis mendapatkan informasi – informasi dimana sang penulis, melontarkan pertanyaan oleh orang yang diwawancarai, tujuannya supaya si penulis mendapatkan data -data atau materi yang diperlukan saat menyusun laporan ini, dengan :

- 1.Fery Ardiansyah, sebagai Koordinator *camera person* di ADiTV
- 2.Angga Wahyu Prasetya dan Galih sebagai pembimbing magang kamera di ADiTV

Dalam hal ini si penulis mewawancarai dua orang kameramen ADiTV (Angga Wahyu Prasetya dan Galih), dan menanyakan tentang kendala apa saja yang dialami saat melakukan produksi. Menurut beliau peralatan yang digunakan semestinya untuk produksi news, sehingga peralatan yang ada kurang maksimal saat digunakan waktu proses produksi acara. Lainnya yaitu tripod yang sudah lama masih digunakan sehingga saat melakukan pergerakan untuk mengikuti objek bergerak sedikit tersendat atau kurang lancer. Jadi dalam hal ini kameramen harus selalu mengecek kembali peralatan yang akan digunakan sebelum produksi acara dimulai. Pengecekan alat biasanya dilakukan sebelum keberangkatan, mulai dari kamera, tripod, lensa, batrai, memori, semuanya harus di cek sebelum keberangkatan. Namun seorang kameramen juga harus memiliki pengetahuan lebih tentang alat lainnya. kameramen juga harus mampu menggunakan peralatan lainya seperti audio dan lighting. Kameramen sudah memiliki tim sendiri untuk membagi audio dan lighting, namun seorang kameramen juga harus mengatur pencahayaan supaya gambar yang akan di ambil menjadi lebih bagus dan realistic. Biasanya kendala saat proses produksi adalah kamera tiba – tiba mati. Bukan hanya itu saja, baterai dan

memori juga biasanya berpengaruh terhadap kendala saat produksi.

#### G. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan Teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara mencari data melalui buku – buku tentang komunikasi dan jurnalistik serta tentang manajemen operasional. Selain mencari data melalui buku, penulis juga mencari data melalui internet dengan membuka website resmi yang dapat di pertanggungjawabkan isinya.

#### H. Keterlibatan

Peranan adalah pengumpulan data yang memfokuskan apa yang dilakukan atau jabatan apa yang diambil saat dilakukan Praktek Kerja Lapangan Kreatif. Pada pengumpulan ini sangat penting tahapan apa saja yang dilakukan pada saat melakukan Praktek Kerja Lapangan.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Media Televisi

#### 1. Pengertian Televisi

Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran video secara *broadcastin*. Istilah itu berasal dari Bahasa Yunani yaitu tele, yang berarti jauh; dan vision yang berarti melihat. Jadi secara harafiah berarti “melihat jauh”, karena pemirsa berada dari Studio TV (Ilham Z,2010:255).

Sedangkan menurut Adi Badjuri (2010: 39) Televisi adalah media pandangan sekaligus media pendengar (audio-visual), yang dimana orang tidak hanya memandang 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 khlayak luas.

#### 2. Karakteristik Televisi

Dalam elvinaro (2007: 137) terdapat tiga macam katakteristik televisi,yang meliputi :

##### a. Audiovisual

Televisi memiliki kelebihan dibandingkan dengan media penyiaran lainnya, yakni dapat didengarkan sekaligus dilihat. Jadi apabila khlayak radio hanya dapat mendengarkan kata – kata, musik dan efek suara, maka khalayak disebut sebagai media massa elektronik audiovisual. Namun, tidak

berarti gambar lebih penting dari kata-kata, keduanya harus ada kesesuaian secara harmonis.

b. Berfikir dalam gambar

Ada dua tahap yang dilakukan proses berfikir 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 mendandung makna tertentu.

c. Pengoprasian lebih kompleks

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

B. Ekstraksi

Mengambil Pengertian Kamera pada Laporan Praktek Kerja Lapangan Diaz Frihantana tentang “Peran Dan Standar Operasional Produser Kameraman dalam Sebuah Program Televisi”.

Kameraman atau penata gambar adalah orang yang bertanggung jawab atas pengambilan gambar untuk program televisi. Ada beberapa istilah yang melekat pada kata kameraman, diantaranya:

1. Operator kamera

Petugas yang menangani kamera saat dilakukan produksi dengan multikamera

2. Campers (*Camera Person*)

Kameraman atau penata gambar adalah seorang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggung jawab objek gambar yang direkamnya.

Hal yang harus di pahami oleh kameraman. Jika *campers (camera person)* bertugas meliput program televisi format program informasi bertanggung jawab dengan objek yang direkam. Pada saat masuk studio dengan format program hiburan dengan system multicamera, peran *camera person* akan menjadi operator kamera. Seluruh pergerakan, angle, dan penempatan posisi kamera diarahkan dari panel studio oleh *program director*. Tidak dapat dengan kemaunya sendiri mengambil gambar tetapi sesuai permintaan *program director*.

### C. 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. Menurut Syahputra (2006: 70) terdapat 4 kekuatan televisi, 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 satu liputan atau pemberitaan cukup cepat.
  - c. Daya rangsangan terhadap media televisi cukup tinggi. Hal ini disebabkan oleh kekuatan dan gambar yang bergerak (ekspresif).
  - d. Indorm./asi atau berita – berita yang disampaikan lebih singkat, jelas, dan sistematis.
2. Menurut Syahputra (2006: 70) terdapat kelemahan televisi 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 sidat ini membuat isi pesannya tidak dapat dimemorikan oleh pemirsanya. Lain halnya dengan media cetak, dapat disimpan dalam bentuk klipng.

#### D. Perkembangan Televisi Di Indonesia

Pada tahun 1962 menjadi tonggak pertelevisian Nasional Indonesia dengan berdiri dan beroperasinya TVRI. Pada perkembangannya TVRI menjadi alat strategis pemerintahan dalam banyak kegiatan, mulai dari kegiatan sosial hingga kegiatan – kegiatan politik. Selama beberapa *decade* TVRI memegang monopoli penyiaran di Indonesia, dan menjadi salah satu andalan. Bahkan Metro TV menajadi satsiun TV pertama di Indonesia yang focus pada pemberitaan, layaknya CNN atau AL-Jazeera. Pada awalnya, persetujuan untuk mendirikan televisi hanya dari telegram pendek Presiden Soekarno ketika sedang melewati ke Wina, 23 Oktober 1961 (<http://wa2np03nya.blogspot.com/2008/01/menurut-saya-iklan-yang-tidak-sesuai.html>).

Sulit dibayangkan bagaimna repotnya dan susuhnya ketika itu, karena bahkan untuk memilih peralatan yang mana dari perusahaan apa, masih serba menerka. Dalam perkembangannya, TV swasta melahirkan siaran berita yang lebih variatife. Siaran bersifat *straight news*, seperti liputan 6 (SCTV), Merto Malam (Metro TV), dan seputar Indonesia (RCTI) tidak jadi satu – satunya pakem berita televisi. Kurang dalamnya *straight news* disiasati stasiun TV dengan tanyang *dept reporting*, yang meluas suatu berita secara lebih mendalam. Yatangan ini antara lain Realitas (Metro TV), Derap Hukum dan Sigi (SCTV) dan Kupas Tuntas (Trans TV). Sementara itu, berita criminal mendapat tempat tersendiri dalam dunia pemberitaan televisi, sebutlah Buser (SCTV), Sergap (RCTI) dan patrol (Indosiar). Tonggak kedua dunia pertelevisian adalah pada

tahun 1987, yaitu ketika diterbitkannya Keputusan Menteri Penerangan RI nomer : 190 A/ Kep/ Menpen/ 1987 tentang siaran saluran terbatas, yang membuka peluang bagi televisi swasta untuk beroperasi. Seiring dengan keluarnya Kapmen tersebut, pada tanggal 24 agustus 1989 televisi swasta, RCTI. Resmi mengudara, dan tahun – tahun berikutnya bermunculan stasiun – stasiun televisi swasta baru, berturut – turut adalah SCTV (24/8/90), TPI (23/1/1991), ANTV (7/3/1993), Indosiar (11/1/1995), Metro TV (25/11/2000), Trans TV (25/11/2001), dan lativi (17/1/2002). Selain itu, muncul pula Global TV dan TV 7. Jumlah stasiun televisi swasta nasional tersebut belum mencakup stasiun televisi lokal.

#### E. Program Siaran

Secara umum program siaran televisi terbagi dua bagian, yaitu program siaran hiburan populer di sebut program entertainment dan informasi disebut juga program berita (news). Program informasi yaitu program yang sangat terikat dengan nilai aktualitas dan faktualitasnya, pendekatan produksinya menekan pada kaidah jurnalistik. Adapun program hiburan yaitu program yang berorientasi memberikan hiburan kepada penonton. Dimana nilai jurnalistik tidak diperlukan, tetapi jika unsur jurnalistiknya hanya sebagai pendukung.

Meskipun kedua program siaran ini memiliki karakteristik masing – masing, tidak membuat Batasan itu menjadi berdiri sendiri, tetapi ada beberapa program yang berdiri di dua jenis karakteristik program tersebut, tergolong sebagai jenis program informasi sekaligus program hiburan. Misalnya program *talk show* dan program *variety show*, di mana konsepnya dapat memiliki nilai hiburan yang artistic, juga memiliki informasi sebagai penunjang program.

Demikian juga sebaliknya, sesuai program informasi dapat digunakan dengan unsur – unsur hiburan yang artistic, dengan tujuan program dapat memberikan nilai tambah agar enak ditonton. Apalagi dalam era persaingan program yang kian marak, khususnya program di televisi swasta yang berlomba untuk menjadikan program sebagai



program yang di minati masyarakat. Berikut perbedaan karakteristik program hiburan dan informasi; (Rusman Latief, 2015:5-6)

Table 2.1 : perbandingan program hiburan dan informasi

<b>Hiburan</b>	<b>Informasi</b>
Imajinatif	Faktual
Fiksional	Non-Fiksi
Artistik	Informatif
Dramatif	Efektif
Improvisasi tak terbatas	Improvisasi terbatas
Abstrak	Nyata
Norma - norma	Etika
Waktu tak terbatas	Waktu terbatas
Senang	Percaya

#### F. Program Nondrama Musik

Naratama dalam bukunya menjadi sutradara televisi menjelaskan, bahwa program nondrama merupakan format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari – hari tanpa harus menginterpretasikan ulang dan tanpa harus menjadi dunia khalayak. Nondrama bukanlah suatu runtutan cerita fiksi dari setiap pelakunya kreatif yang mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan music. (Rusman Latief, 2015:6-9)

##### 1. Musik

###### a. Video Klip

Video klip adalah rakaman sebuah lagu dalam bentuk Audio Video (AV) yang menampilkan penyanyi atau grup aslinya. Video Klip dapat disebut salah satu program siaran nondrama. Beberapa stasiun telvisi khususnya stasiun televisi lokal menjadi video klip sebagai program siaran, atau dijadikan selingkuhan diantara program satu dengan

program lainnya pada saat sebelum masuk pada OBB (*opening broadcast*) program siaran yang akan tayang, atau digunakan sebagai *bumper* atau mengisi *air time* yang tidak ada slot iklan.

Video klip sering dikemas dalam suatu program musik, menghadirkan seorang host yang berfungsi sebagai penghunung atau pengantar video klip yang disusun sedemikian rupa. Host menjelaskan tentang tema lagu, penyanyi, atau proses pembuatan klipnya, lalu ditayangkan video klipnya. Dapat juga divariasikan menghadirkan bintang tamu (*guest star*) dari kalangan selebritis, penyanyi, pemain sinetron, pengamat atau penikmat musik. Memperbincangkan seputar musik. Jika bintang tamunya seorang penyanyi, maka memperbincangkan seputar karirnya, lalu diselingkuhi tayangan video klipnya dan lainnya.

b. Live Musik

Live musik disebut juga konser music; adalah program yang secara keseluruhan materinya menampilkan music. Dalam ditampilkan secara *live* atau *taping* (rekaman) di dalam studio atau dari luar studio. Program *live music* dapat dibedakan dalam dua jenis, yaitu:

a) Music solo

Program musik yang menampilkan hanya seorang penyanyi atau group band. Jika hanya seorang penyanyi akan diiringi sebuah *home band*. Kalau ada penyanyi lain dalam pertunjukan tersebut, hanya berfungsi sebagai bintang tamu, *additional* atau *featuring*. Contoh program *live music solo* ini di antaranya Satu Jam Bersama Broery Pesolima, Konser Winduri Bob Tutupoli, KD Show, dan Konser Noah yang disiarkan SCTV

secara *live* pada Januari 2013 dari ancol. Program *live* musik jenis ini dapat diselingi liputan VT (*video tape*) street opinion tentang materi yang ditampilkan atau berupa autobiografi penyanyi.

b) Musik gabungan

Program musik yang menampilkan beberapa penyanyi diiringi *home band* atau beberapa *group band* dengan setting system audio yang terpisah. Jenis musik yang ditampilkan bisa beragam sesuai dengan spesialisasi penyanyi dan konsep acaranya. Contohnya keren TVRO, In Box SCTV, dan 100% Ampuh MNCTV.

## G. Tujuan, Format Program Dan Strategi Format

### 1. Tujuan Program

Menurut rumusan Latief (2015: 49-56) tujuan suatu program siaran secara umum, yaitu memberikan hiburan, informasi, dan pendidikan kepada penonton. Secara khusus setiap program yang diproduksi memiliki tujuan sendiri – sendiri sesuai sasaran yang hendak dicapai.

Ada perbedaan tujuan penyayang program pada stasiun televisi swasta dan stasiun televisi publik. Kalau stasiun televisi publik tidak hanya program yang disukai penonton yang ditayangkan, tetapi program yang tidak disukai pun harus ditayangkan, artinya program yang ditayangkan bertujuan memberikan ruang kepada masyarakat untuk berekspresi dan berekreasi. Disamping itu stasiun publik tidak berorientasi mencari keuntungan, tetapi lebih pada melayani masyarakat dan sebagai media untuk menginformasikan keberhasilan pembangunan dan menjaga keutuhan berbangsa dan bernegara.

Namun secara umum produksi program siaran harus memperhatikan ketersediaan dana. Ada program yang disebut

*financial oriented*, yaitu biaya produksinya dibatasi sehingga tidak memungkinkan menggunakan artis – artis papan atas dan peralatan terbaru. Semuanya harus disesuaikan dana yang tersedia. Kemudian ada program berorientasi berdasarkan kualitas produksi (*quality oriented*). Program siaran semacam ini dihadapkan akan memberikan keuntungan yang besar, baik secara finansial maupun secara *image*. Biaya tidak menjadi masalah karena diutamakan ialah kualitas. Secara umum, ada ilmu tujuan penayangan program televisi swasta:

- a. Mendapat Banyak Penonton
- b. Target Penonton Tertentu
- c. Prestise
- d. Penghargaan
- e. Kepentingan publik

## 2. Format Program

Menurut rusman latief (2015: 56-65) seperti diketahui format program siaran dibagi dua bagian, yaitu format program hiburan dan format informasi. Edwin T. Vane & Lynne S. Gross dalam bukunya *programming for TV, Radio and Cable* mengatakan bahwa setiap program yang ditayangkan stasiun televisi memiliki dua bentuk yaitu dominasi format adalah (*format-dominant*) dan dominasi bintang (*star-dominant*). Dominasi format adalah jalan cerita yang menjadi kekuatannya, degan rekayasa teknologi dan pengkarakteran pada pemainnya. Dominasi bintang, Vane Gross mengungkapkan *the star is the key interedient: a format is designed around the skills of the lead performer* (pemain adalah unsur kunci: format program dirancang berdasarkan keahlian pemain utamanya). Suatu program yang ditayangkan dengan menonjolkan bintang utamanya.

Melihat dari seluruh format siaran televisi, ada empat unsur kekuatan yang dimiliki suatu program, yaitu:

- a. Kekuatan format

Kekuatan format adalah program yang menonjolkan kelebihan pada kemasan, rancangan, atau konsepnya yang berhubungan dengan cara penyajiannya.

b. Kekuatan Bintang

Kekuatan bintang adalah program yang menonjolkan sisi kebhinekaan atau popularitas seorang *performance* maupun aktor/aktris dibidang dengan penonjolan pada format programnya.

c. Kekuatan Format dan Bintang

Program yang memiliki kekuatan format dan bintang adalah program yang menampilkan format program yang baik dengan pengisi acaranya bintang – bintang papan atas. Biasanya program kekuatan format dan bintang adalah program special yang berorientasi kepada kualitas dan image.

d. Kekuatan Informasi

Memberikan informasi secara cepat, aktual, akurat, dan terpercaya kepada masyarakat.

## H. Strategi Format

Menurut Rusman Latief (2015: 65-71) pengertian strategi format adalah siasat perencanaan dasar program untuk menarik perhatian penonton agar menyaksikan program yang dibuat dan ditayangkan sebagai salah satu pilihan. Istilah strategi format sebenarnya pengembangan dari tujuan program. Pentingnya strategi format karena jumlah channel stasiun televisi semakin banyak, informatif bagi dirinya. Suatu program yang baik jika tidak mendapat penonton program tersebut dapat disebut program gagal meskipun didukung oleh artis terkenal. Bagi stasiun swasta, mendapat penonton adalah memnuhi kewajiban kepada para pemasang iklan.

Melihat banyaknya jumlah stasiun televisi, maka diperlukan strategi format untuk menarik perhatian penonton dan menjadikan program tersebut disukai.

#### I. Pengertian Kameraman

Menurut rumusan Latief (2015: 131-132) kameraman atau penata gambar adalah orang yang bertanggung jawab atas pengambilan gambar untuk program televisi. Ada beberapa istilah yang melekat pada kata kameraman ini, yaitu:

1. *Operator kamera*; petugas yang menangani kamera saat dilakukan produksi dengan multikamera.
2. *Campers (camera person)* adalah seorang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggung jawab dengan objek gambar yang terekamnya.

Hal yang harus dipahami oleh kameraman. Jika *campers* bertugas meliput program siaran televisi format informasi bertanggung jawab dengan objek yang direkam. Pada saat masuk ke studio dengan format program hiburan dengan system multi kamera, peran *campers* akan menjadi operator kamera. Seluruh pergerakan, angel dan penempatan posisi kamera. Diarahkan dari panel studio oleh PD (*Program Director*). Tidak dapat dengan kemauannya sendiri mengambil gambar tetapi sesuai atau permintaan PD (*Program Director*).

#### J. Profesi Sinematografi Kameraman

Menurut Rumusan Latief (2015: 131-132) dalam bidang sinematografi profesi kameraman dibagi dalam beberapa tingkatan:

1. First kameraman sering disebut sebagai DOP (*Director of Photography*) atau kepada kameraman, bertanggung jawab terhadap pergerakan dan penempatan dan juga pencahayaan dalam suatu adegan.

2. Second kameraman, disebut asisten kameraman atau operator kamera, bertindak sesuai intruksi dari kameraman utama dan melakukan penyesuaian pada kamera atau mengoperasikan kamera selama shooting.
3. First assistant kameraman sering disebut kapala asisten untuk para operator kamera. Tugasnya mengatur focus kamera.
4. Second assistant kameraman, menjadi asisten operator kamera.

#### K. Unsur – Unsur Penting Yang Wajib Diketahui Kameraman

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

Ketiga unsur ini memiliki istilah standar yang baku digunakan. Istilah ini harus dipahami dan dimengerti oleh kameraman dengan baik. Karena jika tidak memahami dengan baik dapat menjadi hambatan dan gangguan dalam produksi. Kalaupun ada perbedaan istilah, yaitu, misalnya angle kamera maka harus ada kesempatan antara penanggung jawab gambar (kameraman) dan PD (program Director) atau dengan kru lainnya, agar istilah tersebut dapat dimengerti oleh semua kru, khususnya seorang kameraman.

##### 1. Tata gambar

###### a. Acuan Dasar Kamera

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

###### 1) Angle kamera

###### a) Bird Eye View

Teknik pengambilan gambar dengan posisi dari ketinggian objek. Memerlihatkan lingkungan yang luas, misalnya kota dengan gedung bertingkat, ataupun jalan. Pengambilan gambar ini dilakukan dengan heliputer , helicam atau dengan drone yang sering digunakan untuk memantau arus lalu lintas.



Gambar 1 : Bird Eye View

Sumber : [campsite-studio.com](http://campsite-studio.com). diakses 26 agustus 2018

b) Forg Eye

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





### Gambar 2 : Frog eye

Sumber : [www.pexels.com](http://www.pexels.com). Diakses 26 agustus 2018

#### 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 3 :Straight Angle

Sumber : [www.pexels.com](http://www.pexels.com). Diakses 26 agustus 2018

#### d) Low Angle

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



#### Gambar 4 : Low Angle

Sumber : Instagram/m\_najib\_prasetyo. Diakses 26 Agustus 2018

#### e) High Angle

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



Gambar 5 : High Angle

Sumber : www.jonathanwhall.com. Diakses 26 Agustus 2018

## 2. Frame Size

### a) Close Up (CU)

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



Gambar 6 : Close Up (CU)

Sumber : Instagram/m\_najib\_prasetyo. Diakses 26 Agustus 2018

b) Big Close Up (BCU)

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



Gambar 7: Big Close Up (BCU)

Sumber : cinevenger.com. Diakses 26 Agustus 2018

c) Ekstreme Close Up (ECU)

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



Gambar 8 : Ekstreme Close Up (ECU)

Sumber : [www.bhphotovideo.com](http://www.bhphotovideo.com). Diakses 26 Agustus 2018

d) Medium Close Up (MCU)

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



Gambar 9 : Medium Close Up (MCU)

Sumber : [www.premiumbeat.com](http://www.premiumbeat.com). Diakses 26 Agustus 2018

e) Medium shot (MS)

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



objek

Gambar 10 : Medium Shot (MS)

Sumber : [www.cinematographertools.com](http://www.cinematographertools.com). Diakses 26 Agustus 2018

f) Knee Shot (KS)

Istilah pengambilan gambar dari lutut Ke atas hingga kepala



Gambar 11 : Knee Shot (KS)

Sumber : [chasingdreams7.files.wordpress.com](http://chasingdreams7.files.wordpress.com)

g) Full Shot (FS)

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



Gambar 12 : Full Shot (FS)

Sumber : [www.studiobinder.com](http://www.studiobinder.com). Diakses 26 Agustus 2018

h) Long Shot (LS)

Pengambilan gambar objek dengan latar belakang yang jelas.



Gambar 13 : Long Shot (LS)

Sumber : [Instagram/m\\_najib\\_prasetyo](https://www.instagram.com/m_najib_prasetyo). Diakses 26 Agustus 2018

i) One Shot (1S)

Pengambilan gambar satu objek,

m



kan seseorang dalam frame.

Gambar 14 : One Shot (OS)

Sumber : Instagram/m\_najib\_prasetyo. Diakses 26 Agustus 2018

j) Two Shot (2S)

Pengambilan gambar dengan dua orang di dalam



Gambar 15 : two Shot (2S)

Sumber : Instagram/m\_najib\_prasetyo. Diakses 26 Agustus 2018

k) Three Shot (3s)

Pengambilan gambar tiga orang di dalamnya.



Gambar 16 : three Shot (3S)

Sumber : Instagram/m\_najib\_prasetyo. Diakses 26 Agustus 2018

l) Group Shot (GS)

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



Gambar 17 : Group Shot (GS)

Sumber : imgix.bustle.com. Diakses 26 Agustus 2018



b. Jenis Kamera

Kamera yang digunakan ADiTV untuk melakukan shooting indoor maupun outdoor



Gambar: 18 : Kamera Panasonic P2HD

Sumber : [www.globalmediapro.com](http://www.globalmediapro.com)

Merek : Panasonik AJ-PX270 P2 HD Camcorde

Recording Format: DVCPRO HD:

1080/50i, 1080/25p (over 50i),

720/50p, 720/25p (over 50p), 720/25pN (Native)

c. Jenis Lensa

Lensa kamera merupakan bagian terpenting dari sebuah kamera kamera lensa kamera memiliki peran dalam mengatur cahaya dan menentukan kualitas gambar yang dihasilkan.

1. Standard Lens (lensa Standar)

Lensa standart dapat menghasilkan sebuah gambar yang seluruhnya mirip dengan apa yang kita lihat secara normal. (18-55mm).

## 2. Wide-angle Lens (Lensa Sudut Lebar)

Dibandingkan dengan lensa standar, lensa *wide-angle* atau lensa sudut lebar memiliki sudut pandang yang lebih lebar. Lensa *wide-angle* sangat ideal digunakan untuk memotret sekelompok orang atau ketika kita bekerja dalam ruang yang terbatas. Jika lensa *wide-angle* digunakan sangat dekat dengan subyek, akan menimbulkan distorsi. Lensa kamera *wide-angle* umumnya digunakan untuk memotret arsitektur, interior, dan landscape. Contohnya adalah Canon FD 28mm 1:2.8.

## 3. Zoom Lens (Lensa Zoom)

Lensa zoom memungkinkan kita untuk menyesuaikan framing subjek secara tepat melalui penyesuaian terhadap focal length pada lensa. Setiap lensa zoom memiliki jangkauan 3 hingga 4 lensa focus tetap dan memiliki rentang aperture variable. Lensa zoom umumnya disebut juga dengan lensa parfocal (parfocal lens). Contoh lensa kamera zoom adalah 18-200mm f/3.5-5.6G VR II.

## 4. Long focus Lens (Lensa long-focus)

Lensa yang memiliki fokus lensa yang lebih panjang sangat berguna untuk memotret subyek yang jauh. Atau ketika kita tidak dapat bergerak lebih dekat kepada subyek untuk menggunakan lensa yang lebih pendek. Lensa *long focus* sangat berat dan sudut pandang yang terbatas membuat penggunaan *shutter speed* lebih cepat untuk menghindari gerakan kamera menjadi lebih penting dibandingkan dengan lensa yang lebih pendek.

#### 5. Mirror Lens (Lensa Mirror)

Lensa mirror menggunakan kombinasi antara elemen kaca dan cermin untuk membelokkan sinar cahaya yang masuk ke lensa serta berjalan menyusuri laras lensa. Cermin-cermin ini memantulkan cahaya ke atas dan ke bawah laras lensa serta memanipulasi sinar cahaya yang memungkinkan *focal length* yang panjang menjadi terkandung dalam ruang yang pendek secara fisik.

#### 6. Telephoto Zoom

Sebuah *telephoto zoom* membentang antara 75-300mm dan terdiri dari enam lensa dengan panjang fokus tetap. Pada umumnya, *telephoto zoom* banyak digunakan oleh para fotografer olahraga dan fotografer satwa liar.

#### 7. Ultra Wide-angle Lensa

Secara linear, lensa *ultra wide-angle* yang awalnya memiliki panjang fokus sekitar 21mm turun menjadi hanya sekitar 15mm. Beberapa *ultra wide-angle* dirancang untuk menciptakan sebuah gambaran dunia yang terdistorsi. Lensa ini juga umum dikenal dengan lensa *fish-eyes*. Lensa sudut lebar bisa menjadi alat yang ampuh untuk melebih-lebihkan kedalaman dan ukuran relatif di foto. Namun, ini juga salah satu jenis lensa yang paling sulit dipelajari bagaimana cara menggunakannya. Halaman ini menghilangkan beberapa kesalahpahaman yang umum, dan membahas

teknik untuk memanfaatkan sepenuhnya karakteristik unik dari lensa sudut lebar.

#### 8. Shift Lens

Sebuah lensa *shift* atau dikenal juga sebagai lensa kendali perspektif dinamakan demikian karena lensa ini dapat digeser dalam kaitannya dengan *framing* film. Dengan menggunakan lensa *shift*, kita dapat menjaga kamera tetap sejajar dan hanya menggeser lensa ke atas untuk merekam gambar yang tidak terkena distorsi. Lensa *shift* mirip dengan lensa *tilt-shift*, kecuali yang tidak memiliki mekanisme kemiringan. Lensa geser miring memungkinkan fotografer untuk melampaui batasan normal kedalaman lapangan dan perspektif. Banyak trik optik yang diizinkan oleh lensa ini tidak bisa diproduksi secara digital – menjadikannya suatu keharusan untuk lanskap, arsitektur dan fotografi produk tertentu.

#### 9. Macro Lens

Lensa makro khusus dirancang untuk digunakan pada jarak fokus yang relatif sangat dekat. Lensa makro tersedia dengan panjang fokus bervariasi mulai dari 50mm hingga 200mm. Ketika kita mengambil atau memotret subyek secara *close-up* di luar ruangan, lensa makro yang lebih panjang dapat menghasilkan sebuah gambar besar dengan latar belakang yang tampak menjauh. Apabila kita bergerak lebih dekat dengan lensa makro yang lebih pendek dapat menyebabkan terhalangnya cahaya masuk ke lensa.

## 10. Telephoto Lens

Sebuah lensa telefoto ultra memiliki optik yang secara khusus dirancang yang memungkinkannya memiliki panjang fokus yang panjang dalam laras yang relatif pendek. Sebagian lensa telefoto memiliki panjang fokus tetap. Telefoto dengan panjang fokus 400mm memerlukan beberapa jenis dukungan kamera. Untuk memastikan berbagai macam kemampuan manuver, seorang fotografer olahraga akan sering menggunakan monopod. Contohnya adalah Canon F-1 35mm.

## 11. Prime Lens

Berbeda dengan lensa zoom memiliki rentang panjang fokus yang lebih lebar maka lensa *prime* adalah lensa yang memiliki satu panjang fokus saja. Lensa ini sangat tidak populer di masa para fotografer lebih suka memiliki banyak rentang panjang fokus namun bukan berarti tidak patut dipertimbangkan. Lensa *prime* tersedia dalam berbagai panjang fokus dari sudut lebar hingga lensa terpanjang dari lensa telefoto yang banyak digunakan oleh para fotografer olahraga.

## 12. Extreme Long-focus Lens

Lensa *extreme long-focus* memiliki panjang fokus di atas 400mm. Lensa ini merupakan lensa khusus dan pada umumnya tidak ditemukan pembesaran standar. Tripod digunakan untuk menunjang lensa mengingat bobotnya yang relatif berat. Lensa ini memiliki *depth of field* yang dangkal dan *aperture* yang secara maksimum kecil. Contohnya adalah Canon EF 400mm f/5.6L

USM. Sebagian besar fotografer amatir tidak memerlukan lensa tele dengan panjang fokus yang panjang, namun merupakan pilihan populer di kalangan satwa liar profesional dan fotografer alami, serta fotografer olahraga yang tidak bisa terlalu dekat dengan tindakan (misalnya fotografer motorsport).

Sumber : [pakarkomunikasi.com/macam-macam-lensa-kamera](http://pakarkomunikasi.com/macam-macam-lensa-kamera)

#### d. Jenis Tripod

Tripod yang digunakan saat melakukan shooting.



Gambar 19 : tripod AT-7402A

Sumber : ADiTV

#### e. Lighting

Pencahayaan (*Lighting*) merupakan salah satu faktor untuk mendapatkan keadaan lingkungan yang aman dan nyaman dan berkaitan dengan produktivitas manusia. Pencahayaan yang baik memungkinkan orang dapat melihat objek-objek yang dikerjakannya secara jelas dan cepat, pencahayaan dapat dibagi menjadi:

##### 1. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami adalah sumber pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Sinar alami mempunyai

banyak keuntungan, selain menghemat energi listrik juga dapat membunuh kuman. Untuk mendapatkan pencahayaan alami pada suatu ruang diperlukan jendela-jendela yang besar ataupun dinding kaca sekurang – kurangnya 1/6 dari pada lantai.

## 2. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain cahaya alami. Pencahayaan buatan sangat diperlukan apabila posisi ruangan sulit dicapai oleh pencahayaan alami atau saat pencahayaan alami tidak mencukupi. Fungsi pokok pencahayaan buatan baik yang diterapkan secara tersendiri maupun yang dikombinasikan dengan pencahayaan alami adalah sebagai berikut:

- a) Menciptakan lingkungan yang memungkinkan penghuni melihat secara detail serta terlaksananya tugas serta kegiatan visual secara mudah dan tepat.
- b) Memungkinkan penghuni berjalan dan bergerak secara mudah dan aman.
- c) Tidak menimbulkan penambahan suhu udara yang berlebihan pada tempat kerja.
- d) Memberikan pencahayaan dengan intensitas yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan, dan tidak menimbulkan bayang-bayang.
- e) Meningkatkan lingkungan visual yang nyaman dan meningkatkan prestasi.

Untuk mendapatkan pencahayaan yang sesuai dalam suatu ruang, maka diperlukan sistem pencahayaan yang tepat sesuai dengan kebutuhannya. Sistem

pencahayaannya di ruangan, termasuk di tempat kerja dapat dibedakan menjadi 5 macam yaitu:

1. Sistem Pencahayaan Langsung (direct lighting)

Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke benda yang perlu diterangi. Sistem ini dinilai paling efektif dalam mengatur pencahayaan, tetapi ada kelemahannya karena dapat menimbulkan bahaya serta kesilauan yang mengganggu, baik karena penyinaran langsung maupun karena pantulan cahaya. Untuk efek yang optimal, disarankan langit-langit, dinding serta benda yang ada didalam ruangan perlu diberi warna cerah agar tampak menyegarkan.

2. Pencahayaan Semi Langsung (semi direct lighting)

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dengan sistem ini kelemahan sistem pencahayaan langsung dapat dikurangi. Diketahui bahwa langit-langit dan dinding yang dipelster putih memiliki efisiensi pemantulan 90%, sedangkan apabila dicat putih efisien pemantulan antara 5-90% .

3. Sistem Pencahayaan Difus (general diffus lighting)

Pada sistem ini setengah cahaya 40-60% diarahkan pada benda yang perlu disinari, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dalam pencahayaan sistem ini termasuk sistem direct-indirect yakni memancarkan setengah cahaya ke bawah dan sisanya keatas.



Pada sistem ini masalah bayangan dan kesilauan masih ditemui.

4. Sistem Pencahayaan Semi Tidak Langsung (semi indirect lighting) Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah. Untuk hasil yang optimal disarankan langit-langit perlu diberikan perhatian serta dirawat dengan baik. Pada sistem ini masalah bayangan praktis tidak ada serta kesilauan dapat dikurangi.
5. Sistem Pencahayaan Tidak Langsung (indirect lighting) Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan. Agar seluruh langit-langit dapat menjadi sumber cahaya, perlu diberikan perhatian dan pemeliharaan yang baik. Keuntungan sistem ini adalah tidak menimbulkan bayangan dan kesilauan sedangkan kerugiannya mengurangi efisien cahaya total yang jatuh pada permukaan kerja.

Sumber: [Merlinda.staff.gunadarma.ac.id/artikel/pencahayaan/](http://Merlinda.staff.gunadarma.ac.id/artikel/pencahayaan/)

#### f. White Balance

White balance adalah fitur yang memastikan bahwa warna putih direproduksi secara akurat, apa pun jenis kondisi pencahayaan saat foto itu diambil. Pada tingkat yang paling dasar, adalah hal yang umum untuk menggunakan pengaturan Auto White Balance. Namun demikian, pengaturan ini bukan solusi yang sesuai untuk semuanya. Untuk pengaturan white balance yang paling

sesuai dengan sumber pencahayaan, pilih salah satu pengaturan preset white balance pada kamera.

g. Komposisi

Komposisi merupakan sebuah proses yang sangat vital karena dari komposisi itulah sebuah gambar bisa bercerita, dari komposisi pula sebuah gambar terlihat indah dan enak dipandang untuk dinikmati.

Sumber: [snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-6-white-balance](https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-6-white-balance).

h. Shoot Size

Shot size secara umum adalah besar kecilnya subjek dalam sebuah frame dan masing-masing ukuran shot akan memiliki makna yang berbeda-beda ketika diimplementasikan pada pengambilan sebuah gambar atau shooting. Ukuran shot kalau kita teliti lebih jauh ada kalanya berbeda, definisi dan ukuran antara satu dan lainnya juga berbeda, misalnya ada tipe shot yang di mulai dari :

1. Extreem Close Up (ECU)

Pengambilan gambar detail pada bagian tertentu diwajah, misalnya, bibir, atau mata.



2. Big Close Up (BCU)

Pengambilan gambar dari dagu hingga dahi



3. Close Up (CU)

Pengambilan gambar dari atas dada hingga kepala



4. Medium Close Up (MCU)

Pengambilan gambar dari batas siku tangan hingga kepala



5. Medium Shot (MS) / Mid Shoot (MS)

Pengambilan gambar dari batas pinggang hingga kepala



6. Medium Long Shot (MLS) / Knee Shoot (KS) /  $\frac{3}{4}$  Shot

Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas kepala hingga kaki.



#### 7. Long Shot (LS)

Pengambilan gambar lebih luas dari pada Full Shoot

#### 8. Very Long Shot (VLS) / Extreem Long Shot (ELS)

merupakan keseluruhan obyek. Pengambilan gambar melebihi Long Shoot, menampilkan lingkungan si objek secara utuh. Fungsinya menunjukkan bahwa objek tersebut bagian dari lingkungannya. Ini sering digunakan sebagai 'establishing shot'..



Sumber : [learnaboutfilm.com](http://learnaboutfilm.com)

#### i. Jenis filter

Dalam dunia pertelevisan dan perfilman penggunaan filter digunakan sesuai dengan kebutuhan atau dengan kata lain membuat campuran dari beberapa filter untuk menghasilkan effect cahaya yang diinginkan

Berkut filter standard yang sering digunakan :

1. CTB (color Temperature Blue)

2. CTO (Color Temperature Orange)
3. Filter Effect (RGB-MCY)
4. Diffuser
5. ND

Sumber : [gambarsuaralampu.com](http://gambarsuaralampu.com)

j. Pergerakan Kamera

1) *Zoom In/Zoom Out*

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

2) *Panning*

Pergerakan horizontal kamera dari kiri ke kanan ataupun sebaliknya. Dalam pengambilan dengan menggunakan gerakan tanpa mengubah posisi kamera. Gerakan kamera ini dapat menimbulkan unsur – unsur dinamis dan dramatic sehingga keinginan penonton untuk mengetahuinya lebih mendalam.

3) *Follow Pan*

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

4) *Interrupted Pan*

Gerakan kekanan atau kekiri yang halus tetapi dengan tiba – tiba dihentikan, dengan maksud untuk menghubungkan dua buah objek di mana objek tersebut terpisah satu sama lainnya.

5) *Whipe/Flash Pan*

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

6) *Tilting*

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

7) *Establish Shot*

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

Sumber : [webbisnis.com/macam-macam-gerakan-kamera-dalam-membuat-film/](http://webbisnis.com/macam-macam-gerakan-kamera-dalam-membuat-film/)

k. Komposisi

1) Headroom

Letak jarak kepala objek dengan bingkai atas *frame* kamera. *Headroom* digunakan pada ukuran *medium shoot*, di mana posisi objek harus proposional pada bagian kepala diatur agar tidak

terlalu tinggi atau rendah pada bingkai *frame* kamera atas.



Gambar 20 : Headroom

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com). Diakses 26 Agustus 2018

## 2) Noserom

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



Gambar 2 : Noserom

Sumber : [www.intentionfilmsandmedia.com](http://www.intentionfilmsandmedia.com). Diakses 26 Agustus 2018

## 3) *Over Shoulder Shot*

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



Gambar 4 : Over shoulder Shot

Sumber : studioantelope.com. Diakses 26 Agustus 2018

### 1. Gerakan Objek

#### 1) *Walk In/Walk Out*

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

#### 2) *Framing*

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

#### 3) *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.

### L. Tata Cahaya

Prinsip dasar yang perlu diketahui seorang kameraman dalam sebuah produksi *outdoor* maupun *indoor*.

#### a. *Back Light*



Penyinaran dari belakang objek dengan kedudukan sejajar dengan bidang vertical yang melalui sumbu *optic* kamera; penyinaran yang dipasang dibelakang tepatnya di tengah- tengah objek.

b. *Key Light*

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

c. *Fill Light*

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

Sumber:<http://www.denbagus.com/teknik-pencahayaan-dalam-fotografi/>

## M. Tata Suara

Tata suara merupakan unsur yang penting di pahami oleh seorang kameraman dalam sebuah produksi, agar pada tahap pasca produksi *audio* tersebut terdengar dengan jelas tidak *under* atau *over*, sehingga tetap pada standar *broadcast*.

*Audio balance* merupakan hal paling dasar yang harus dimiliki oleh *camera person*. *Audio balance* merupakan proses, oenyatuan, penyelarasan dan keseimbangan berbagai jenis suara. Dalam kegiatan produksi yang di alami oleh penulis, kita harus men-setting audio untuk host atau narasumber dan juga men-setting audio atmosfer jika sewaktu – waktu diperlukan.

## N. Jenis Produksi

Dalam Andi Fachruddin (2011:25) menjelaskan produksi lapangan dan produksi studio:

#### 1. Produski Lapangan

- a. ENG (*electronic news gathering* – produksi berita elektronik). Proses rekaman video jenis dengan menggunakan peralatan yang mudah dibawa (*portable*), misalnya kamera VCR *portable* dan satu mikrofon, dengan kru seorang juru kamera disertai seorang sutradara yang sekaligus merangkap sebagai reporter.
- b. EFP (*electronic field production* – produksi lapangan elektornik). Sama dengan ENG, hanya jenis program yang diproduksi adalah documenter, sinetron (*film style*).
- c. MCR (*multi camera remote*). Produksi lapangan dengan menggunakan kamera lebih dari satu, dengan *switcher*, beberapa monitor, *sound audio system*. Produksi yang direkam adalah sinetron, musik, olah raga, *event*, dan sebagainya.

#### O. Definisi Studio Televisi

Studio televisi adalah tempat petugas stasiun televisi memproduksi acara siaran televisi baik acara hiburan, Pendidikan dan Informasi. Disamping memproduksi acara tersebut studio juga merupakan tempat dilakukan penyiaran Program Televisi, sehingga Studio mempunyai dua fungsi yakni memproduksi program acara dan juga menyiarkan Program Acara.

Bila Stasiun Televisi merupakan tempat dilakukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan Organisasi Penyiaran seperti kegiatan perencanaan, produksi, programming dan kegiatan lainyang ada hubungannya dengan siaran Televisi yakni tempat memproduksi Siaran Televisi.

Secara garis besar Studio berisikan lighting system, kamera, audio system dan dukungan Ruang Master Control, Ruang production Control, VTR atau Ruang Editing, dan Ruang Production Continuity.

Khusus untuk Live studio siaran langsung, disamping Studio dan Production Control serta VCR, diperlukan Ruang Program Continuity agar acara tersebut dapat disiarkan secara live atau langsung.

#### MASTER CONTROL

Ruang Master Control yang merupakan ruang yang dilengkapi dengan beberapa peralatan elektronik atau dapat disimpulkan bahwa Master control adalah tempat peralatan electronic yang berfungsi sebagai;

1. Mengatur lalu lintas perjalanan signal baik video maupun audio
2. Tempat input ataupun output signal
3. Tempat pusat sinkronisasi
4. Tempat distribusi video serta koreksi video

Seluruh peralatan elektronik yang berasal dari berbagai sumber seperti dari camera Studio, dari ruang atau peralatan VTR (Video tape recorder), Charger generator, video mixer, stabilizing amplifier ataupun Video corrector berfungsi menjadi memperbaiki signal yang akan dikirim ke Transmisi atau pemancar, agar signal yang dikirim ke rumah – rumah hasilnya atau kualitas video/gambar cukup baik.

Sumber:beranda.tv/konsep-studio-dan-master-control-stasiun-televiisi/

#### *P. Produksi Studio*

- a. *Live* – program disiarkan secara langsung, tahap produksi merupakan tahap akhir dalam proses. Kebanyakan program – program berita, olahraga, upacara kenegaraan disiarkan secara langsung.

- b. *Live on tape* – produksi berlangsung terus tanpa berhenti, sampai akhir program. Seperti format live, namun sebelum ditayangkan dilakukan *editing* hanya dalam hal – hal khusus (*insert editing*). Program direkam per bagian (segmen). Dan program ditayangkan segera pada lain waktu.

### **BAB III**

#### **SEJARAH PERUSAHAAN**

##### **A. Sejarah Berdirinya ADiTV**



Sumber : HRD ADI TV