

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

56 tahun setelah TVRI mencatatkan sejarah dengan melakukan siaran langsung pertama di Indonesia, banyak stasiun televisi melakukan kegiatan penyiaran di Indonesia hingga hari ini. Dan dalam beberapa tahun belakangan ini, siaran televisi telah dapat diakses melalui internet. Dengan adanya perkembangan teknologi dalam bidang jaringan komputer dan internet, siaran televisi tidak hanya dinikmati dengan menggunakan perangkat televisi saja tetapi juga dapat dinikmati dengan menggunakan perangkat komputer melalui teknologi *streaming*. Teknologi *streaming* sudah banyak diaplikasikan dalam berbagai hal, salah satunya adalah TV *streaming*. Saat ini di internet sudah banyak situs-situs yang menyediakan layanan TV *streaming* untuk memudahkan kita menikmati siaran televisi melalui internet.

Bahkan bukan hanya komputer yang mampu mengakses TV berbasis *online* ini, gawai yang saat ini berkembang pesat juga mampu untuk memberi tuannya tontonan melalui layar gawainya. Sebuah tren baru mulai terlihat kini, dahulu orang-orang harus duduk memegang remote untuk menikmati siaran televisi. Namun saat ini, keterbatasan tempat, waktu maupun ruang untuk menonton siaran televisi seakan tidak ada. Semua orang bisa mengaksesnya dengan mudah melalui gawainya.

Dalam dunia industri televisi, para pengiklan berani membayar mahal untuk memasang iklan pada program unggulan suatu televisi yang mempunyai *rating* dan *share* tinggi. Namun dengan bergesernya penonton televisi ke layar gawainya, membuat para pengiklan pun banyak yang bergeser mengiklankan produknya ke media *online*.

MNC Group, Kompas dan Trans Corp. mampu membaca fenomena ini dengan baik dan dengan sigap menggandeng beberapa media *online* untuk bekerja sama dibawah naungan persusahaannya. Mereka dengan cepat merambah industri media *online*. Permintaan masyarakat akan berita yang cepat

tersampaikan mengharuskan mereka membuat portal berita yang selalu *update* dengan berita setiap menit bahkan detik.

Selain itu, banyak juga televisi berbasis *online* baru yang bermunculan. Salah satunya SatumediaTV, televisi berbasis *online* yang berpusat di Senen, Jakarta Pusat. SatumediaTV mempunyai biro yang belum lama dibuka di Yogyakarta dan mempunyai personel 4 orang. Mas Davit sebagai pimpinan cabang dan juga *producer*, Hendra sebagai *line producer* merangkap *camera person*, Yoga di posisi *editor* dan *camera person*, serta terakhir ada Yoza sebagai *manager location* dan juga sebagai *script writer*. Televisi ini mempunyai konten yang fokus pada perihal pariwisata di Indonesia. Entah itu dengan pesona alamnya, keberagaman kuliner, kebudayaan dan adat istiadat Indonesia.

Selain sedang berkembangnya industri televisi *streaming*, faktor lain yang membuat penulis tertarik untuk PKL di SatumediaTV adalah konten programnya yang unik. Dengan mengusung konten pariwisata Indonesia, penulis sebagai anak muda juga ingin turut serta mengabadikan dan mendokumentasikan potensi wisata Indonesia, di Yogyakarta khususnya. Dengan keberagaman ras, etnis, dan agama banyak hal yang bisa diangkat di kota Yogyakarta, tidak terlalu susah untuk mencari bahan liputan. Karena kami tidak hanya meliput acara dan peristiwa besar seputar pariwisata namun juga hal-hal kecil yang hampir luput dari pandangan kita. Salah satu contohnya adalah budaya Nyadran bagi orang Jawa yang dilaksanakan beberapa hari menjelang bulan Ramadhan.

Banyak anak muda sekarang yang seharusnya menjadi pelestari budaya malah justru terpengaruh oleh budaya asing dan hampir lupa bahwa budaya Indonesia tak kalah hebatnya dengan budaya luar yang mereka gandrungi. Batik yang mendunia, musik keroncong yang mendapat beberapa penghargaan di luar negeri, kuliner nusantara yang tak kalah nikmat dengan *western food*. Secara tidak langsung TV ini juga sebagai salah satu media pelestari budaya Indonesia agar selalu dikenal oleh masyarakat luas.

Penulis selama mengerjakan tugas kuliah selalu memposisikan diri sebagai divisi visual, baik sebagai *camera person*, maupun *editor*. Berusaha mematangkan ilmu sebaik mungkin dan seserius mungkin. Oleh karena itu, penulis mengajukan diri untuk PKL sekaligus mempraktekan ilmu yang telah

dipelajari di kampus Stikom Yogyakarta di SatumediaTV sebagai seorang *camera person*. Karena kosongnya slot sebagai *camera person* dan juga sesuai dengan kompetensi yang dimiliki penulis.

Dengan terjun langsung ke lapangan penulis mendapatkan banyak pengalaman akan susah payahnya meliput suatu peristiwa. Kendala akan cuaca, medan, keterbatasan alat membuat penulis memaksimalkan kemampuan yang dimiliki dan dituntut kreatif untuk hal itu.

Dan sebagai ujung tombak penyaji konten pariwisata, seorang *camera person* di SatumediaTV dituntut mampu mengambil gambar dengan cantik dan enak untuk ditonton. Mengenali berbagai tipe shot yang harus digunakan dalam keadaan tertentu untuk mengeluarkan sisi keindahan dari obyek yang diambil gambarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran seorang *camera person* dalam produksi program “Budaya Kita” pada televisi *online* di SatumediaTV?

1.3 Tujuan

Laporan hasil Praktek Kerja Lapangan mahasiswa jurusan Penyiaran Radio dan Televisi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta ini ditujukan untuk:

1. Mengetahui peran dari seorang *camera person* dalam produksi program Budaya Kita pada televisi *online* di SatumediaTV.
2. Memahami tanggung jawab sebagai seorang professional di dunia industri.
3. Mengetahui gambaran bagaimana kinerja seorang *camera person* yang dituntut oleh dunia industri.
4. Mengetahui proses produksi sebuah program budaya pada televisi berbasis *online*.
5. Menjadikan beban dan tekanan yang dialami di saat magang sebagai sebuah pengalaman untuk menatap dunia industri yang sesungguhnya.
6. Menjadikan bahan refrensi untuk adik-adik angkatan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia menulis laporan Tugas Akhir ataupun Praktek Kerja Lapangan.

7. Menjadi syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.md.) Program Diploma III Jurusan Broadcasting Radio dan Televisi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

1.4 Waktu dan Tempat Praktek Kerja Lapangan

1.4.1 Waktu

Penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di SatumediaTV dalam kurun waktu 2 bulan, terhitung masuk sejak tanggal 10 April 2018 sampai dengan 10 Juni 2018. Adapun hari dan jam kerja yang ditentukan oleh perusahaan pada penulis yakni pada hari senin-sabtu pukul 10:00-18:00. Tak jarang pula penulis berangkat pada hari minggu apabila ada peristiwa yang diperintahkan untuk diliput oleh produser.

1.4.2 Tempat

Untuk penempatan praktek kerja lapangan yang didapat oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Nama Instansi : PT. SATU MEDIA SOLUSI (Satumedia Televisi)
2. Divisi : *Magazine News*
3. Program acara : Budaya Kita
4. Bidang : *Camera person*
5. Alamat : Jalan Kaliurang KM 22, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode atau metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu tanda usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Teknik pengumpulan data dalam melakukan sebuah metode penelitian kualitatif dilakukan dengan cara : observasi, wawancara, kajian pustaka, dokumentasi. Ada dua jenis data yang diolah dalam penulisan ini, yaitu :

1. Data Primer

a. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara pelaku wawancara dengan narasumber yang dilakukan secara langsung untuk mendapatkan keterangan, atau pendapat mengenai suatu hal yang diperlukannya untuk tujuan tertentu dengan cara tanya jawab. Penulis telah melakukan wawancara untuk mendapatkan data – data yang diperlukan dalam menyusun laporan ini yaitu dengan :

- i. David : *Producer* SatumediaTV
- ii. Hendra : *Line Producer* SatumediaTV
- iii. Yoza : *Manajer Lokasi* SatumediaTV

b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Dalam hal ini, peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya perlu mengunjungi lokasi penelitian untuk mengamati langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan. Penemuan ilmu pengetahuan selalu dimulai dengan observasi dan kembali kepada observasi untuk membuktikan kebenarannya.

Pada penelitian ini, penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan yang dilaksanakan di SatumediaTV Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Kaliurang KM22, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kegiatan PKL ini dilakukan kurang lebih 2 bulan dimulai pada tanggal 10 April 2018 – 10 Juni 2018 dan berposisi sebagai *camera person*.

c. Partisipasi Langsung

Dalam hal ini penulis berpartisipasi secara langsung dan ikut kegiatan yang dilakukan obyek yang diteliti. Penulis selaku *camera person* melakukan kegiatan produksi liputan

pada televisi *online* SatumediaTV dan mencatat hasil kegiatan untuk keperluan penulisan.

2. Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku – buku ilmiah, laporan penelitian, karangan – karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan – peraturan, ketetapan – ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber – sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik. Pada dasarnya studi pustaka merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari suatu kegiatan penelitian.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen – dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber – sumber informasi khusus dari karangan/tulisan, wasiat, buku, undang – undang, dan sebagainya. Dalam artian umum dokumentasi adalah sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen, berkas – berkas atau jurnal yang mendukung SOP dan peran *camera person*.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

2.1.1 Peran

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 (Sugiyono, 2008:151).

2.1.2 *Camera Person*

Menurut Latief (2015:131) *camera person* adalah seseorang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggung jawab dengan obyek gambar yang direkamnya. Hal yang harus dipahami oleh *cameraman* adalah jika seorang *camera person* bertanggung jawab akan apa yang direkamnya untuk sebuah program televisi, berbeda dengan operator kamera. Pada saat masuk studio dengan format program hiburan dengan sistem multi kamera, peran seorang *camera person* akan menjadi operator kamera. Karena seluruh pergerakan, *angle*, dan komposisi pengambilan gambar diarahkan oleh seorang *program director*. Tidak dapat dengan kemauannya sendiri dalam mengambil gambar tetapi sesuai dengan permintaan *program director*.

2.1.3 Produksi

Dalam KBBI arti kata produksi yaitu sebuah kegiatan atau proses menghasilkan sesuatu berupa barang, dan juga diartikan sebagai sebuah proses pembuatan. Dari pengertian tersebut produksi bisa diartikan sebagai pembuatan karya untuk sebuah program atau film.

2.1.4 Program Seni Budaya

Menurut Morissan (2008:199), kata “program” berasal dari bahasa Inggris *programme* atau *program* yang berarti acara atau rencana. Undang-Undang Penyiaran Indonesia tidak menggunakan kata program untuk acara tapi menggunakan istilah “siaran” yang didefinisikan sebagai pesan atau

rangkaian pesan yang disajikan dalam berbagai bentuk. Namun kata “program” lebih sering digunakan dalam dunia penyiaran di Indonesia daripada kata “siaran” untuk mengacu pada pengertian acara.

Pengaruh siaran televisi terhadap sistem komunikasi tidak pernah terlepas dari pengaruh terhadap aspek-aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut Prof. Dr. R, Mar’at, acara televisi pada umumnya mempengaruhi sikap, pandangan, persepsi, dan perasaan bagi para penontonnya. Hal ini disebabkan oleh pengaruh psikologis dari televisi itu sendiri, di mana televisi seakan-akan menghipnotis penonton, sehingga mereka terhanyut dalam keterlibatan akan kisah atau peristiwa yang disajikan oleh televisi (Effendy, 2002 : 122).

Sedangkan menurut Wibowo (2007:53), Program seni budaya termasuk produksi karya artistik dalam produksi program televisi. Ada berbagai macam materi produksi seni budaya. Secara garis besar materi produksi seni budaya dibagi menjadi dua, yaitu seni pertunjukan dan seni pameran. Yang termasuk ke dalam seni pertunjukan diantaranya seni musik, tari, wayang kulit, dan tari tradisional. Sementara yang tergolong seni pameran yaitu seperti seni arsitektur, kriya, instalasi, lukis, atau seni rupa pada umumnya.

2.1.5 Televisi Protokol Internet

Dijelaskan di Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 6 Tahun 2017 pada pasal 1 bahwa Televisi Protokol Internet (*Internet Protocol Television*) yang selanjutnya disingkat IPTV adalah teknologi yang menyediakan layanan konvergen dalam bentuk siaran radio dan televisi, video, *audio*, teks, grafik, dan data yang disalurkan ke Pelanggan melalui jaringan protokol internet yang dijamin kualitas layanannya, keamanannya, keandalannya, dan mampu memberikan layanan komunikasi dengan pelanggan secara 2 (dua) arah atau interaktif dan *real time* dengan menggunakan pesawat televisi standar dan/atau alat telekomunikasi yang menggunakan media *audio visual*.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Televisi

Menurut Effendy (2002 : 21) yang dimaksud dengan televisi adalah televisi siaran yang merupakan media dari jaringan komunikasi dengan ciri-ciri yang dimiliki komunikasi massa, yaitu berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesannya bersifat umum, sasarannya menmbulkan keserampakan, dan komunikasinya bersifat heterogen.

Perkembangan teknologi melahirkan suatu media baru yang dapat menyajikan informasi secara cepat kepada masyarakat yaitu Televisi. TV sebagai alat penangkap siaran dan gambar. Televisi berasal dari kata *Tele* ; tampak dan *vision* ; jauh atau jika digabungkan menjadi suatu makna yang berarti “jauh dan tampak” atau dengan kata lain TV merupakan suatu alat untuk “melihat dari jarak jauh”.

Segi jauhnya diwakili oleh prinsip radio yaitu dapat mendengarkan suara sedangkan segi ”penglihatan” diwakili dengan adanya gambar. Tanpa gambar tidak ada apa- apa yang dapat dilihat. Para penonton dapat menikmati gambar karena adanya pemancar, dan gambar yang dipancarkan itu dapat adalah gambar yang bergerak (dalam hal tertentu juga gambar diam, *still picture*).

Televisi merupakan jaringan komunikasi dengan peran seperti komunikasi massa yaitu satu arah, menimbulkan keserampakan dan komunikasi bersifat heterogen. Televisi merupakan media massa yang berfungsi sebagai alat pendidikan, penerangan, dan hiburan. Selain itu sifat negatif TV adalah sepintas lalu, tidak terlalu dapat diterima dengan sempurna, dan menghadapi publik yang heterogen (Dominick, 2000 : 192).

2.2.2 Televisi Online

Internet TV adalah televisi konvensional yang diperoleh melalui internet. Program televisi diakses melalui Internet dan ditonton pada saat itu juga menggunakan teknologi yang disebut dengan *streaming*, berbeda dengan menonton program televisi yang disiarkan melalui udara atau kabel. Semua siaran ditonton di komputer sehingga teknologi komputer dapat

digunakan untuk memfasilitasi akses televisi melalui Internet (Noam et al, 2004:4). Dengan begitu, maka setiap orang dapat menonton televisi di komputer pribadi mereka dengan menggunakan kuota Internet atau wifi.

Internet television juga dikenal dengan televisi daring (*TV Online*) yaitu situs yang memiliki tayangan video yang terkonsep, selalu diperbaharui terus-menerus, tidak statis, mengikuti perkembangan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, dan bisa diakses oleh publik secara bebas, dengan berbagai macam bentuk pendistribusiannya. Televisi Internet sering juga disebut dengan sebutan *Television on the Desktop* (TOD), *TV over IP* (*Television over Internet Protocol*) atau Televisi Protokol Internet, *Vlog*, dan juga *Vodcast*. Untuk dapat mengaksesnya, kita hanya perlu menghubungkan ke komputer pribadi kita dengan koneksi internet *broadband* berlangganan.

TV online berbeda dengan televisi konvensional biasa. Kedua-duanya memang menayangkan banyak acara yang serupa, tapi *TV online* lebih beragam dibandingkan dengan stasiun televisi lokal yang biasa ditonton di rumah ataupun TV kabel berlangganan.

TV online disiarkan secara pribadi oleh para pengguna internet atau bisa juga oleh sekelompok orang atau perusahaan televisi besar yang juga punya layanan televisi *online*. Ada juga teknik *streaming*, yaitu cara penayangan langsung sebuah data multimedia dari server penyedia layanan ke komputer atau gawai pribadi kita. Semakin cepat koneksi internet yang kita gunakan, maka akan makin cepat dan lancar pula tayangan tersebut dapat diputar (Romli, 2018:117).

2.2.3 Peran *Camera Person*

Peran merupakan aspek yang dinamis dari kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya, maka ini berarti ia menjalankan suatu peran. Keduanya tidak dapat dipisahkan dan bertentangan satu sama lain. Setiap orang mempunyai macam – macam peran yang berasal dari pola – pola pergaulan hidupnya. Hal tersebut sekaligus berarti bahwa peran menentukan apa yang

diperbuatnya bagi masyarakat kepadanya. Peran lebih banyak menentukan fungsi, penyesuaian diri dan sebagai suatu proses (Soekanto, 2002:268-269).

Sedangkan *camera person* menurut Latief (2015:131) adalah seseorang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggung jawab dengan obyek gambar yang direkamnya. Hal yang harus dipahami oleh *cameraman* adalah jika seorang *camera person* bertanggung jawab akan apa yang direkamnya untuk sebuah program televisi, berbeda dengan operator kamera. Pada saat masuk studio dengan format program hiburan dengan sistem multi kamera, peran seorang *camera person* akan menjadi operator kamera. Karena seluruh pergerakan, *angle*, dan komposisi pengambilan gambar diarahkan oleh seorang *program director*. Tidak dapat dengan kemauannya sendiri dalam mengambil gambar tetapi sesuai dengan permintaan *program director*.

2.2.4 Tahapan Produksi

Suatu program acara televisi memerlukan perencanaan dan pertimbangan yang matang untuk dapat diproduksi. Mulai dari materi yang menarik, tersedianya sarana dan biaya, serta organisasi pelaksana. Suatu produksi program yang melibatkan banyak peralatan, orang dan biaya yang besar memerlukan suatu organisasi yang rapi agar pelaksanaan produksi jelas dan efisien. Tahapan produksi menurut Gerrald Millerson terdiri dari tiga bagian yang biasa disebut dengan *standard operation procedure* (SOP), yaitu:

1. Pra-Produksi

Merupakan tahap perencanaan dan persiapan dari sebuah produksi, tahap ini meliputi:

- a. Ide atau gagasan, yaitu penemuan atau pemilihan ide apakah menarik dan layak dijadikan sebuah program. Kemudian dilanjutkan dengan riset dan pengembangan gagasan tersebut
- b. Pembuatan naskah kasar serta *treatment* produksi dari hasil pengembangan gagasan dan riset.

- c. Perencanaan awal, tahap ini meliputi perencanaan interpretasi produksi (*planning meeting*), *stage design*, tata cahaya, tata suara, *make up*, *wardrobe* dan fasilitas teknik.
 - d. Pengadaan *casting* dan menentukan artis, kemudian *blocking* dan penyempurnaan naskah.
 - e. Perencanaan teknis, tahap ini untuk menentukan peralatan yang dibutuhkan sesuai konsep seperti pemilihan kamera. Perencanaan grafis, konstruksi produksi, penyelesaian administrasi kontrak dan perijinan, *budgeting* serta pemantapan produksi.
 - f. *Rehearsal script*, yaitu naskah yang digunakan untuk persiapan ketika latihan, dalam naskah ini sudah tercantum secara detil tentang *setting*, karakter, dialog dan adegan.
 - g. *Pra-studio rehearsal*, dimulai dengan *briefing* kru serta *reading* para pemain yang dipimpin oleh sutradara atau pengarah acara. Pengarah acara mengarahkan pemain, *blocking*, posisi, pengadeganan sesuai dengan *treatment* yang dibuat.
 - h. *Run trough*, dimana *rehearsal* studio dilakukan mulai dari *blocking* kamera, tata cahaya, tata artistik dan pemain melakukan latihan hingga terbiasa dan nyaman di studio.
2. Produksi

Setelah perencanaan dan persiapan matang, maka pelaksanaan produksi dimulai. Pengarah acara memimpin jalannya produksi bekerjasama dengan kru dan artis yang terlibat. Masing-masing kru melaksanakan tugasnya seperti *rehearsal* yang telah dilakukan sebelumnya dan sesuai naskah maupun *rundown* yang ada. Apabila program acara bukan *live show* maka semua *shot* dicatat oleh bagian pencatat dengan menyertakan *timecode*, isi adegan, dan tanda bagus atau tidak. Catatan ini nantinya akan berguna saat proses *editing*. Biasanya gambar hasil *shooting* dikontrol setiap akhir *shooting* hari itu juga untuk melihat apakah hasil pengambilan gambar sudah bagus. Apabila tidak maka adegan itu perlu diulang pengambilan gambarnya.

3. Paska Produksi

Merupakan tahap akhir dari sebuah produksi program acara televisi, setelah produksi lapangan maka materi masuk dalam pos *editing*. *Editing* adalah proses penyusunan gambar menjadi sebuah cerita yang padu dan bakesinambungan sesuai konsep naskah. Dalam tahap editing ini yang pertama dilakukan adalah:

a. *Editing offline*

Yaitu memilah materi yang dianggap bagus sesuai catatan selama produksi berlangsung. Kemudian dilakukan *capturing* atau *digitizing* yaitu mengubah hasil gambar dalam pita menjadi data *file*. Dalam *editing offline* ini gambar disusun mengikuti urutan adegan namun bisa dimulai dari adegan manapun mungkin dari tengah awal baru akhir, baru kemudian disusun berurutan.

b. *Editing online*

Tahap ini adalah penyempurnaan dari *editing offline* yaitu penambahan *insert*, pemberian efek gambar, suara, transisi, musik, *credit title* dan penyesuaian durasi tayang.

c. *Mixing*

Setelah semua komponen gambar dan suara selesai disusun selanjutnya adalah *mixing audio* sesuai standar penyiaran. Disini proporsi suara diatur mana suara yang perlu dominan dan mana yang dijadikan *background* jangan sampai suara saling mengganggu. Setelah semua selesai maka selanjutnya adalah *print to tape* atau diubah kembali kedalam pita kualitas *broadcast*.

d. *Preview*

Sebelum program diprint untuk disiarkan maka dilakukan *preview* oleh produser untuk memastikannya program sudah benar-benar *fix*. Jika ternyata masih terjadi kesalahan maupun perlu dikurangi atau ditambah sesuatu maka dilakukan revisi kembali. Setelah revisi *fix* barulah *print on tape* dan siap tayang. Kaset atau *tape* yang digunakan masing-masing stasiun televisi belum tentu

sama ada yang menggunakan jenis pita Betacam, DVCPPro, DVcam dan lainnya.

e. Tranmisi

Setelah semua urusan *editing* selesai selanjutnya masuk pada bagian tranmisi yaitu bagian *on air* penyiaran program.

2.2.5 Komposisi Gambar

Menurut Semedhi (2011:43-47) komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan obyek dalam gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita. Dengan komposisi yang baik, kita akan mendapatkan gambar yang lebih “hidup” dan bisa mengarahkan perhatian pernonton kepada obyek yang menjadi POI (*points of interest*).

Camera person harus mengenal berbagai teori komposisi, di antaranya adalah tiga dasar komposisi, ukuran *shot* dan motivasinya serta motivasi gerak (gerak kamera dan gerak obyek). Ada berbagai macam bentuk aturan komposisi yang jumlahnya mencapai belasan. Semua komposisi yang ada itu adalah perkembangan dari tiga teori dasar komposisi. Karena aturan komposisi itu hanya bersifat aturan atau rambu, maka di sana-sini boleh terjadi pergeseran atau pengecualian sebagai pengembangan bentuk teori komposisi tertentu. Oleh karena itulah komposisi disebut sebagai *rule* bukannya *law*. Dan berikut adalah tiga teori dasar komposisi:

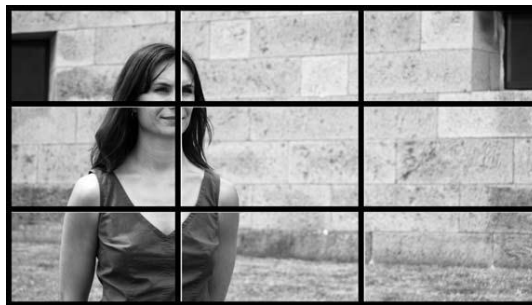
1. *Rule of Thirds (Intersection of Thirds)*

Kita sebagai manusia normal, dianugerahi kemampuan pandangan yang cukup baik, yang dihasilkan oleh dua buah mata kita yang diletakkan secara sejajar yang berfungsi sebagai lensa penangkap gambar. Karena letaknya yang sejajar, maka banyak yang mengistilahkan bahwa kita mempunyai pandangan teleskopis atau *binocular eyes*. Karena *binocular eyes*, maka jika kita melihat sesuatu maka pandangan kita terarah secara sejajar. Demikian pula jika kita melihat sesuatu termasuk ke layar televisi, layar bioskop ataupun layar reklame dan bidang datar lainnya. Oleh karena itulah, daerah di bidang yang kita lihat secara *binocular* tersebut dijadikan

titik pusat perhatian atau *points of interest* suatu gambar. Berdasarkan asumsi “*binocular eyes*” inilah lahir *points of interest*.

Cara menentukan *points of interest* di dalam aturan *rule of thirds* adalah sebagai berikut.

1. Bagilah layar menjadi tiga baik secara vertikal maupun horisontal, dan buatlah garis *imaginer* yang membagi layar menjadi tiga bagian. Pertemuan antara garis-garis *imaginer* (empat pertemuan) itulah terletak titik perhatian (*points of interest*). Di keempat titik itulah obyek gambar yang ingin ditonjolkan kita letakkan.
2. Upayakan obyek yang ingin kita tonjolkan paling tidak menyinggung atau berada di dua titik, bahkan kalau menyinggung tiga titik menjadi lebih baik. Sungguh pun demikian, lebih baik menghindari memanfaatkan empat titik untuk menempatkan obyek, karena akan terlalu padat.
3. Dalam memandaatkan *points of interest* dengan *rule of thirds*, *camera person* memang tidak boleh terpaku dengan teori yang ada, karena masih banyak aturan atau teori *points of interest* lainnya yang mengarahkan kita menemukan cara untuk menonjolkan obyek di layar.



Gambar 1. Komposisi *Rule Of Third*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

2. *Golden Mean Area / Golden Ratio*

Ini adalah cara membuat komposisi yang baik, khususnya untuk pengambilan gambar besar atau *close up*. Gambar *close up* yang dimaksudkan untuk menonjolkan ekspresi atau detail muka seseorang, diatur oleh teori ini dengan cara sebagai berikut.

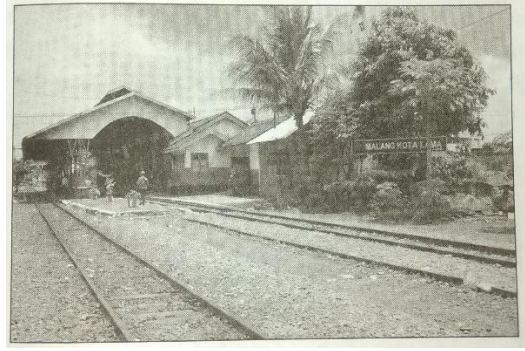
- Bagilah layar menjadi dua bagian secara mendatar dan bagi jugalah menjadi tiga bagian, khususnya di bagian atasnya, sehingga tergambarlah bagian di atas setengah layar dan di bawah sepertiga layar. Kawasan inilah yang disebut sebagai *golden mean area*, tempat meletakkan mata manusia atau obyek hidup lainnya untuk pengambilan gambar *close up*.

Golden mean area harus benar-benar menjadi panduan para *camera person*, baik untuk gambar diam maupun gambar kamera bergerak. Di samping mempertimbangkan *golden mean area*, para *camera person* masih harus mengetahui aturan atau teori lainnya khususnya ketika mengambil gambar dengan ukuran *close up*.

Untuk *camera person* yang harus mengambil gambar obyek yang sedang bergerak maka mata obyek harus selalu ditempatkan di *golden mean area* dengan cara selalu mengatur kameranya sedemikian rupa walaupun obyek terus bergerak.

3. *Diagonal Depth*

Diagonal depth adalah satu panduan untuk pengambilan gambar *long shot*. *Diagonal depth* mensyaratkan setiap mengambil gambar *long shot* hendaknya *camera person* mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Unsur diagonal penting artinya untuk memberikan kesan “*depth*” atau kedalaman, dan dengan unsur diagonal maka akan memberikan kesan tiga dimensi. Untuk pengambilan gambar *long shot*, hendaknya *camera person* juga selalu mencari unsur gambar *foreground*. Obyek terletak di bagian tengah juga harus tampak jelas, kuat dan menonjol, sementara unsur *background* atau latar belakang menambah dimensi gambar. Dengan demikian, gambar memiliki *depth* atau mengesankan tiga dimensi, padahal sebenarnya gambar kita adalah dua dimensi.



Gambar 2. Komposisi *Diagonal Depth*.

Sumber : Bambang Semedhi. *Sinematografi-Videografi : Suatu Pengantar*.

Sebagai ringkasan, gambar *long shot* hendaknya mempunyai unsur:

1. Gambar yang membentuk garis diagonal
2. Benda yang dijadikan latar depan (*foreground*)
3. Obyek
4. Latar belakang (*background*)

2.2.6 Pengaturan Arah Gambar

Kita seharusnya bisa selalu menampilkan gambar yang menarik, mempunyai arti atau dengan kata lain gambar kita harus mampu “berbicara” (*think that every picture as statement*). Oleh karena itu, maka setiap gambar yang kita buat harus seolah “bernyawa”. Sebagai gambar yang “bernyawa” tentunya mempunyai gerak khususnya ke arah depan atau mempunyai arah pandangan ke depan. Dengan demikian, gambar kita akan terlihat lebih baik jika kita dapat memberikan ruang yang lebih besar di depan hidung gambar kita. Dengan pengaturan ruang hidung yang lebih besar dibandingkan ruang belakang, maka gambar akan tampak lebih hidup. Oleh karena itu, beberapa ahli membuat teori, antara lain gambar yang baik mestinya seperti berikut ini:

1. *Back room* adalah ruang kosong di belakang obyek (terkadang *back room* tidak diperlukan dalam kondisi tertentu).



Gambar 3. *Back Room*.

Sumber : Bambang Semedhi. *Sinematografi-Videografi : Suatu Pengantar*.

2. *Head room* adalah ruang kosong di atas obyek.
3. *Foot room* adalah ruang kosong dibawah obyek.



Gambar 4. *Head Room & Foot Room*.

Sumber : Bambang Semedhi. *Sinematografi-Videografi : Suatu Pengantar*.

4. *Destination room* atau *looking room* adalah ruang kosong di depan obyek.



Gambar 5. *Destination Room* atau *Looking Room*.

Sumber : Bambang Semedhi. *Sinematografi-Videografi : Suatu Pengantar*.

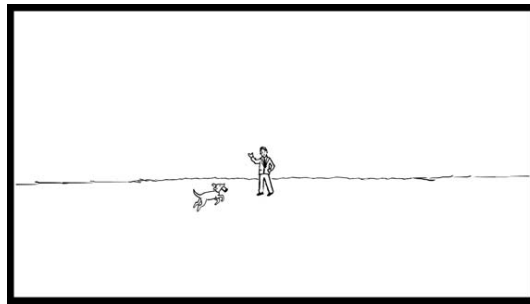
Walaupun demikian jika kita ingin membuat efek atau kesan tertentu, kita boleh melanggar aturan rooming ini. Contohnya jika kita ingin membuat kesan frustrasi, maka buatlah gambar dengan *looking room* obyek lebih kecil daripada *back room*nya. (Semedhi, 2011:47-49).

2.2.7 Ukuran *Shot*

Menurut Naratama (2004:73-78), untuk menciptakan penyambungan gambar yang indah, maka kita harus mengerti arti dan makna dari sebuah *shot*. Tidak bisa apabila kita mengambil gambar tanpa konsep yang jelas. Berikut adalah 9 *shot sizes* :

1. *Extreme Long shot*

Shot ini digunakan untuk mengambil gambar yang sangat jauh, panjang, luas, dan berdimensi lebar. Misalnya sebuah panorama.

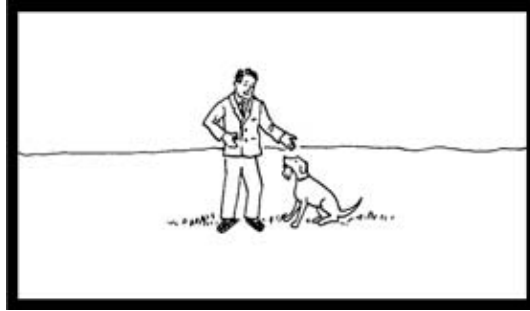


Gambar 6. *Extreme Long Shot*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

2. *Very Long shot*

Shot ini biasanya digunakan untuk film yang menggunakan rasio gambar 1:1,5 untuk film 35mm. Terutama pada gambar-gambar *opening scene* atau *bridging scene* untuk menggambarkan adegan kolosal atau banyak obyek misalnya adegan perang di pegunungan, adegan kota metropolitan dan sebagainya. Posisi atau angle kamera diletakan beragam. Ada yang diposisikan sebagai *top angle* atau kamera dari atas langit dengan menggunakan helikopter. Ada pula yang menggunakan *crane* atau *jimmy jib* untuk mendapatkan posisi yang lebih lebar.



Gambar 7. *Very Long Shot*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

3. *Long shot*

Ukuran *long shot* adalah gambar manusia seutuhnya dari ujung rambut hingga ujung kaki. Biasanya *long shot* dikenal sebagai *landscape* format yang mengantarkan mata penonton kepada keluasan atau suasana dan obyek.



Gambar 8. *Long Shot*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

4. *Medium Long shot*

Shot ini sering kali dipakai untuk memperkaya keindahan gambar, terutama pada saat transisi gambar yang disambungkan dengan komposisi gambar yang lain.



Gambar 9. *Medium Long Shot*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

5. *Medium Shot*

Biasanya digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk adegan wawancara. Dengan memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala maka penonton dapat melihat dengan jelas ekspresi dan emosi dari wawancara yang sedang berlangsung. *Medium shot* juga dikenal sebagai portrait format atau posisi pas foto.



Gambar 10. *Medium Shot*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

6. *Middle Close up*

Dapat dikategorikan sebagai komposisi portrait setengah badan dengan *background* yang masih bisa dinikmati. *Middle close up* justru memperdalam gambar dengan menunjukkan profil dari obyek yang direkam.



Gambar 11. *Middle Close Up*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

7. *Close up*

Shot dengan komposisi gambar paling populer dan *usefull*, bisa juga diartikan sebagai komposisi gambar yang fokus terhadap wajah.



Gambar 12. *Close Up*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

8. *Big Close up*

Shot ini lebih tajam dari *close up*. Biasanya digunakan untuk cerita drama horor. Satu persoalan dari *big close up* adalah sulit untuk melakukan mengatur focus lensa agar mendapatkan *depth of field*. Namun kelemahan ini justru dianggap sebagai kekuatan gambar karena gambar yang sulit di dapatkan *focusnya* memiliki seni tersendiri khususnya untuk penyutradaraan *game show*, konser musik dan acara masak. Misalnya untuk *big close up* masakan yang sedang dimasak, harus mengatur keseimbangan *focus* dengan asap yang muncul dari penggorengan. Sulit, tetapi disitulah tantangannya. Kejelian dan kreatifitas diuji agar dapat membuat kontinuitas gambar yang padat.



Gambar 13. *Big Close Up*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

9. *Extreme Close up*

Kekuatan *extreme close up* adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya *focus* pada satu obyek. *Shot* ini biasanya digunakan dalam penggunaan video klip musik atau program-program intruksional. Satu kelemahan dari *extreme close up* adalah

sulit untuk dapat mendapatkan ruang tajam karena jarak obyek dan lensa yang sangat dekat.



Gambar 14. *Extreme Close Up*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

2.2.8 Pergerakan Gambar

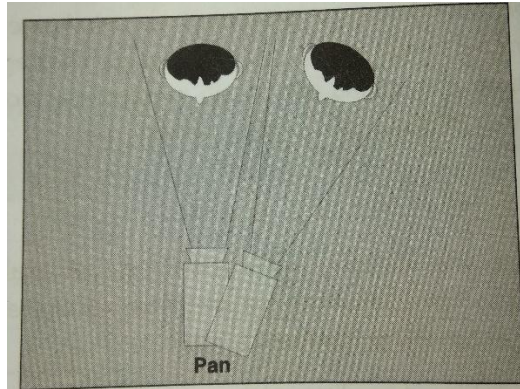
Menurut Semedhi (2011:57-60), pergerakan gambar di layar bisa dihasilkan oleh pergerakan kamera, dan pergerakan obyek serta pergerakan bersama antara kamera dan obyek. Kamera sebagai alat untuk merekam gambar bisa kita gerakkan sedemikian rupa sehingga obyek yang diam bisa terlihat bergerak. Berikut ini adalah hal yang menyangkut pergerakan kamera dan istilah-istilahnya serta berbagai jenis *shot* yang dihasilkan oleh kamera yang bergerak.

1. *Zoom*

Pergerakan kamera dengan mengubah ukuran *focal length* lensa. *Zoom in* mengubah *focal length* dari lensa ber *focal length* kecil (*wide*) ke *focal length* besar (*tele*). Sebaliknya *zoom out* mengubah *focal length* dari *tele* ke *wide*.

2. *Pan*

Berasal dari kata *panoramic* atau pemandangan adalah pergerakan kamera dengan mendatar secara horisontal. Gerakan *pan* seperti menyapu, balik kekiri maupun kekanan. *Pan right* adalah pergerakan menyapu ke kanan, sedangkan *pan left* adalah pergerakan menyapu ke kiri.

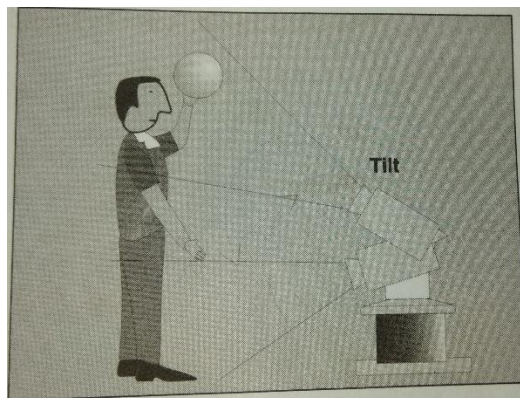


Gambar 15. Pergerakan Kamera *Pan*.

Sumber : Bambang Semedhi. *Sinematografi-Videografi : Suatu Pengantar*.

3. *Tilt*

Pergerakan kamera ke atas atau ke bawah, namun kamera masih tetap bertumpu pada sumbunya. *Tilt up* adalah pergerakan kamera ke atas dan *tilt down* adalah pergerakan kamera ke bawah.



Gambar 16. Pergerakan Kamera *Tilt*.

Sumber : Bambang Semedhi. *Sinematografi-Videografi : Suatu Pengantar*.

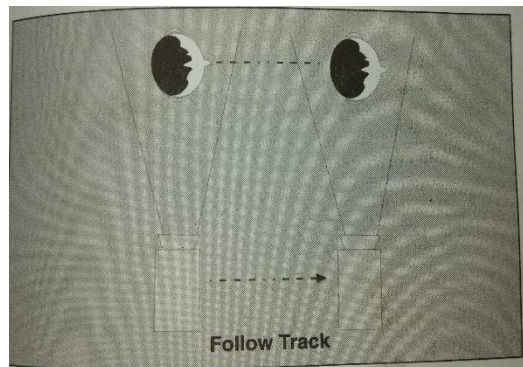
4. *Pedestal*

Pergerakan kamera ke atas atau ke bawah secara vertikal. Namun berbeda dengan *tilt*, untuk gerak *pedestal*, seluruh bagian kamera, termasuk *body* dan lensa ikut bergerak, namun ujung lensa tetap tidak berubah. *Pedestal up* berarti pergerakan *body* kamera ke atas dan *pedestal down* sebaliknya, yaitu *body* kamera turun.

5. *Track*

Pergerakan kamera mengikuti obyek dalam pengambilan gambar. *Track right* berarti kamera mengikuti obyek ke arah kanan,

sementara *track left* berarti sebaliknya, yaitu mengikuti pergerakan obyek ke arah kiri.

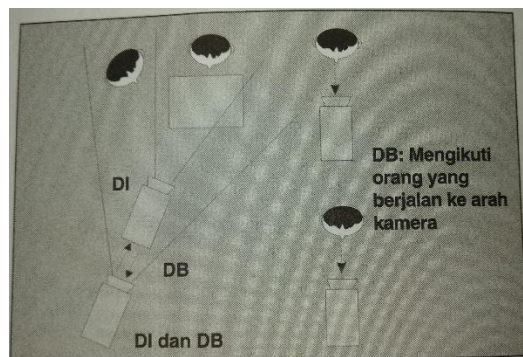


Gambar 17. Pergerakan Kamera *Track*.

Sumber : Bambang Semedhi. *Sinematografi-Videografi : Suatu Pengantar*.

6. *Dolly*

Pergerakan kamera menjauhi atau mendekati obyek. *Dolly in* adalah gerakan kamera mendekat ke arah obyek tanpa mengubah sudut atau ukuran lensa. Sementara *dolly back* berarti pergerakan kamera menjauh dari obyek tanpa mengubah ukuran lensa dan sudut pengambilannya.



Gambar 18. Pergerakan Kamera *Dolly*.

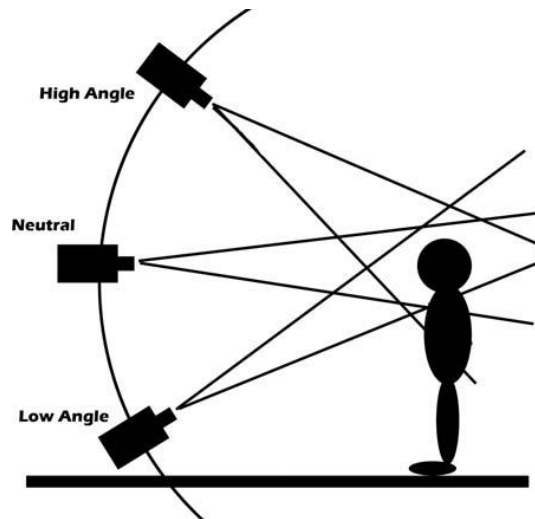
Sumber : Bambang Semedhi. *Sinematografi-Videografi : Suatu Pengantar*.

7. *Jib*

Pergerakan kamera hampir ke segala arah. Namun dengan pergerakan *jib*, kita memerlukan alat bantu yang disebut *jib*, yaitu semacam *crane* yang ditempatkan di tempat dengan ruang gerak leluasa.

2.2.9 Sudut Pandang Kamera

Menurut Bonafix (2011:850-851), posisi kamera yang mengarah pada obyek tertentu berpengaruh terhadap makna dan pesan yang akan disampaikan. Banyak juru kamera tidak terlalu memperhatikan sudut pandang kamera karena dianggap sepele. Sudut pengambilan *high angle* berbeda maknanya dengan *low angle*. Dengan *low angle*, menjadikan obyek yang ditangkap menjadi lebih besar dan megah, sedangkan *high angle*, menjadikan obyek terasa kecil. Pada prinsipnya teknik pengambilan gambar meliputi sudut pengambilan, ukuran *shot*, gerakan kamera dan gerakan obyek.



Gambar 19. Tampak Samping Jalur Sudut Pandang Kamera Terhadap Obyek.
Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*.

Sudut pengambilan gambar ada lima macam yaitu *bird eye view*, *high angle*, *eye level*, *low angle* dan *frog eye*. Masing – masing mempunyai fungsi yang berbeda sehingga karakter dan pesan yang dikandung tiap *shot* akan berbeda pula.

- *Bird eye view* yaitu pengambilan gambar dengan posisi di ketinggian, memperlihatkan lingkungan yang luas, misalnya kota dengan gedung – gedung bertingkat, rumah, jalan, dan sungai. Pengambilan gambar ini dilakukan dengan helikopter, *drone*, ataupun *crane*.



Gambar 20. *Bird Eye*.

Sumber : Nunnun Bonafix. *Videografi : Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*.

- *Frog eye* yaitu teknik pengambilan gambar yang di mana posisi kamera sejajar dengan posisi dasar sebuah obyek. Kesan yang ditimbulkan adalah dramatis karena memperlihatkan suatu visual yang menarik tapi diambil dengan variasi tidak seperti biasanya.



Gambar 21. *Frog Eye*.

Sumber : Nunnun Bonafix. *Videografi : Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*.

- *Straight angle* atau disebut juga dengan *eye level* yaitu sudut pengambilan gambar normal, posisi kamera dan obyek sejajar. Sudut pengambilan ini yang paling sering dilakukan oleh juru kamera. Sudut pengambilan ini kurang mengandung kesan tertentu, namun harus diperhatikan komposisi agar enak untuk dilihat.



Gambar 22. *Eye Level*.

Sumber : Nunnun Bonafix. *Videografi : Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*.

- *Low angle* yaitu pengambilan gambar agak rendah dari obyek. Tujuan pengambilan sudut gambar ini adalah untuk membangun kesan berkuasa atau dominan sang obyek.



Gambar 23. *Low Angle*.

Sumber : Nunnun Bonafix. *Videografi : Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*.

- *High angle* pengambilan gambar ini dilakukan dengan posisi kamera lebih tinggi dari obyek. Memberikan kesan bahwa obyek yang ditangkap terlihat dilemahkan dan tak berdaya.



Gambar 24. *High Angle*.

Sumber : Nunnun Bonafix. *Videografi : Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*.

2.2.10 Prinsip Dasar *Lighting*

Cahaya menurut sumber pencahayaannya terbagi menjadi 2 macam (Prastowo, 1986:185), yaitu :

1. Cahaya alami (*natural light*)

Pencahayaan yang sumber cahayanya yang berasal dari alam. Misalnya matahari atau benda-benda yang mampu memantulkan cahaya. *Natural light* terbagi menjadi dua :

a. Cahaya langsung (*direct light*)

Yaitu cahaya matahari yang langsung mengenai obyek pencahayaan tanpa terhambat/terhalang apapun. Sifatnya keras, menghasilkan bayangan yang tajam. Berkas cahayanya kuat, perbedaan bagian yang terkena sinar matahari dengan yang tidak amat kontras/mencolok.

b. Cahaya tidak langsung (*indirect light*)

Yaitu cahaya matahari yang mengenai obyek setelah melewati awan/kabut yang menutupi langit. Sifatnya halus/lembut dan merata, menghasilkan gradasi atau tone yang halus. Contohnya: *window light* (cahaya dari jendela) yang sangat banyak digemari kebanyakan pemotret karena menghasilkan cahaya *rembrandt*.

2. Cahaya buatan (*artificial light*)

Pencahayaan yang sumber cahayanya berasal dari cahaya buatan, misalnya lampu. cahaya lampu memiliki keterbatasan, khususnya berkenaan dengan intensitas dan distribusinya.

Untuk mendapatkan gambar yang artistik diperlukan teknik pencahayaan yang sempurna. Secara umum teknik tata cahaya dilakukan dengan beberapa cara Pencahayaan terhadap obyek, baik yang utama, atau yang telah di kembangakan sesuai dengan kebutuhan setting dan pertimbangan artistik. Berikut merupakan cara pencahayaan yang utama atau juga biasan disebut dengan *Three Point Lighting* adalah :

- *Key Light*

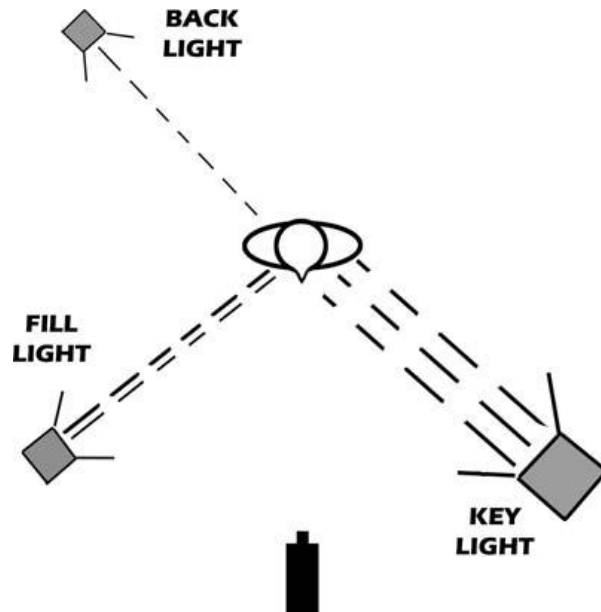
Cahaya utama yang terarah kepada obyek dengan intensitas yang paling kuat diantara cahaya lainnya.

- *Fill Light*

Cahaya tambahan yang digunakan untuk mengurangi bayangan ataupun kontras. Setelah obyek terkena sinar *Back Light* dan *Key Light* maka bagian-bagian samping yang berbayang dikurangi atau bahkan dihilangkan dengan memakai *Fill Light*.

- *Back Light (Hair Light)*

Pencahayaan dilakukan dari belakang obyek dengan kedudukan sejajar bidang vertikal yang melalui sumbu optik kamera. Berguna untuk memisahkan bagian rambut subyek dengan background. Oleh sebab itu sering juga disebut dengan *Hair Light*.



Gambar 25. *Three Point Lighting*.

Sumber : Rot Thompson & Christopher Bowen. *Grammar of the Shot : Second Edition*

Selain itu seorang *camera person* juga harus mengetahui *white balance*. Menurut Nugroho (2011:67), *white balance* adalah yaitu proses kompensasi warna yang dilakukan pada kamera untuk mencegah hasil gambar yang warnanya tidak natural. Proses *white balance* pada kamera akan menyesuaikan dengan temperatur warna yang dipancarkan dari sumber cahaya sehingga benda yang berwarna putih akan tetap tampak putih, tidak terlalu oranye atau kebiruan.

Mata manusia sangat peka terhadap temperatur warna putih dalam berbagai tipe sumber cahaya, dan jauh lebih peka terhadap sensor kamera pada *mode auto white balance*. Hal ini menyebabkan perbedaan komposisi warna yang dihasilkan oleh kamera dengan kondisi yang sebenarnya. Semakin panjang gelombang yang terbentuk, warna semakin mendekati titik suhu warna merah. Semakin pendek gelombang yang terbentuk, warna semakin mendekati titik suhu warna ungu.

WB Settings	Color Temperature	Light Sources
	10000 - 15000 K	Clear Blue Sky
	6500 - 8000 K	Cloudy Sky / Shade
	6000 - 7000 K	Noon Sunlight
	5500 - 6500 K	Average Daylight
	5000 - 5500 K	Electronic Flash
	4000 - 5000 K	Fluorescent Light
	3000 - 4000 K	Early AM / Late PM
	2500 - 3000 K	Domestic Lightning
	1000 - 2000 K	Candle Flame

Gambar 26 . Tingkatan temperatur warna
 Sumber : Acmad Basuki. *White Balance*.

2.2.11 Jenis Kamera Digital

- Kamera Studio

Didesain untuk produksi *indoor*(di dalam studio produksi) ataupun *outdoor* (misalnya, di stadion olahraga), yang memiliki cakupan lapangan maupun jarak pengambilan yang luas. Cakupan lapangan mempunyai pengertian, bahwa lapangan yang harus diambil gambarnya mempunyai sudut cakupan yang lebar yang dikenal sebagai parameter sudut cakupan horisontal yang besar. Sementara jarak pengambilan yang luas mempunyai pengertian, bahwa antara jarak *close up* dan *long shot* mempunyai perbedaan yang besar (Djamal-Fachruddin, 2011:181).

- Kamera EFP (*Electronic Field Production*)

Didesain untuk produksi skala kecil di lapangan (*outdoor*). Mempunyai ukuran fisik yang relatif kecil dengan berat kurang dari 10 kg. Mempunyai *zoom lens* yang ramping dibandingkan dengan *zoom lens* kamera studio. Mempunyai kualitas keluaran video yang masih di bawah kamera studio ditandai dengan nilai S/N (*signal-to-noise ratio*) yang lebih kecil dari kamera studio (Djamal-Fachruddin, 2011:182).

- Kamera ENG (*Electronic News Gathering*)

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

maka kamera ENG banyak dilengkapi dengan fasilitas pengaturan otomatis seperti : *autofocus*, *autowhite-balance*, *motorized zoom* (sistem *zooming* dengan penggerak motor/tidak manual). Bahkan dengan teknologi 20 tahun terakhir, kamera ENG telah mempunyai perekam yang *built-in*. Pada tipe kamera ENG yang lama, alat rekam ini mempunyai model *add-on unit* (dapat dipasang menyatu dengan kamera) atau bahkan terpisah dari kamera walaupun *portable* (Djamil-Fachruddin, 2011:182).

- Kamera DSLR (*Digital Single-Lens Reflex*)

Merupakan kamera profesional yang pengembangannya berbasis pada kamera analog dengan media perekamnya diganti digital. Pengaturan *exposure*, *picture style*, *white balance* serta pengaturan-pengaturan tambahan tersedia di sini. Besarnya sensor bervariasi, kebanyakan ukuran lebih kecil dari pada ukuran 35mm, tetapi ada juga yang *full frame* bahkan ada yang berukuran medium format dengan kepadatan piksel yang sangat besar (Nugroho 2011:17).

2.2.12 Aspek Teknis Fotografi dan Sinematografi Kamera DSLR

Dengan adanya pemahaman tentang fotografi, seseorang yang akan belajar sinematografi akan dimudahkan dalam mempelajarinya. Banyak kaidah-kaidah dalam fotografi yang bisa diimplementasikan dalam sinematografi. Dalam paparannya akan ada perbandingan kaidah fotografi dengan kaidah sinematografi. Dalam hal ini, banyak kesamaan teknis fotografi yang dipakai juga dalam ranah sinematografi, misalnya parameter pemakaian lensa & kamera, pencahayaan, tata letak obyek dengan kamera video yang berbasis DSLR. (Riyadi, 2014:920-928)

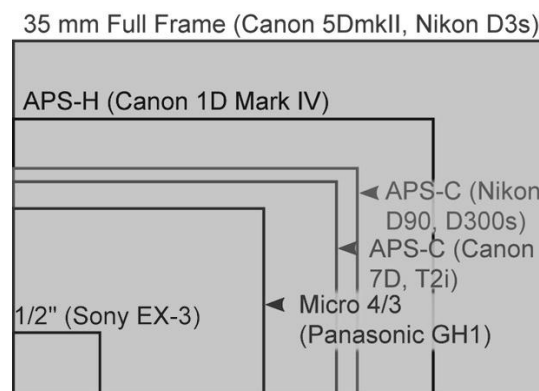
- *Sensor Size*

Kamera masa kini telah menggantikan bidang penangkap cahaya, dari film ke sensor peka cahaya. Sejatinya sensor ini bukan teknologi baru. Kamera video lebih dari 20 tahun silam sudah memakai teknologi ini. Ketika era digital memasuki fotografi,

perkembangan sensor berkembang pesat. Salah satu ukuran kualitas sensor terdapat pada ukuran besarnya sensor. Pada awalnya pihak pabrikan masih kesulitan mendesain sensor seukuran bidang film 35mm pada kamera SLR. Seiring berkembangnya teknologi, ukuran sensor pada kamera fotografi sudah menemukan standar yang baku antara produsen kamera terkenal dunia. Pada kamera DSLR yang populer, terdapat dua ukuran sensor yang umum dipakai, yaitu:

- a. Ukuran APS-C : 22 x 15mm, yang mempunyai *crop factor* 1.5 lebih kecil dari ukuran film 35mm pada kamera analog. Sensor jenis ini paling banyak digunakan pada kamera DSLR dengan rentang harga yg lebih ekonomis. Produsen kamera Canon, sensor APS-C sedikit lebih kecil, dengan *crop factor* 1.6.
- b. Ukuran *full frame*: 50 x 39mm, sensor ini setara film 35mm, makanya disebut *full frame*. Dengan ukuran sensor yang besar ini, banyak keuntungan yang diperoleh pada kualitas gambar. Resolusi yang lebih besar, kerapatan *pixel* dan kompatibilitas lensa dengan kamera yang makin banyak, karena pada awalnya kamera analog sudah tersedia lensa yang banyak pula. Kelebihan lain adalah pada lebih luasnya pengaturan untuk memilih kedalaman ruang tajam dengan bukaan atau yang terkait *depth of field*.

Selain ukuran di atas, masih banyak ukuran sensor yang lebih kecil, umumnya dipakai di kamera kompak maupun kamera yang disematkan di *smartphone*.



Gambar 27. Ukuran sensor pada kamera.

Sumber : Tunjung Riyadi. *Sinematografi Dengan Kamera DSLR*.

- *Lens & Focal Length*

Lensa menjadi bagian yang sangat penting dari kamera. Fungsinya yang meneruskan cahaya ke bidang sensor pembentuk gambar menjadi mutlak. Lensa mempunyai ukuran yang beragam, karena hasil akan bervariasi pada bidang sensor sesuai dengan ukuran. Ukuran lensa dinyatakan dalam panjang fokal (*focal length*). Panjang focal mengacu pada jarak dari pusat optik lensa ke titik fokus yang terletak pada sensor dalam satuan mm. Bidang pandang atau *field of view* ditentukan oleh sudut pandang dari lensa ke kondisi nyata yang dapat diukur secara horisontal atau vertikal. Lensa dengan *focal length* 50mm disebut lensa normal karena tanpa mengalami pengurangan atau pembesaran dan menghasilkan gambar persis seperti cara pandang manusia normal. Lensa *wide angle* dan *tele* bertolak belakang dengan lensa normal. Lensa *wide* bersudut pandang lebar yang cocok untuk gambar pemandangan, sedangkan lensa *tele* bersudut pandang sempit, yang lebih memudahkan mendekati obyek.

- *Iso & Noise*

Pada awalnya, secara definisi ISO adalah ukuran tingkat sensitifitas film terhadap cahaya. Setelah munculnya sensor, fungsi ini dianggap menggantikan fungsi film. Semakin tinggi setting ISO maka semakin sensitif sensor terhadap cahaya. *Noise* yang terjadi pada gambar hasil foto digital seringkali dibandingkan dengan *grain* pada sebuah foto yang dihasilkan oleh film. Dalam sejarahnya, sinematografi sering memasukan unsur *grain* dalam hasil gambarnya. Sebab pada awalnya, kamera film memang menggunakan pita seluloid seperti pada film untuk fotografi, walaupun beda ukuran. *Grain* pada film, dianggap bagian dari keindahan atau estetika tertentu. Sedang *noise* pada sensor digital tidak selalu mencerminkan sisi estetika, karena “rasa” yang dihasilkan oleh *grain* dengan *noise* tidak selalu dianggap sama.

- *Depth of Field*

Definisi *depth of field* adalah rentang ketajaman/fokus subjek foto dari hasil pengambilan gambar. Lebih mudahnya disebut kedalaman ruang. *DoF* terbagi dua yaitu *DoF* lebar yang artinya ruang tajam antar obyek terdekat dengan terjauh memiliki ketajaman yang merata. *DoF* sempit artinya hanya bagian tertentu yang memiliki area ketajaman, sisanya tidak fokus atau blur. Pengertian inilah yang terkait erat dengan konsep *depth of field*, yang memanfaatkan *DoF* sempit untuk menampilkan estetika fotografi. Pada kamera video masa lalu yang menggunakan pita kaset, umumnya masih menggunakan ukuran sensor yang kecil dan ini mempengaruhi *depth of field* selain penggunaan lensa dan bukaan/diafragma/*aperture*. Sensor DSLR yang besar, memungkinkan pengambilan gambar yang bisa memilih rentang ketajaman yang lebih lengkap.



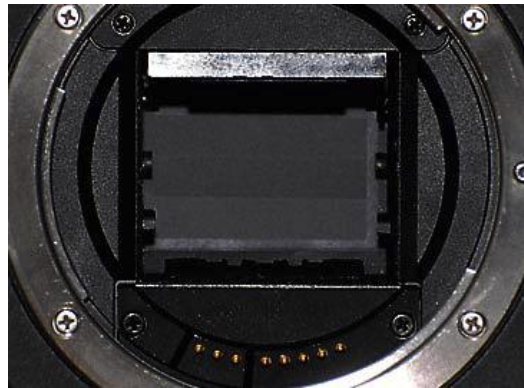
Gambar 28. Foto *depth of field* sempit.

Sumber : Tunjung Riyadi. *Sinematografi Dengan Kamera DSLR*.

- *Exposure & Aperture*

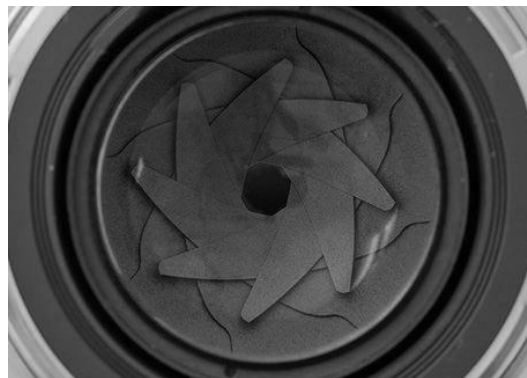
Exposure atau pencahayaan artinya adalah takaran waktu dari cahaya yang diperkenankan masuk ke sensor kamera melalui lensa dan *aperture*. Saat digunakan untuk memotret, DSLR menggunakan *shutter* mekanik untuk menangkap durasi cahaya yang masuk. Hal ini sama dengan kamera analog. Menurut Koo (2012), *shutter speed* merujuk pada seberapa lama cahaya diperkenankan masuk ke sensor. Sebaliknya dalam mode video, DSLR menggunakan *electronic*

shutter, dimana sensor secara teratur “nyala-mati” untuk menerima cahaya sesuai pilihan parameter yang kita pilih.



Gambar 29. *Shutter* mekanik pada kamera DSLR.
Sumber : Tunjung Riyadi. *Sinematografi Dengan Kamera DSLR*.

Aperture merujuk pada bukaan lensa saat menerima cahaya yang melalui lensa. Umumnya diindikasikan dengan istilah *F-stop* dengan takaran angka yang sudah dipastikan dalam lensa. Misalnya f 1.8, f 2.8, f3.5, f 4, f5.6, 8, 11, 16, 22. Angka-angka ini terkait dengan pernyataan sebelumnya tentang metode untuk mencari ruang tajam atau *depth of field*.



Gambar 30. *Aperture*/diafragma.
Sumber : Tunjung Riyadi. *Sinematografi Dengan Kamera DSLR*.

- *Picture Style*

Picture Style adalah fungsi yang memungkinkan anda menyesuaikan tonal dan kontras menurut preferensi anda. Anda bisa berharap mendapatkan foto dengan tonal yang disempurnakan dan lebih segar, serta kontras yang mempertajam atau memperlemahnya agar sesuai dengan pemandangan yang bersangkutan. Ada kesalahpahaman, bahwa semakin tajam kontrasnya, semakin baik

gambarnya, tetapi ada kalanya apabila menggunakan tonal yang lebih sendu atau menekan kontras untuk menyajikan suasana ketenangan dan ketenteraman, bisa juga menghasilkan foto dengan warna yang serba menyenangkan.

- *Compression & Bit Rate*

Compression di sini mengacu pada metode memangkas ukuran data dari hasil gambar perekaman, khususnya yang memakai DSLR. Umumnya DSLR memakai standar kompresi yang sama dalam hal fotografi. Dua standar tersebut adalah JPEG untuk kompresi dan RAW untuk hasil yang lebih tinggi. Sedangkan untuk video, umumnya memakai kompresi H264 dan AVCHD. Untuk keperluan streaming yang lebih ringan, disediakan pula standar Mpeg-4. Perekaman video DSLR mempunyai batasan dalam durasi, tidak seperti kamera video yang memang khusus untuk merekam gambar bergerak. Pengertian *bit rate* adalah jumlah rata-rata nilai *bit* yang diperlukan data video atau audio untuk menghasilkan suara maupun visual dalam satu detik. Semakin besar *bit rate* maka semakin bagus kualitas suara dan visual, tentu saja ini mempengaruhi juga ukuran *filenya*.

- *Frame Rate*

Jumlah rangkaian gambar yang terlihat setiap detik disebut dengan *frame rate*. *Frame rate* yang normal dibutuhkan 24 gambar dalam 1 detik. Hal ini terjadi pada awal kamera film (*motion picture*). *Frame rate* inilah yang diacu kemudian pada sebagian besar kamera DSLR yang mempunyai mode perekaman video.

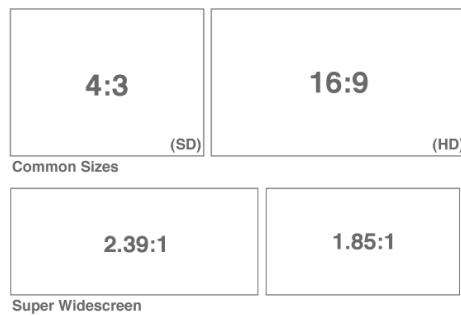
Tetapi karena ada perbedaan prinsip kerja film dengan video, *frame rate* pada video yang dipancarkan untuk tayangan televisi, mempunyai standar yang berbeda-beda di beberapa negara. Maka kita sering mendengar istilah PAL, NTSC dan SECAM, sesungguhnya adalah standar pembacaan sinyal warna yang terkait dengan *frame rate* tersebut. Indonesia adalah negara yang menganut standar PAL. Umumnya *frame rate* ini mengacu pada 25 *fps* (*frame per second*).

Hal ini juga berlaku bila kita melakukan editing video, harus memahami aspek *frame rate* ini.

- *Aspect Ratio & Frame Size*

Lebar dan tinggi *frame* video disebut dengan *frame size*, yang menggunakan satuan pixel, misalnya video dengan ukuran *frame* 720×576 *pixel*. Untuk video digital, *frame size* yang dimaksud adalah resolusi. Semakin tinggi resolusi gambar maka semakin besar pula informasi yang dimuat, berarti akan semakin besar pula kebutuhan memori untuk membaca informasi tersebut.

Aspect ratio dipakai acuan utama dalam standar perbandingan lebar dan tinggi *frame* yang akan tampil di media kelak. Standar utama yg berlaku dari era televisi memakai rasio 4:3, dimana saat itu kebutuhan kamera video untuk mendukung standar industri penyiaran tersebut. Saat ini, untuk mendapatkan standar rasio yang sesuai dengan “*cinematic look*” atau tontonan mendekati bioskop, adalah standar 16:9 yang banyak diimplementasikan di televisi berteknologi LCD, plasma ataupun LED TV. Hal ini sejalan dengan alat perekam gambar atau kamera yang mulai mengadopsi sensor berteknologi tinggi dengan rasio 16:9, dengan pilihan resolusi 720p HD atau yang lebih tinggi 1080p Full HD. Beberapa kamera seri tertentu bahkan sudah mendukung resolusi Ultra HD atau 4K. Umumnya resolusi tertinggi DSLR adalah full HD atau setara 1920 x 1080 atau sekitar 2,1 *megapixel per frame*-nya. Jika dibandingkan dengan kemampuan resolusi fotografi yang bisa mencapai 36 *megapixel* untuk tiap gambar rasanya terlalu jauh selisihnya. Tetapi, dalam video tidak dibaca per *frame*, tetapi total durasi setiap *shot*-nya, jadi video tetap memerlukan media penyimpan yang lebih besar tentunya.



Gambar 31. Berbagai macam *Aspect Ratio*.
 Sumber : Tunjung Riyadi. *Sinematografi Dengan Kamera DSLR*.

- *Progressive & Interlaced*

Interlace adalah sistem yang diciptakan untuk menghilangkan efek berkedipnya layar televisi yang berbasis tabung. Untuk lebih mudahnya bisa dicoba dengan menonton film *dvd* atau *vcd* yang berisi adegan bergerak cepat, lalu kita tekan *pause*, maka penonton akan melihat semacam gambar saling menumpuk atau bayangan. Mengapa ini terjadi? Karena prinsip kerja televisi berbeda dengan prinsip kerja proyektor film di bioskop. Layar televisi bekerja membentuk gambar dalam pola menggaris secara horisontal. Sedangkan proyektor film dengan menyorotkan/’menyemprotkan’ (*progressive*) sinar yang berisi proyeksi gambar dari pita film. Dari penjelasan ini kita bisa memahami bahwa kamera DSLR adalah kamera video, bukan kamera film, di mana aturan yang dipakai adalah standar televisi. Walaupun arah perkembangannya menuju *cinema* bioskop telah ada, namun belum begitu populer, karena masih sebatas professional penggunaannya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka diciptakan pola *interlace* yang lebih maju agar mendekati pola ‘penyemprotan’ (*progressive*) ala bioskop. Di sini, jumlah *interlace* digandakan. Arti mudahnya, pada gambar video bisa menampilkan/menggandakan 50 gambar walapun jumlah *frame* tetap 25 (*25fps*). Ini untuk standar PAL, yang dikenal dengan istilah 50i. Sedangkan untuk NTSC beda, yaitu 60i yang artinya ada 60 gambar dalam 30 frame. Tujuan ini semua adalah mendekati kualitas gambar yang lebih halus. Walaupun

hasil gambar ini di mata awan kadang susah dibedakan, tapi sesungguhnya bila penonton duduk lama menonton dua televisi yang berbeda pola gambarnya, lama-lama akan terlihat ketidaknyamanan tersebut. Teknologi selanjut adalah *progressive*, di mana garis-garis interlace saat di-*pause* tidak terlihat. Beberapa kamera DSLR sudah melengkapi dengan teknologi ini, yang bisa menampilkan gambar 50p ataupun 60p.



Gambar 32. Pada gambar yang bergerak, saat di-*pause*, nampak getar atau garis *interlace*.
Sumber : Tunjung Riyadi. *Sinematografi Dengan Kamera DSLR*.

Pengetahuan ini minimal harus diketahui para pengguna DSLR untuk sinematografi, karena akan terasa ketika proses *editing* video. Sistem editing memiliki berbagai jenis cara membaca gambar. Ada yang dimulai dari hitungan ganjil, diistilahkan *upper field first* atau dari hitungan genap dahulu, disebut *lower field first*. Jika terbalik, maka gambar yang muncul di layar televisi akan tampak bergaris-garis atau bergetar. Di Indonesia, yang memakai standar PAL, untuk format DV-PAL, biasanya menggunakan *lower field first*. Hasil akhir *editing* biasanya akan diputar sesuai format media tayangnya. Ketika ditayangkan di televisi tabung, LCD TV atau hanya *streaming* di internet, hasilnya akan sangat dipengaruhi proses *editing* dan *render* akhirnya.

2.2.13 Kategori Lensa

Tak dapat dipungkiri bahwa lensa merupakan bagian dari kamera yang paling penting, karena bentuk dan kualitas lensa serta pelapis pada

permukaannya membantu menentukan kualitas gambar. Sementara perpaduan elemen lensa menentukan jarak fokus dan kualitas optik.

Area pandang yang dihasilkan oleh sebuah lensa bisa sangat beragam, seperti lensa *wide angle* untuk mengabadikan pemandangan luas, atau lensa *tele* untuk mengabadikan obyek yang jauh. Menurut Kusuma (2011:20-26) lensa dibedakan menjadi 7 macam berdasarkan gambar yang dihasilkan oleh lensa tersebut, yaitu :

- Lensa Standar

Pada DSLR *full frame*, lensa standar berukuran antara 40mm dan 55mm, meski umumnya berukuran 50mm. Karena menghasilkan area pandang yang paling menyerupai mata manusia, lensa standar menawarkan perspektif yang tidak terdistorsi dan seringkali digunakan untuk membuat *portrait*. Yang paling mendekati untuk sensor berukuran APS-C adalah lensa 35mm.

- Lensa *Wide Angle*

Jarak fokus yang lebih pendek dan sudut pandang yang lebih lebar dari lensa standar membuat lensa ini banyak digunakan oleh fotografer lanskap dan jurnalis. Tersedia berbagai lensa *wide angle*, mulai dari lensa *fisheye* 8mm yang membuat efek obyek yang unik hingga lensa 28mm.

- Lensa *Makro*

Lensa *makro* yang sesungguhnya didesain untuk fotografi *close up*, dengan menawarkan kemampuan reproduksi 1:1 (berukuran sama dengan aslinya) dan pemfokusan dari jarak sedekat 2 inci.

- Lensa Telefoto

Semua lensa yang berjarak fokus lebih dari 50mm dikatakan sebagai lensa telefoto. Lensa telefoto pendek cocok untuk fotografi *portrait*, tapi bila lensa standar 50mm tersebut digunakan pada kamera film lama akan menawarkan sudut pandang yang ekuivalen dengan lensa 75mm (dalam standar 35mm), sehingga pas untuk membuat *portrait*. Jarak fokus yang lebih panjang (antara 135mm-

300mm atau lebih) akan sempurna untuk fotografi olahraga dan margasatwa.

- Lensa *Tilt-and-Shift*

Lensa dengan kemampuan *tilt-and-shift* dapat mengoreksi perspektif secara manual di mana pengelolaan perspektif dilakukan melalui lensa bukan sistem kamera atau software olah digital. Lensa jenis ini biasanya memiliki pengatur di badan lensanya.

Fungsi “*shift*” dari lensa digunakan untuk mengontrol perspektif, sedangkan fungsi “*tilt*” untuk mengontrol ruang ketajaman. Saat memotret bangunan dari jarak dekat, kita bisa mengatur perspektif lensa agar bentuk bangunan tidak terdistorsi secara langsung saat pemotretan.

- Lensa *Baby*

Ini adalah lensa yang dikeluarkan oleh produsen bernama LensBaby Studio di mana penggunaan lensa ini dapat mengatur titik fokus dari obyek yang dibidik secara manual. Ada beberapa jenis lensa yang dikeluarkan oleh merk ini, mulai dari jenis standar, *wide angle*, hingga *fisheye*. Lensa ini memberikan bukaan *aperture* yang lebar sehingga dapat menciptakan ruang tajam yang sempit. Anda dapat menciptakan titik fokus pada titik tertentu pada obyek secara ekstrem, sehingga obyek lainnya menjadi buram. Efek seperti ini dapat membuat foto menjadi lebih unik.

- Lensa *Fisheye*

Lensa *fisheye* adalah salah satu jenis lensa *wide angle* yang menimbulkan efek cembung pada obyek. Obyek akan terdistorsi dan terkesan membulat. Ada dua jenis lensa *fisheye*, yaitu jenis *circular* dan diagonal. Jenis *circular* akan menghasilkan foto berefek cembung dalam *frame* berbentuk lingkaran, dikelilingi area hitam. Jenis diagonal memberi efek cembung yang penuh di dalam gambar. Jenis diagonal mampu mencakup area lanskap yang sangat luas, meski terdistorsi.

Menurut Kusuma (2011:28-29) lensa memiliki keberagaman jenis berdasarkan *focal length* dan jangkauan *zoom*-nya. Grafik ini menunjukkan nama jenis lensa berdasarkan *focal length*-nya, baik untuk kamera bersensor *full frame* dan APS-C.



Gambar 33. Penggolongan lensa menurut *focal length*.

Sumber : Yuliandi Kusuma. *Segala Hal tentang Lensa : Dari Memilih Hingga Menggunakan Lensa*.

2.2.14 Perkembangan Format Video

Video telah melalui berbagai macam evolusi hingga menjadi seperti sekarang ini. Begitu pesatnya perkembangan internet juga secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan dari format sebuah video. Menurut catatan sejarah, format *file* video yang pertama kali ada bernama Ampex Quadruplex yang muncul pada tahun 1956.

Nama yang terdengar sangat aneh dan sulit untuk diucapkan dibandingkan nama format video terkenal yang ada pada saat ini seperti AVI dan MP4. Bukan tidak mungkin beberapa tahun lagi Anda juga akan merasa asing dengan format video bernama AVI karena sekarang format tersebut sudah mulai tergusur oleh kepopuleritasan sodaranya yaitu MP4.

Berikut adalah sejarah panjang perkembangan format video dari generasi ke generasi. (Wedoc, 2013).

- Tahun 1956

Tahun 1956 merupakan awal mula kemunculan format video yang diberi nama Ampex Quadruplex. Format video tersebut merupakan format yang dibuat untuk video tape sehingga semenjak itu pengambilan video dapat dilakukan secara "*portable*". Ya, "*portable*" karena pada saat itu pengambilan video tetap harus dilakukan menggunakan gulungan pita film sebesar 2" dan berbagai

peralatan besar lainnya. Bayangkan, sekarang kita bahkan sudah dapat merekam video hanya dengan kamera video sebesar jari saja.

Bertahun-tahun setelah kemunculan format video perdana tersebut, munculah berbagai macam format video baru yang lebih mutakhir dari mulai Betamax hingga W-VHS yang merupakan jenis kaset HDTV buatan JVC yang gagal di pasaran. Pada masa-masa itu pula mulai dikembangkan media penyimpanan untuk sebuah video, dari mulai kaset digital, *laserdisc*, hingga DVD yang masih bertahan hingga saat ini.

- Tahun 1984 - Standar Video Digital Pertama (H.120)

Pada tahun 1984, standar video digital pertama dibuat oleh International Telecommunication Union - Telecommunication Standardization Sector yang pada waktu itu memerintahkan para peneliti untuk membuat sebuah standar video baku. Para peneliti itu kemudian secara cepat membuat sebuah standar video yang mengawali petualangan format file video digital hingga saat ini.

- Tahun 1988 - kemunculan Basis Standar Video Modern (H.261)

Dikembangkan pada tahun 1988 oleh International Telecommunication Union, H.261 menjadi standar kompresi video digital pertama yang dibuat. Standar tersebut juga menjadi basis standar dari berbagai macam video standar dan *codec* yang dibuat kemudian. Standar ini merupakan salah satu yang paling penting dalam sejarah perkembangan video digital mengingat standar H.120 tidak mempunyai kualitas yang mumpuni untuk diadopsi.

- Tahun 1991 - Kemunculan MPEG-1

Dikembangkan oleh Movie Picture Experts Group, pada tahun 1991 standar video MPEG-1 dibuat untuk melakukan kompresi video berkualitas VHS dan *compact disc* ke dalam *bitrate* sebesar 1,5 Mbit/s.

MPEG dapat mendefinisikan secara jelas bagaimana *bitstreaming* dan *decoding* dari sebuah video seharusnya dilakukan. Sayangnya, MPEG tidak mendefinisikan secara jelas metode

kompresi dan juga *encoding* video sehingga kemudian banyak *encoder* yang berkembang dari standar video ini.

- Tahun 1992 - Kehadiran AVI (Audio Video Interleave)

Pada tahun 1992 Microsoft meluncurkan sebuah format *file* video yang masih banyak dipakai hingga sekarang ini yaitu AVI. AVI sendiri adalah singkatan dari Audio Video Interleave. Sayangnya format video ini tidak terlalu lama menjadi anak emas Microsoft karena berbagai macam keterbatasan yang dimilikinya.

Beberapa macam keterbatasan tersebut diantaranya adalah ketiadaan informasi aspek rasio sehingga akhirnya format ini digantikan oleh format WMV yang merupakan bagian dari format ASF container.

- Tahun 1994 - MPEG-2 Muncul Meramaikan Kumpulan Format Video

Pada tahun 1994, MPEG-2 atau yang juga disebut sebagai H.262 muncul memanasakan persaingan dalam format video. Format video ini menawarkan resolusi yang lebih baik dan juga *bitrate* yang lebih tinggi. Format ini juga menjadi *codec* video standar yang digunakan oleh DVD dan juga TV Digital.

- Tahun 1997 - Kelahiran Real Media (RM)

Pada tahun 1997, Real Network membuat Real Media yang dibuat berdasarkan standar H.263. Real Media ini dapat menjalankan file Real Audio dan juga Real Video (RV). Real Video sendiri merupakan format yang dibuat pada tahun 1997 ini untuk kebutuhan *streaming* media melalui internet.

- Tahun 1998 - Peningkatan Kualitas Video Secara Drastis

Tahun 1998 merupakan tahun di mana kualitas video ditingkatkan secara drastis karena pada tahun tersebut mulai dikembangkan MPEG-4 dan juga standar dari video *high definition*. MPEG-4 dibuat untuk memberikan dukungan yang lebih baik terhadap berbagai macam fitur modern seperti rendering video 3

dimensi (3D), digital rights management (DRM), dan juga *high resolution*.

Standar MPEG-4 (Type 2) juga menjadi basis dari pembuatan berbagai macam format video lain seperti DivX dan Xvid. Selain itu, MPEG-4 (Part 10), H.264, dan Microsoft VC-1 menjadi standar yang ada dalam format video Blu-Ray dan HDTV.

Format video lain yang kemudian muncul adalah VOB yang merupakan singkatan dari DVD Video Object. VOB merupakan format berbasis MPEG yang digunakan untuk DVD. Format ini dapat menampung video, *audio*, *subtitle*, dan *menu* secara sekaligus. Namun terdapat beberapa batasan dalam format ini karena memang VOB digunakan untuk DVD yang dijual secara komersil.

- Tahun 2001 Sampai Sekarang - Format File Video Semakin Bervariasi

Semenjak tahun 2001, berbagai macam format video baru bermunculan dengan menawarkan berbagai macam kelebihan yang dimilikinya. Salah satunya adalah sebuah container video gratis bernama OGG. Pada awalnya OGG ini merupakan proyek audio bernama Squish pada tahun 1994, namun berubah menjadi OGG ketika diluncurkan pada tahun 2001. Walaupun tidak sepopuler format video MP4 dan yang lainnya, namun OGG telah menjadi sebuah format standar dalam menjalankan video *online* di HTML 5 yang tidak membutuhkan dukungan *flash*.

MP4 juga muncul dan menjadi *container* standar untuk menonton video MPEG-4 Part 14. Standar ini dibuat langsung berdasarkan format Quicktime, namun juga menyediakan dukungan untuk fitur-fitur yang dimiliki oleh MPEG, seperti Initial Object Descriptors.

Selanjutnya pada sekitar tahun 2003 munculah format Flash Video yang biasa disebut sebagai FLV. FLV sendiri kemudian digunakan untuk menyajikan video MPEG melalui flash player. Format ini kemudian menjadi format video wajib yang ada hampir di

semua website. Sayangnya perangkat buatan Apple yang memakai sistem operasi iOS tidak mendukung format ini.

Apple juga tidak ketinggalan langkah dalam membuat format video karena mereka juga membuat format video MOV yang merupakan penerus dari format AVI. Format ini dirancang khusus untuk menonton video di desktop. Hal yang membuat MOV unik adalah kemampuannya untuk meng-*import* dan juga melakukan *editing* secara langsung.

Jika Anda sering merekam video melalui ponsel, pasti Anda sudah tidak asing lagi dengan format video yang bernama 3GP. Ya, 3GP merupakan sebuah format video yang dibuat oleh 3rd Generation Partnership Project dalam usahanya untuk membuat sebuah spesifikasi dan standar video untuk telekomunikasi *mobile*. Sehingga hampir semua ponsel berkamera pasti dapat merekam video dalam format 3GP.

Yang terakhir adalah format video yang cukup terkenal baru-baru ini, terutama setelah kehadiran video *high definition*, yaitu MKV. MKV merupakan sebuah format video gratis dan terbuka yang dapat menampung video, *audio*, *subtitle*, dan juga foto dalam jumlah yang tak terhingga (unlimited) hanya dalam sebuah file. Pada tahun 2010 juga diumumkan bahwa format WebM yang digunakan untuk video di HTML5 akan berbasis dari format MKV ini.

2.2.15 Regulasi Pengambilan dan Penayangan Gambar di Industri Penyiaran Indonesia

Sebagai seorang *camera person* dalam proses pengambilan gambar harus mengacu pada regulasi yang berlaku di negaranya masing – masing. Di Indonesia salah satu regulasi yang mengatur tentang pengambilan gambar yaitu UU Penyiaran No. 32 pasal 36 nomor (5) tahun 2002 yang berisi seperti di bawah ini.

Isi siaran dilarang :

- a. Bersifat fitnah, menghasut, menyesatkan dan/atau bohong ;

- b. Menonjolkan unsur kekerasan, cabul, perjudian, penyalah-gunaan narkotika dan obat terlarang ; atau
- c. Mempertentangkan suku, agama, ras, dan antargolongan.

Dan juga dijelaskan dalam Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) pada Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Tentang Standar Program Siaran yang membatasi pengambilan gambar untuk kepentingan bersama. Seorang *camera person* juga harus patuh terhadap regulasi ini dan tidak melanggar etika dalam bekerja. Berikut adalah kutipan regulasinya.

2.3 Ekstraksi Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa ekstraksi dari penulisan laporan tahun – tahun sebelumnya:

1. Mekanisme Kerja *Cameraman* Dalam Produksi Program Acara Minute To Win It Indonesia di MNC TV – Daniel Febriawan Waskita Nugraha (2014/BC/3833)

Laporan ini ditulis dengan metode penelitian kualitatif dan penulis langsung terjun ke lapangan untuk observasi dan berpartisipasi langsung dalam kegiatan obyek guna menghimpun data untuk penulisan. Dari laporan ini bisa disimpulkan bahwa kerja sama tim sangat penting dalam produksi sebuah program televisi yang masif. Koneksi antar lini harus terjalin harmonis dan kuat agar proses produksi berjalan sesuai dengan rencana awal yang telah disusun. Seorang kameraman studio sangatlah bergantung pada seorang *Program Director* untuk perihal pengambilan gambar. Komunikasi pada hal ini menjadi hal yang riskan dan sangat penting karena tanpa hal ini proses pengambilan gambar akan sangat terhambat. Dalam acara *game show* kameraman juga dituntut untuk gesit dalam mengambil sebuah moment.

2. Peran Kameraman Dalam Program Majalah Sore (Studi Lapangan di Kresna TV) – Muhammad Adi Triawan (2014/BC/3921)

Laporan berikut juga ditulis menggunakan metode penelitian kualitatif, penulis secara aktif mencari data di lapangan dengan cara observasi dan wawancara. Dari laporan ini kita bisa mengetahui bagaimana proses

sebuah produksi acara talkshow secara rinci dan detail. Bagaimana penataan kamera pada produksi talkshow, tanggung jawab seorang operator kamera, dan SOP untuk seorang kameraman dalam produksi acara “Majalah Sore” di Kresna TV. Mengetahui etika perpotongan obyek atau ukuran *shot* yang harus digunakan saat mengambil gambar *host* dan narasumber.

3. Peran Kameraman Dalam Proses Produksi Company Profile Banjoemas History Heritage Community (2014/BC/3839)

Laporan ini ditulis menggunakan metode penelitian kualitatif dimana penulis mengikuti seluruh kegiatan produksi *video profile*, yaitu profil *Banjoemas History Heritage Community*. Dari laporan ini bisa disimpulkan bahwa seorang kameraman dalam produksi di luar ruangan menjadi seorang yang sangat penting. Sebagai ujung tombak terciptanya sebuah video, kameraman harus cakap dan cerdas dalam mengambil keputusan dalam perihal pengambilan gambar. Mampu menggunakan alat bantu *stabilizier* secara maksimal agar gambar yang diambil tidak goyang yang sangat membantu jika gambar masuk proses editing. Mengetahui situasi agar obyek yang tidak penting agar tidak ikut mengganggu gambar yang diambil semisal orang lewat di depan kamera yang sangat mengganggu.