

LAPORAN TUGAS AKHIR PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**PERAN PENATA KAMERA DALAM KEGIATAN ADAT TU TAMU
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA SUMBA TIMUR**

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



Oleh:

Putri Dwi Puspitasari

2015/BC-F/4039

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA**

2018

**HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR KAYA KREATIF**

**PERAN PENATA KAMERA DALAM KEGIATAN ADAT TU TAMU
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA SUMBA TIMUR**

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

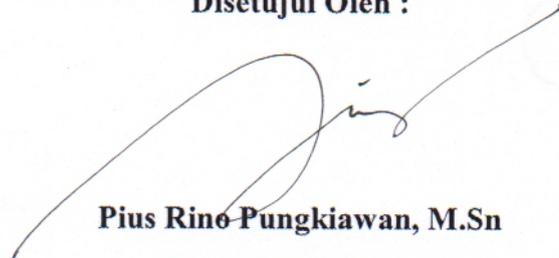
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh :

Putri Dwi Puspitasari

2015/BC-F/4039

Disetujui Oleh :



Pius Rino Pungkiawan, M.Sn

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Broadcasting Radio Tv dan Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : sabtu

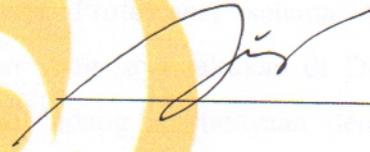
Tanggal : 25 Agustus 2018

Jam : 09:00 WIB

Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

1. Pius Rino Pungkiawan, M.Sn.

(Pembimbing dan penguji I)



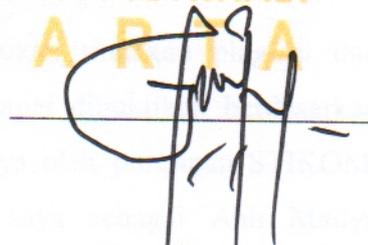
2. Herry Abdul Hakim M, S.I.P, M.M.

(Penguji II)



3. Supadiyanto, S.Sos.I., M.I.Kom.

(Penguji III)



Mengesahkan :

Mengetahui :



R. Sumantri Raharjo, M.Si.
Ketua STIKOM



Hanif Zuhana R., M.Sn.
Ketua Prodi Broadcasting

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Putri Dwi Puspitasari
NIM : 2015/BC-F/4039
Judul Laporan : Peran Penata Kamera Dalam Kegiatan Adat Tu
Tamu Sebagai Bentuk Dokumentasi

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 tugas akhir praktek kerja lapangan yang saya lakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur di bidang Kebudayaan 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, 25 Agustus 2018



MOTTO

We will never have a perfect world, but we can make our world perfect for us

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Orang tua penulis
2. Kakak dan adik penulis
3. Keluarga besar Pesik-Kale yang selalu memberikan banyak kebaikan, perhatian, kehangatan, kasih sayang, dan semangat selama ini.
4. Mama emy dan bapa Robin, sebagai mama dan bapa yang selalu memberikan banyak pendidikan dan selalu menjaga penulis selama penulis berada di sumba timur.
5. Teman-teman STIKOM angkatan 2015 yang telah menjadi kakak, adik, saudara, ayah, ibu selama saya menempuh studi.
6. Keluara besar F x V (BC Film STIKOM angkatan 2015) yang telah menjadi saudara terbaik selama saya menempuh studi. Suka, bahagia, tawa, sedih, duka, tangis, dilalui bersama untuk mendewasakan kita.
7. Keluarga besar Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur.
8. Masyarakat kampung adat Raja Prailiu.
9. Para dosen STIKOM Yogyakarta yang senantiasa mendidik penulis dan selalu menjadi teman untuk berdiskusi.
10. Mas Pius Rino Pungkiawan selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, penjelasan, masukan dan semangat dalam menyelesaikan laporan.
11. Teman-teman perum CD Bethesda yang selalu menyemangati penulis.
12. Teman-teman SMA BOPKRI Banguntapan, yang juga membantu dan selalu memberikan semangat pada penulis.
13. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan pelayanan yang baik selama ini.

KATA PENGANTAR

Rasa syukur dan terimakasih penulis ucapkan pada Tuhan YME, karena rahatnya penulis dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL). Penulis melakukan PKL di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur. Judul laporan penulis adalah “Peran Penata Kamera dalam Kegiatan Adat Tu Tamu Sebagai Bentuk Dokumentasi. Adapun penyusunan laporan praktek ini adalah dengan maksud supaya dapat menemukan peran seorang penata kamera dalam kegiatan adat. Lewat praktek kerja lapangan ini, beragam tantangan telah penulis rasakan, oleh sebab itu, selesainya laporan PKL ini tentu saja bukan hanya sekedar kerja keras dari penulis semata-mata. Tetapi karena bantuan dan dukungan yang diberikan oleh segenap pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Berkaitan dengan perihal ini, penulis disertai keikhlasan hati menghaturkan ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya untuk dosen pembimbing Pius Rino Pungkiawan, M.Sn, yang selalu membimbing dan membina penulis untuk menyelesaikan laporan ini. Penulis juga sangat berterimakasih kepada orang tua dan keluarga pesik-kale yang menjadi penyemangat penulis dalam menyusun laporan ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih pada keluarga besar Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur beserta seluruh pegawai yang ada di dalamnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu terutama pada Bidang Kebudayaan. Rasa terimakasih juga penulis ucapkan pada masyarakat kampung Raja Prailu yang sangat ramah dan mempunyai peran besar dalam terwujudnya laporan ini. Juga tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih pada Keluarga besar F x V (BC Film STIKOM angkatan 2015) yang telah sama-sama berbagi suka dan duka serta menjadi penyemangat untuk penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Sebagai penutup sekali lagi penulis sangat berterimakasih dan bersyukur kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung salam menyelesaikan laporan ini.

Namun penulis menyadari atas ketidaksempurnaan penyusunan laporan kegiatan tugas akhir praaktek kerja lapangan ini, maka penulis mengharapkan adanya masukan berupa kritik dan saran dari para pembaca untuk kemajuan penulis kedepannya. Besar harapan penulis bahwa laporan tugas akhir ini akan sangat

berguna dan bermanfaat bagi siapa saja yang membaca dan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang baik bagi kita semua. Terima kasih.

Yogyakarta, 25 Agustus 2018

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized loop followed by several smaller, connected strokes.

Putri Dwi Puspitasari

ABSTRAK

Laporan ini berisi tentang kegiatan adat Tu Tamu yang diadakan di Sumba Timur. Laporan ini akan menjawab rumusan masalah tentang bagaimana peran penata kamera dalam kegiatan adat Tu Tamu. Dalam laporan ini penulis tidak hanya menjelaskan tentang kegiatan adat tersebut tetapi lebih kepada peran seorang penata kamera. Sebagai seseorang yang mendokumentasikan kegiatan adat tentu tidak boleh dianggap remeh karena hasil dokumentasi tersebut bisa sangat berguna untuk kemudian hari. Hasil dokumentasi yang dilakukan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, sebagai media promosi dan arsip daerah. Kegiatan adat Tu Tamu sendiri merupakan kegiatan pemberian nama anak yang hanya dilakukan oleh masyarakat keturunan bangsawan di Sumba Timur, khususnya di kampung adat Raja Prailiu. Kegiatan adat tersebut dianggap memiliki daya tarik sebagai wisata budaya karena prosesi adat tersebut memiliki sebuah keunikan. Keunikan dalam kegiatan adat ini adalah penggunaan Nimbu (tongkat) untuk menentukan nama adat. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur sendiri memiliki slogan *The Land of Beauty and Mystery* tentu slogan ini berasal dari representasi masyarakat Sumba Timur. Oleh karena itu, melalui dokumentasi kegiatan adat Tu Tamu ini, penulis ingin menyampaikan bahwa kegiatan dokumentasi didalam bidang apapun sangat dibutuhkan, seperti halnya apa yang selalu dilakukan oleh pemerintah pusat dan kemerntriannya. Bahwa dengan menggunakan media audio visual jelas informasi akan semakin mudah disampaikan dan diterima oleh masyarakat luas. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian kualitatif.

Kata Kunci: Peran, penata kamera, kegiatan adat, Tu Tamu, promosi, Sumba Timur

ABSTRACT

This report contains the Tu Tamu traditional activities held in Sumba Timur. This report will answer the formulation on what and how does the role of camera manager in the Tu Tamu traditional activities. In this report the author does not only explain the current activities but rather on the role of a camera manager. As someone who documents customary activities, it should not be underestimated because the results of the documentation can be very useful in the future. The results of the documentation carried out can be used as a learning medium, as a media campaign and regional archive. Tu Tu own custom activity is a name-giving activity that is only carried out by aristocratic people in East Sumba, especially in the traditional village of Raja Prailiu. These traditional activities are considered to have an appeal as cultural tourism object because the traditional procession has a uniqueness. The uniqueness of this customary activity is the use of Nimbu (sticks) to determine customary names. The East Sumba Tourism and Culture Office itself has the slogan *The Land of Beauty and Mystery*, of course this slogan comes from the representation of East Sumba society. Therefore, through the documentation of Tu Tamu customary activities, the author wishes to convey that documentation activities in any field are very much needed, just as what is always done by the central government and its ministry. That by using audio visual media, the information will be more easily conveyed and accepted by the wider community. The research method used by the author is a qualitative research method.

Keywords: Role, camera manager, custom activities, Tu Tamu, promotion, East Sumba

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Etika Akademik	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak	ix
Abstract	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xvi
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Judul	1
1.2 Latar Belakang Masalah	1
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL	6
1.6 Metode Pengumpulan Data	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Penegasan Judul dan sub judul	11
2.1.1 Peran	11
2.1.2 Penata kamera	12
2.1.3 Kegiatan	12
2.1.4 Tu Tamu	13
2.1.5 Kebudayaan	13
2.1.6 Dokumenter	13
2.1.7 Dokumentasi	14
2.1.8 Promosi	14

2.1.9 Pariwisata	14
2.1.10 Sumba Timur	14
2.2. Kajian Pustaka / Konsep-Konsep yang digunakan / diurutkan	15
2.2.1. Jenis-jenis media audio visual	15
2.2.2. Film	15
2.2.3. Unsur Pembentuk Film	16
2.2.4. Sinematografi	17
2.2.5. Format	17
2.2.6. <i>Shot Size</i>	17
2.2.7. <i>Angle</i>	26
2.2.8. Komposisi	29
2.2.9. <i>Rule of third</i>	30
2.2.10. Pencahayaan	31
2.2.11. Pergerakan Kamera	36
2.2.12. Jenis-jenis Kamera	37
2.2.13. Macam Jenis Lensa	42
2.2.14. Aspek Rasio	44
2.2.15. Frame	45
2.2.16. Peran Penata Kamera	45
2.2.17. Upacara Kegiatan Adat Menurut Ahli	46
2.2.18. Potensi Pariwisata Sumba Timur	47
2.2.19. Regulasai Media	50
2.2.20. Kajian Bahasa Sumba Timur.....	52
2.3 Ekstraksi	53
BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN	55
3.1 Sejarah, Visi, Misi dan Tujuan	55
3.1.1 Sejarah berdirinya Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Sumba Timur	55
3.1.2 Visi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur	58
3.1.3 Misi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur	58
3.1.4 Tujuan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur	58
3.1.5 Sasaran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timu	59

3.2 Struktur Organisasi	60
3.2.1 Susunan Organisasi	61
3.2.2 Tugas dan Fungsi	62
3.2.3 Arti Lambang Daerah Kabupaten Sumba Timur.....	73
3.3 Objek Praktek yang Dilakukan	74
3.3.1 Foto Kegiatan adat Tu Tamu	76
3.3.2 Data/Informasi program Kegiatan Bidang Kebudayaan	78
BAB IV KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Tu Tamu.....	81
4.2 Treatment	87
4.3 Dokumentasi	88
4.4 Pembahasan.....	90
4.5 Tanggung Jawab Penata Kamera	90
4.6 Peran Penata Kamera	91
4.7 Kegiatan Selama PKL.....	91
4.8 Tahapa Produksi.....	94
4.8.1 Pra Produksi	95
4.8.2 Produksi.....	102
4.8.3 Pasca Produksi.....	109
4.9 Evaluasi.....	109
4.9.1 Kendala.....	109
4.9.2 Solusi.....	110
BAB V PENUTUP	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114
DAFTAR REFRENSI	115
LAMPIRAN GAMBAR	117
LAMPIRAN KEGIATAN	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Extreme long shot</i>	18
Gambar 2. <i>Very long shot</i>	19
Gambar 3. <i>long shot</i>	20
Gambar 4. <i>Medium long shot</i>	21
Gambar 5. <i>Medium shot</i>	22
Gambar 6. <i>Medium Close-up</i>	23
Gambar 7. <i>Close-up</i>	24
Gambar 8. <i>Big close-up</i>	25
Gambar 9. <i>Extreme close-up</i>	26
Gambar 10. <i>Bird's Eye view</i>	26
Gambar 11. <i>High angle</i>	27
Gambar 12. <i>Low Angle</i>	27
Gambar 13. <i>Eye Level Shot</i>	28
Gambar 14. <i>Very Low Angle/Worm Eye</i>	28
Gambar 15. <i>Canted</i>	29
Gambar 16. <i>Rule Of Third</i>	31
Gambar 17. <i>Key Light</i>	33
Gambar 18. <i>Fill Light</i>	33
Gambar 19. <i>Back Light</i>	34
Gambar 20. <i>Floor Plan Three Point Lighting</i>	34
Gambar 21. <i>Parralax Camera</i>	38
Gambar 22. <i>Single lens reflex (SLR)</i>	38
Gambar 23. <i>Kamera Analog</i>	40
Gambar 24. <i>Kamera Digital</i>	41
Gambar 25. <i>Lensa fix</i>	42
Gambar 26. <i>Lensa zoom</i>	42
Gambar 27. <i>Lensa normal</i>	43
Gambar 28. <i>Lensa sudut lebar (wide angle)</i>	43
Gambar 29. <i>Lensa telephoto</i>	44
Gambar 30. <i>Aspec ratio</i>	45
Gambar 31. <i>Lambang Kabupaten Sumba Timur</i>	73

Gambar 32. Rumah adat	76
Gambar 33. Tetua adat	76
Gambar 34. Tetua pemimpin adat	76
Gambar 35. Tetua pemimpin adat	77
Gambar 36. Bayi yang diberi nama	77
Gambar 37. Tetua adat melihat hati ayam	77
Gambar 38. Suasana di Rumah Adat Kampung Raja Prailiu.....	81
Gambar 39. Tetua Adat Berdiskusi Bersama Waraga	82
Gambar 40. Tetua Adat Menuju Rumah Menantu Wanita	83
Gambar 41. Berdiskusi dengan beberapa keluarga menantu wanita.....	83
Gambar 42. Berdiskusi dengan keluarga menantu wanita.....	83
Gambar 43. Keluarga menanatu wanita datang ke tempat ritaul	84
Gambar 44. Tetua Adat Memimpin Ritual Adat.....	84
Gambar 45. Proses Pemilihan Nama (Disetujui)	85
Gambar 46. Proses Pemilihan Nama (Tidak Disetujui).....	86
Gambar 47. Proses melihat hati ayam.....	86
Gambar 48. Tari-tarian Kaum Wanita	87
Gambar 49. Canon 1200d	96
Gambar 50. Canon 700d	97
Gambar 51. lensa 18-55mm	99
Gambar 52. <i>Secure digital</i>	99
Gambar 53. Baterai canon 1200d.....	100
Gambar 54. Baterai canon 700d.....	101
Gambar 55. Tas Kamera	101
Gambar 56. Setting Format Video	102
Gambar 57. Setting resolusi dan <i>frame rate</i>	103
Gambar 58. <i>Setting white balance</i>	103
Gambar 59. <i>rule of third</i>	104
Gambar 60. <i>Long Shot</i>	104
Gambar 61. <i>Long Shot</i>	105
Gambar 62. <i>Medium Long Shot</i>	105
Gambar 63. <i>Medium Shot</i>	106

Gambar 64. <i>Medium Close-Up</i>	106
Gambar 65. <i>Close-Up</i>	107
Gambar 66. <i>Eye Level Shot</i>	107
Gambar 67. <i>High Angle</i>	108
Gambar 68. <i>Low Angle</i>	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Wisata Budaya Sumba Timur	47
Tabel 2. Obyek Wisata Alam Sumba Timur	49
Tabel 3. Kegiatan Bidang Kebudayaan	78
Tabel 4. Kegiatan PKL Bulan Februari – Maret	92
Tabel 5. Kegiatan PKL Bulan April	93
Tabel 6. Alat Produksi	96

DAFTAR LAMPIRAN GAMBAR

Gambar 69. Bersama Tetua Adat	117
Gambar 70. Hina Wangulangu	117
Gambar 71. Bersama Pegawai Dinas	117
Gambar 72. Bersama Pegawai Dinas	117
Gambar 73. Bersama Pegawai Dinas	117

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul

Peran Penata Kamera dalam Kegiatan Adat Tu Tamu sebagai Media Promosi Pariwisata

1.2. Latar Belakang

Audio visual merupakan media yang terdiri dari dua unsur yakni unsur audio yang berarti suara dan visual yang berarti gambar. Audio visual adalah media yang mampu mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara. Melalui media audio visual tersebut, sebuah gagasan dan ide dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami maksud dan tujuannya oleh masyarakat. Karena mereka dipertontonkan secara langsung gambaran jelas tentang sebuah ide dan gagasan tersebut. Dan tidak lupa pula didukung oleh elemen suara yang mempermudah mereka menerima sebuah informasi. Sedangkan menurut Snaky (2010 : 105) media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Media audio visual jelas memiliki banyak manfaat seperti misalnya sebagai media pembelajaran, audio visual berfungsi untuk menunjang aktivitas pembelajaran supaya lebih efektif. Sebagai media pemberitaan, audio visual berfungsi sebagai media penyampai berita yang aktual. Bahkan sebagai media propaganda, audio visual berfungsi untuk menggiring atau mempengaruhi opini publik. Terakhir sebagai media promosi, jelas audio visual memiliki tujuan untuk memberi informasi, membujuk dan mempengaruhi.

Audio visual sebagai bentuk promosi pariwisata bertujuan untuk memberi informasi bahwa disuatu tempat atau pulau memiliki sebuah produk pariwisata, baik itu wisata alam maupun budaya. Yang patut dicoba baik untuk tujuan pembelajaran maupun hanya untuk sekedar

liburan. Selain berfungsi untuk memberi informasi, fungsi lain dari promosi adalah untuk membujuk masyarakat. Artinya meyakinkan pada masyarakat, dalam hal ini melalui bentuk audio visual bahwa suatu daerah betu-betul memiliki destinasi wisata yang patut untuk dikunjungi dan sayang jika dilewatkan. Dan manfaat lain dari promosi adalah untuk memengaruhi masyarakat, sehingga mereka benar-benar mengunjungi tempat wisata tersebut, salah satunya Pulalu Sumba.

Pulau sumba yang terletak di Nusa Tenggara Timur (NTT) terbagi menjadi empat kabupaten. Kabupaten Sumba Timur, Sumba Tengah, Sumba Barat, dan Sumba Barat Daya. Setiap kabupaten mempunyai wisata alam dan budayanya masing-masing. Pulau sumba memiliki lebih dari 30 tempat wisata yang patut untuk dikunjungi. Namun kurangnya promosi tempat-tempat wisata oleh pemerintah daerah, membuat kawasan wisata sumba sedikit terlambat untuk diketahui oleh banyak orang. Mulai beberapa tahun terakhir ini saja, pulau sumba banyak diperbincangkan berkat beberapa sineas indonesia yang memproduksi film di pulau tersebut. Wisata alam dan budaya yang ada di pulau sumba bisa dilihat di beberapa film tanah air itu.

Semakin banyak film yang di produksi semakin banyak pula tema-tema baru yang muncul kepermukaan, hal ini terjadi karena masyarakat yang bisa mudah jenuh dengan tema yang monoton. Upaya untuk menampilkan sesuatu yang baru inilah yang kini sedang gencar di lakukan di industri perfilman indonesia. Banyak akhirnya sineas-sineas dalam negeri yang mencari sesuatu yang baru untuk ditampilkan dalam film garapan mereka. seperti mencari tema atau latar cerita yang tidak melulu mengangkat budaya di pulau jawa namun juga pulau-puai lain di indonesia. Nusa tenggara atau papua musalnya. Baru-baru ini film garapan Ernest Prakasa yang di produksi di sumba *Susah Sinyal* turut mengembangkan potensi pariwisata pulau Sumba, terlepas dari beberapa *review* yang kurang baik dalam film ini namun semua orang pasti akan

setuju dengan pendapat setting yang mereka gunakan di pulau Sumba, Nusa Tenggara Timur sangatlah indah. Bahkan sebelum film *Susah Sinyal*, beberapa film lain seperti film *Pendekar Tongkat Emas (2014)* dan *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak (2017)* juga di produksi di Sumba. Bahkan dalam film *Marlina* tidak hanya menyajikan panora yang indah saja tetapi juga menunjukkan pada penonton bagaimana mirisnya sebagian besar masyarakat yang hidup di sumba, bahkan hanya sekedar untuk mencari angkutan umum saja. Tidak hanya itu dalam film tersebut juga memberi pengetahuan baru bagaimana budaya masyarakat Sumba perihal pemakaman yang mana sangat membutuhkan dana yang besar untuk mengadakannya. Beberapa film yang di produksi di Sumba sangat mendongkrak popularitas kepariwisataan di sana. Sumba Timur salah satunya, beberapa lokasi yang digunakan untuk produksi film *Pendekar Tongkat Emas* ini bahkan telah dilakukan perbaikan infrastruktur karena banyaknya pengunjung yang datang. Tidak hanya lokasi shooting dalam film itu saja bahkan pemerintah Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur kini sedang gencar untuk lebih memperhatikan dan mengembangkan potensi-potensi pariwisata lainnya. Dengan banyaknya media yang kini sering mengeksplorasi pesona dan budaya sumba menjadikan pulau ini bahkan masuk dalam daftar 33 pulau terindah di dunia versi majalah *Focus* terbitan Jerman. Karena destinasi pariwisata dan kebudayaannya yang sedang ‘Naik Daun’ menjadi salah satu alasan praktek kerja lapangan di lakukan di sumba, terutama sumba timur. Rasa penasaran akan budaya, keadaan sosial, dan panorama indah pulau sumba yang beberapa tahun terakhir muncul sebagai setting di beberapa film tanah air ini menjadikan penulis mantap untuk melakukan praktek di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur.

Dikenalnya pulau sumba sampai ke berbagai negara tidak lepas dari peran seseorang di balik kamera, entah itu kamera foto atau video yang merekam dan memfoto pesona keindahan dan budaya pulau sumba. Ini berarti seorang DOP dalam film atau bahkan seseorang yang hanya foto-

foto atau membuat video untuk koleksi pribadinya yang selanjutnya di unggah ke sosial media juga memiliki peran besar dalam mengembangkan potensi pariwisata dan kebudayaan suatu daerah. Seperti dalam film *Marlina*, keindahan shoot wide yang digunakan dalam film ini untuk menunjukkan keindahan pulau sumba membuat penonton menjadi betah berlama-lama menonton film ini dan bahkan tertarik untuk mengunjunginya.

Di Indonesia dinas pariwisata dan kebudayaan ada di setiap provinsi dan Kabupaten/kota. Pembentukan, susunan organisasi, tugas dan fungsi, serta tata kerja Dinas Pariwisata berbeda-beda di setiap daerah. Provinsi ditetapkan dengan Peraturan Gubernur sedangkan untuk Dinas Pariwisata Kabupaten/ Kota ditetapkan dengan Peraturan Bupati/Walikota. Namun Dinas Pariwisata di seluruh Indonesia jelas memiliki tugas utama yakni untuk mengembangkan sektor kepariwisataan di setiap daerahnya. Begitu pula dengan dinas kebudayaannya, mereka mempunyai tugas umum untuk mengurus hal-hal kebudayaan di setiap daerah mereka masing-masing. Di beberapa daerah di Indonesia, kantor dinas pariwisata bisa saja masih menjadi satu dengan dinas kebudayaan. Salah satu faktor penyebabnya antara lain bisa jadi karena kebelumsiapan dinas tersebut untuk berdiri sendiri secara SDM. Di dinas pariwisata Sumba Timur sendiri terdapat lima bidang di dalamnya yakni:

- Bidang Destinasi dan Industri Pariwisata
- Bidang Pemasaran Pariwisata
- Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif
- Bidang Pengembangan Sumber Daya Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif
- Bidang Kebudayaan

Kelima bidang tersebut memiliki tugas pokok masing-masing yang tercantum dalam Peraturan Bupati Sumba Timur tahun 2016.

Mendokumentasikan sebuah kegiatan merupakan sesuatu yang pasti akan dilakukan di setiap dinas pariwisata dan kebudayaan atau kedinasaan lainnya. Hal ini berkaitan dengan fungsi dokumentasi tersebut nantinya. Entah sebagai media pendidikan dan promosi atau hanya sekedar digunakan untuk arsip kantor dinas tersebut. Hal ini juga yang dilakukan oleh kantor dinas pariwisata dan kebudayaan sumba timur. Meskipun dalam kantor dinas tersebut belum ada spesifikasi tersendiri untuk divisi dokumentasi, namun setiap acara dan kegiatan yang berkaitan dengan kepariwisataan dan kebudayaan selalu mereka dokumentasikan. Selama ini kegiatan dokumentasi dilakukan oleh pegawai-pegawai yang mampu dan menguasai teknik fotografi. Dan hasil dokumentasi tersebut berhasil mampu mejadi media peomosi bagi kegiatan adat di sumba timur.

Salah satu kegiatan adat yang ada di Sumba Timur adalah Tu Tamu. Merupakan kegiatan adat pemberiaan nama anak yang hanya dilakukan di kalangan bagsawan di kampung raja prailiu. Kegiatan tersebut sudah cukup langka akhir-akhir ini, beruntung saat penulis datang ke sumba timur bertepatan dengan kegiatan adat tersebut diadakan.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana peran penata kamera/kamerawan dalam kegiatan adat Tu Tamu sebagai Media Promosi Pariwisata?

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Mengerti peran penting seorang penata kamera.
2. Mengerti langkah-langkah sebelum mendokumentasikan sebuah peristiwa.
3. Mengetahui tanggung jawab seorang penata kamera.
4. Menerapkan materi yang sudah di pelajari pada dunia kerja yang sebenarnya.

1.5. Waktu dan Tempat PKL

Adapun Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang penulis lakukan selama 2 bulan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur bertepatan waktu dan tempat sebagai berikut :

Waktu	: 27 Februari – 20 April 2018
Tempat	: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur. Jl. Jend. Soeharto, waingapu, summba timur, nusa tenggara timur
Bidang	: Kebudayaan

1.6. Metode Penelitian/PKL.

Data adalah informasi-informasi yang dikumpulkan oleh peneliti. Pengumpulan data adalah aktivitas dalam penelitian yang tidak boleh dilupakan. Ada beberapa metode Penelitian/PKL yang dapat dilakukan dalam sebuah penelitian. Metode Penelitian/PKL ini dapat dilakukan secara sendiri-sendiri atau dapat pula dilakukan dengan menggabungkan dua metode atau lebih. Metode Penelitian/PKL yang dilakukan dalam penulisan laporan ini melalui 4 cara yakni :

1. Paradigma penelitian

Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang menjelaskan bagaimana cara pandang peneliti terhadap fakta kehidupan sosial dan perlakuan peneliti terhadap ilmu atau teori. Paradigma penelitian juga menjelaskan bagaimana peneliti memahami suatu masalah, serta kriteria pengujian sebagai landasan untuk menjawab masalah penelitian. Maka dari itu jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif partisipan, yaitu dengan mengamati bagaimana peran penata kamera dalam Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.

2. Jenis sumber data

a. Data primer

Sumber data primer merupakan data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti, dalam hal ini data wawancara dan observasi.

b. Data sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama, dalam hal ini kajian pustaka.

3. Metode pengumpulan data

a. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah cara mengumpulkan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber yang diarahkan pada masalah tertentu. Dalam perkembangannya metode ini dapat pula dilakukan melalui media-media tertentu misal telephone, email, atau *skype* wawancara terbagi menjadi dua kategori yakni terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara ini, penulis mewawancarai setidaknya tiga narasumber. Pertama pegawai Dinas Bidang Kebudayaan bernama Agustinus Dida, kedua pegawai Dinas Bidang Pemasaran Pariwisata bernama Dena Gaba dan yang terakhir tokoh adat kampung Adat Raja Prailiu bernama Mbuhang atau Hina Wangulangu.

- Wawancara terstruktur

Dalam wawancara ini peneliti telah mengetahui informasi apa yang hendak di cari sehingga peneliti telah menyiapkan beberapa daftar pertanyaan seputar masalah atau topik yang diangkat oleh peneliti. Alat bantu peneliti dalam melakukan wawancara ini adalah buku catatan daftar pertanyaan, alat tulis dan kamera. Narasumber yang dilakukan wawancaranya

dengan menggunakan teknik ini adalah Mbuhang atau Hina Wangulangu. Informasi yang digali dari narasumber tersebut mengenai kegiatan adat Tu Tamu.

- Wawancara tidak terstruktur

Namanya saja wawancara tidak terstruktur, jelas metode ini kebalikan dari wawancara terstruktur yang dijelaskan diatas. Bisa dibilag wawancara ini adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak perlu menggunakan pedoman pertanyaan namun hanya memuat poin penting yang akan digali dari narasumber. Narasumber yang dilakukan wawancaranya dengan menggunakan teknik ini adalah dua orang pegawai dinas. Informasi yang digali dari narasumber tersebut mengenai kegiatan adat Tu Tamu dan pengaruh media terhadap peningkatan turis domestik daan mancanegara di Sumba Timur.

b. Pengamatan (*Obervasi*)

Pengamatan atau observasi ini adalah metode yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data dalam proses penelitian melalui pengamatan terhadap objek penelitian. Peneliti sebagai pelaku pengamatan disebut peneliti (observer). Berdasarkan aktivitas observer kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan menggunakan dua cara, yaitu :

- Pengamatan terlibat (*Participant Observation*)

Dimana peneliti turut aktif melakukan aktivitas membaaur dengan objek yang diamati sebagai sumber data.

- Pengamatan tidak terlibat (*Non Participant Observation*)

Dalam hal ini peneliti selaku pelaku pengamatan tidak melibatkan diri ke dalam aktivitas yang dilakukan oleh objek pangamatan.

c. Studi pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca buku-buku yang berkaitan dengan topik penelitian dan jurnal ilmiah dari berbagai sumber selama memenuhi persyaratan sebagai bahan referensi.

4. Analisa data

Analisa data ialah pencermatan dan penataan secara sistematis hasil catatan lapangan, transkrip wawancara serta informasi yang dikumpulkan dalam rangka meningkatkan fenomena penulisan laporan. Terdapat dua teknik analisa data yaitu analisa data kuantitatif dan analisa data kualitatif.

- Analisa Data Kualitatif.

Data kualitatif merupakan data yang berupa tulisan mengenai tingkah laku manusia yang dapat diamati. Data kualitatif berbentuk uraian terperinci, kutipan langsung dan dokumentasi khusus. Dalam menganalisis data kualitatif ini menggunakan beberapa proses yaitu reduksi, penyajian data dan kesimpulan.

Proses reduksi berarti merangkum data, dalam hal ini penulis merangkum data-data yang didapat, memilih hal yang pokok dan memfokuskan pada hal yang penting yaitu peran penata kamera dalam Dinas Pariwisata dan Kebudayaan sebagai bentuk promosi pariwisata.

Selanjutnya penulis membuat penyajian data, dalam penyajian data ini penulis menyajikan data sesuai dengan teori dari Miles dan Huberman yang dikutip oleh Muhammad idrus bahwa : penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

Kesimpulan dan Verifikasi Kesimpulan dan verifikasi adalah tahap akhir dalam proses analisa data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1. Penegasan Judul atau Sub Judul

Semua kata di setiap bahasa pasti memiliki arti kata mereka masing-masing dan banyak dari satu kata itu yang memiliki arti yang berbeda, penggunaannya jelas tergantung pada konteks yang sedang dibicarakan. Sering terdapat kasus kesalahpahaman di masyarakat dalam mengartikan sebuah kalimat sehingga mengakibatkan sebuah konflik bahkan konflik tersebut bisa jadi konflik yang besar. Hal ini dapat terjadi karena satu kata dalam bahasa kita (bahasa Indonesia) dan bahkan bahasa asing terkadang memiliki banyak arti. Kesalahpahaman tersebut lebih banyak berasal dari salah artian sebuah kata yang digunakan dalam konteks yang salah.

Maka dari itu untuk mengurangi kesalahpahaman yang dapat terjadi, berikut uraian kata dan penjelasan arti kata dari judul laporan praktek kerja lapangan (PKL) yang berjudul “Peran Penata Kamera dalam Kegiatan Adat Tu Tamu sebagai Bentuk Dokumentasi.”

2.1.1. Peran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata peran memiliki beberapa arti, yakni pertama : bagian yang dimainkan seorang pemain (dalam film, sandiwara dan sebagainya), kedua : tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa. Arti kata peran dalam laporan ini sendiri lebih mengacu pada arti yang kedua yakni tindakan yang dilakukan seseorang dalam suatu peristiwa. Itu berarti dalam laporan ini akan dibahas bagaimana tindakan seorang penata kamera dalam peristiwa kegiatan adat sebagai seorang dokumentaris. Terminologi dokumentaris di sini pasti bukan terjemahan dari kata bahasa Inggris *documentaries*, yang merupakan bentuk jamak atau plural dari *documentary*, yang berarti ‘(film) dokumentasi/dokumenter. Istilah ‘dokumentaris’ yang menunjukkan person atau orang dalam hal ini bisa dibandingkan dan disandingkan

dengan penyebutan ‘artis’, ‘filatelis’, ‘novelis’, ‘cerpenis’, dan seterusnya.(Gerzon R. Ayawaila, 7 : 2008)

2.1.2. Penata Kamera

Sedangkan arti kata penata kamera sendiri tidak terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Namun dalam KBBI lebih digunakan istilah Kamerawan yang berarti orang yang tugasnya menggunakan kamera untuk merekam gambar (objek) film atau televisi.

Dalam pembuatan film dokumentasi, peran kamerawan adalah sangat dominan. Dan bertindak sebagai motor utama dalam kegiatan tersebut, dia merekam gambar sekaligus bertindak sebagai sutradara bagi dirinya sendiri. Dia harus tanggap terhadap segala masalah yang timbul, dia harus cepat mengambil sikap mengikuti keseluruhan acara, sehingga tak satu pun yang lolos dari rekaman videonya. Tetapi tentu saja semua itu harus tetap dalam batas-batas kewajaran dalam kapasitasnya sebagai seorang kamerawan. Seorang kamerawan haruslah cekatan, namun diapun harus mengikuti segala aturan yang telah ditetapkan oleh panitia ataupun orang yang memimpin acara. Seorang kamerawan memang harus berusaha untuk dapat mengabaikan gambar sebaik-baiknya, namun diapun harus sadar bahwa dia adalah salah satu bagian dari keseluruhan acara, dia harus mampu melengkapi acara itu sehingga keseluruhan acara dapat berjalan dengan lancar dan baik. (Efendi, 1993: 15-16).

2.1.3. Kegiatan

Kata kegiatan yang berasal dari kata giat dalam KBBI memiliki arti 1. rajin, bergairah, dan bersemangat (tentang perbuatan, usaha, dan sebagainya); aktif : 2. Tangkas dan kuat. Lebih spesifik arti kata kegiatan sendiri memiliki arti 1. aktivitas; usaha; pekerjaan; 2. Kekuatan dan ketangkasan (dalam berusaha); kegairahan. Arti kata kegiatan dalam laporan ini adalah sebuah bentuk aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat.

2.1.4. Tu Tamu

“Tu Tamu” adalah bahasa daerah yang digunakan untuk menyebutkan kegiatan adat pemberian nama anak bagi keturunan bangsawan yang dilakukan oleh masyarakat di kampung raja Prailiu di kabupaten Sumba Timur. (Wangulangu tokoh adat : 2018).

2.1.5. Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi) yang dalam KBBI artinya antara lain daya upaya; ikhtiar dan akal. Sedangkan budaya sendiri diartikan dalam KBBI sebagai pikiran; akal budi; adat istiadat; sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang dan sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah sukar diubah. Sehingga kebudayaan berarti adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Kebudayaan di sini lebih pada adat istiadat masyarakat sumba timur terutama di kampung raja prailiu.

2.1.6. Dokumenter

Dalam KBBI dokumenter diartikan sebagai sesuatu yang bersifat dokumentasi. Sedangkan dalam buku Dokumenter dari Ide sampai Produksi karya Gerzon R. Ayawaila (2008) dijelaskan bahwa istilah dokumenter untuk film nonfiksi diproklamasikan oleh John Gerierson saat ia mengulas film *moana* karya Robert Flaherty. Lebih dalam buku Dokumenter dari Ide sampai Produksi menjelaskan, dalam tulisan yang dimuat di surat kabar *The New York Sun* edisi 8 februari 1926 itu Gerierson menulis secara kritis mengenai moana yang dia katakan terlalu romantis. Dituliskan yang sama itulah Gerierson menjabarkan definisi atau kriteria film dokumenter. Katanya “karya film dokumenter merupakan sebuah ‘laporan aktual yang kreatif’ (*creative treatment of actuality*)”.

Hal ini juga yang terjadi pada Lenan Stanford yang melakukan penelitian mengenai gaya dan gerak kaki kuda sebagai rumusan metoda dalam pelatihan kuda pacu. Untuk melakukan penelitian tersebut Stanford

menseponsori Eadweard Muybridge dan John D. Isaacs untuk merekam gerak dan gaya kuda itu lewat tata kamera fotografi. Hasilnya pada tahun 1877 mereka berhasil merekam gerak langkah kaki kuda. Muybridge dan Isaacs dengan sponsor Stanford boleh dicatat sebagai perekam pertama atau pedokumentasi pertama gerakan hewan; toh yang di sebut-sebut sebagai pelopor film dokumentasi adalah Lumiere Bersaudara. (Gerzon R. Ayawaila : 2008)

2.1.7. Dokumentasi

Dalam KBBI dokumentasi memiliki dua arti yaitu, Pertama berarti pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Kedua berarti pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran dan bahan referensi lain). Dalam laporan ini dokumentasi dapat diartikan sebagai pengumpulan bukti gambar.

2.1.8. Promosi

Dalam KBBI promosi merupakan kegiatan komunikasi untuk meningkatkan volume penjualan dengan pameran, periklanan, demonstrasi dan usaha lain yang bersifat persuasif. Arti lain dari promosi yaitu untuk meningkatkan wisatawan dalam negeri.

2.1.9. pariwisata

Pariwisata dalam KBBI sendiri memiliki arti yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi, pelancongan dan turisme.

2.1.10. Sumba Timur

Pulau Sumba merupakan salah satu dari 3 pulau terbesar di Propinsi Nusa Tenggara Timur yaitu Pulau Flores, Timor dan Sumba. Pulau Sumba terletak di Tenggara Pulau Bali, sebelah selatan Pulau Flores, di sebelah barat daya Pulau Timor, di sebelah barat laut Darwin-Australia.

Pulau Sumba terbagi atas 4 (empat) Kabupaten yaitu Kabupaten Sumba Timur dengan ibu kotanya Waingapu dan Kabupaten Sumba Barat ibu kotanya Waikabubak, Kabupaten Sumba Barat Daya ibu kotanya Tambolaka, Kabupaten Sumba Tengah ibu kotanya Waibakul. Luas

Kabupaten Sumba Timur adalah 7000,5 Km² dan di sebelah selatan terdapat 4 pulau kecil yaitu Pulau Salura, Pulau Mengkudu (Manggudu), Pulau Kotak dan Pulau Nusa.

Oleh karena itu kesimpulan dari arti judul “Peran Penata Kamera dalam Kegiatan Adat Tu Tamu sebagai Media Promosi Pariwisata” adalah untuk menjelaskan peran atau tindakan seseorang yang menggunakan kamera dalam kegiatan adat Tu Tamu atau kegiatan adat pemberian nama anak sebagai media promosi atau media peningkatan wisatawan kepariwisataan di Sumba Timur.

2.2. Kajian Pustaka / Konsep-Konsep yang digunakan / diurutkan

2.2.1. Jenis-jenis media audio visual

Jenis audio visual media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua :

- 1) Audio visual diam : yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides)
- 2) Audio visual gerak : yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara.
(<http://eprints.walisongo.ac.id>)

2.2.2. Film

Film memiliki pengertian yang beragam, tergantung sudut pandang orang yang membuat definisi. Berikut adalah beberapa definisi film, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh pusat bahasa pada tahun 2008, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negative (yang akan dibuat potret), dan disana juga disebutkan bahwa film juga merupakan media untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Kemudian menurut UU No. 23 tahun 2009 tentang Perfilman. Pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan

pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.(Trianton, 2013 :)

Menurut Kridalaksana (1984 : 32) film adalah :

1. lembaran tipis, bening, mudah lentur yang dilapisi dengan lapisan antihalo, dipergunakan untuk keperluan fotografi.
2. alat media massa yang mempunyai sifat lihat dengar (audio – visual) dan dapat mencapai khalayak yang banyak.

Menurut Effendi (1986 ; 239) film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film yang terbentuk dari dua unsur yakni, naratif dan sinematik ini juga merupakan sebuah karya kolektif. Yang artinya, proses pembuatan film pasti melibatkan kerja sejumlah unsur atau profesi. Unsur-unsur yang dominan di dalam proses pembuatan film antarlain: produser, sutradara, penulis skenario, penata kamera (kameramen), penata artistik, penata musik, editor, pengisi dan penata suara, aktor-aktris. Dalam buku Memahami Film Edisi 2, Himawan Pratista juga setuju dengan pendapat banyak pengamat film bahwa film adalah salah satu media paling ampuh untuk mempengaruhi manusia baik untuk tujuan baik atau buruk.

2.2.3. Unsur pembentuk film

Dalam buku Memahami Film Edisi 2, Pratista (2017) menjelaskan bahwa untuk meahami sebuah film kita juga harus memahami unsur-unsur pembentuk film itu sendiri.

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film (fiksi), unsur naratif adalah motor

penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara. (Pratista, 2017 : 23).

2.2.4. Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya (data mentah). Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni : kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. (Pratista, 2017 : 129).

2.2.5. Format

Ada banyak *format file* berbeda yang tersedia untuk perekaman video. DSLR canon menggunakan variasi *format file* MOV, kamera Nikon dan Olympus menggunakan *format* AVI, dan Panasonic dan Sony menggunakan *format* AVCHD. (Jo Plumridge : 2010)

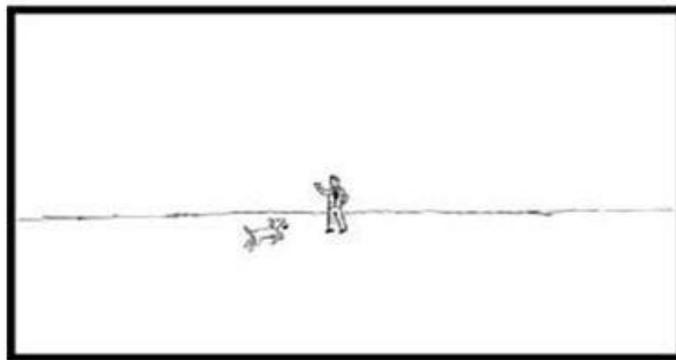
Sebagian besar prosumer baru dan DSLR *top-end* dapat merekam dalam full HD (sama dengan resolusi 1080x1920 *piksel*) dengan kecepatan 24 hingga 30 *frame* per detik (fps). DSLR *entry-level* sering hanya dapat merekam pada resolusi HD 720p yang lebih rendah (resolusi 1280x720 *piksel*). Ini masih dua kali resolusi *format* DVD, dan membuat kualitas luar biasa. Meskipun DSLR memiliki lebih banyak *piksel* daripada hanya beberapa TV - 4k atau UHP *ultra high definitio* yang mampu memutar video berkualitas lebih tinggi daripada HD 1080p. (Jo Plumridge : 2010)

2.2.6. Shot size

1. Extreme long shot (ELS atau XLS)

Extreme long shot sering disebut juga sebagai *very wide shot* atau *very wide angle shot*. digunakan untuk *shooting* di luar ruangan.

Komposisi lingkungan sangat dominan dalam gambar. Sering digunakan untuk *establishing shot* di dalam film, atau digunakan untuk pembukaan dalam *sequen* baru. menunjukkan tempat : perkotaan, pinggir kota, desa, pegunungan dll. Menunjukkan waktu : siang, malam, musim panas, musim dingin, musim semi, musim gugur dll. Menunjukkan siapa : orang asing berjalan sendiri di kota. Sebagian besar gambaran manusia di XLS sangat kecil sehingga detailnya tidak dapat dibedakan. (Thompson, 2009 : 12).



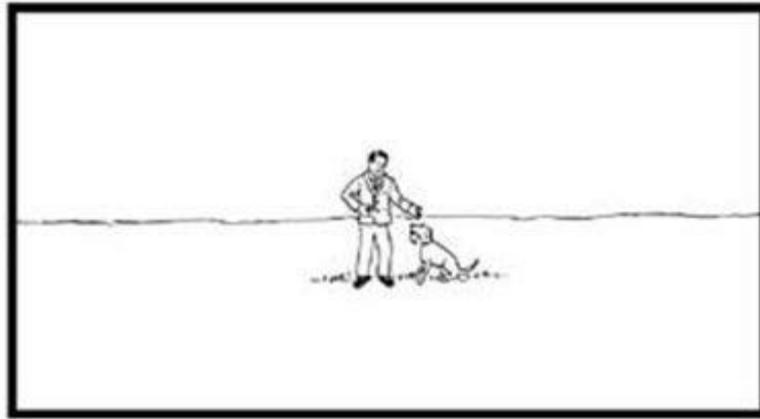
Extreme Long Shot : XLS / ELS

Gambar 1 : *Extreme long shot*

Sumber : Grammar of the shot.

2. *Very long shot* (VLS)

Masih termasuk dalam 'keluarga' shot wide. Dapat digunakan untuk *shooting exterior* dan *interior*, ketika set studio atau lokasi bangunan cukup tinggi dan lebar seperti gedung terbuka. Lingkungan dalam *frame* masih sangat dominan, tetapi figur manusia sudah lebih terlihat dan detail baju sudah dapat dikenali. Dapat digunakan sebagai *establishing shot* dimana pergerakan karakter membawa figur mendekati ke kamera. Menunjukkan tempat, waktu dan sedikit siapa. (Thompson, 2009 : 14).



Very Long Shot : VLS

Gambar 2 : *Very long shot*

Sumber : Grammar of the shot.

3. *Long shot* atau *wide shot* (LS atau WS)

Biasanya disebut juga sebagai *shot full body*, *wide* tetapi dekat dengan figur atau sosok, dengan kepala dan kaki terlihat dalam *frame*. Digunakan untuk *shooting interior dan eksterior*. Gambaran sosok manusia yang lebih besar mengalihkan perhatian dari lingkungan, meskipun gambaran lingkungan sekitar karakter masih terlihat. Mungkin tidak akan terlalu cocok untuk *shot establish*. Menunjukkan tempat, waktu dan siapa-gender, baju, pergerakan dan ekspresi umum dapat lebih mudah diamati. (Thompson, 2009:14)

Long shot merupakan *shot* yang lebih inklusif. Membingkai lebih banyak lingkungan sekitar seseorang, obyek, atau tindakan dan sering menunjukkan hubungan mereka dengan ruangan fisik jauh lebih baik. Hailnya gambaran lingkungan sekitar lebih banyak dalam *screen* dibanding seseorang atau obyek yang ada di *frame* tersebut. (Thompson, 2009 : 10).



Long Shot : LS

Gambar 3 : *long shot*

Sumber : Grammar of the shot.

4. *Medium long shot* (M.L.S)

Shot pertama dalam peningkatan “besaran” subyek dengan memotong bagian badan dari subyek. Biasanya dibingkai sedemikian rupa sehingga bagian bawah *frame* memotong kaki atau lebih umum tepat di atas lutut. Dapat digunakan untuk pengambilan gambar didalam atau diluar ruangan. Sosok manusia lebih menonjol: detail baju, gender, dan ekspresi muka lebih terlihat. Menunjukkan lebih banyak siapa dari pada tempat dan mungkin masih tetap memperlihatkan waktu. (Thompson, 2009 : 15).



Medium Long Shot : MLS

Gambar 4 : *Medium long shot*

Sumber : Grammar of the shot

5. *Medium shot (MS)*

Disebut juga *waist shot*, karena memotong sosok manusia hanya sebagian bawah pinggang dan di atas pinggang jika lengan ada di posisi bawah. Digunakan di luar dan dalam ruangan. Sosok manusia lebih menonjol. Menunjukkan kepastian siapa dan mungkin membuktikan detail umum tentang tempat (di dalam atau di luar, apartemant, pusat perbelanjaan atau hutan dan sebagainya) dan waktu (siang atau malam). (Thompson, 2009:16)

Medium shot merupakan tipe *shot* yang kira-kira membuat kita, sebagai manusia lebih cepat melihat lingkungan sekitaar kita (Thompson, 2009 : 8).



Medium Shot : MS

Gambar 5 : *Medium shot*

Sumber : Grammar of the shot.

6. *Medium Close-up* (MCU)

Kadang disebut juga “*two-button*” karna memotong pada kancing baju bagian dada. Kurang lebih kamu akan melihat dua kancing teratas pada baju. Pasti memotong di atas siku. Pengaturan kancing pada wanita dan pria ini tergantung pada kostum yang mereka gunakan. Digunakan diluar dan di dalam ruangan. Ekspresi muka yang menonjol pada karakter lebih jelas terlihat. Dimana mata terlihat jelas, seperti juga emosi, gaya rambut dan warna, riasan wajah dan sebagainya. Ini merupakan salah satu shot yang paling sering digunakan dalam pembuatan film karena membuktikan banyak informasi tentang karakter yang sedang berbicara, mendengarkan atau memperlihatkan tindakan yang tidak terlalu banyak melibatkan pergerakan badan dan kepala. Penonton harus melihat wajah manusia di titik ini dalam *frame* sehingga tindakan atau benda yang berada di lingkungan sekitar menjadi sedikit tidak penting. Tergantung pada pencahayaan umum dan kostum, kamu mungkin akan melihat perbedaan informasi umum tentang tempat dan waktu. (Thompson, 2009 : 17).



Medium Close-Up : MCU

Gambar 6 : *Medium Close-up*

Sumber : Grammar of the shot.

7. *Close-up (C.U)*

Kadang disebut “*head shot*”, karena *frame* memotong bagian atas rambut subyek dan bagian bawah dapat dimulai dari bagian mana saja, tepat dibawah dagu atau dengan sedikit bahu atas sedikit terlihat. (Tergantung pada pakaian dan gaya rambut). Digunakan didalam ruangan atau diluar ruangan. *Shot* muka yang sangat intim untuk subyek manusia menunjukkan detail pada mata dan menyampaikan emosi halus yang bermain diseluruh mata, mulut dan otot wajah seorang aktor. Dengan *frame* ini penonton harus benar-benar fokus pada wajah manusia, terutama mata dan atau mulut. Menunjukkan siapa namun tidak teralu banyak menunjukkan tempat dan waktu. *Close-Up* merupakan *shot* intim. Yang memberi gambaran besar dari seseorang, benda atau tindakan. Hasilnya akan menunjukkan lebih spesifik informasi detail kepada penonton. (Thompson, 2009 : 17).



Close-Up : CU

Gambar 7 : *Close-up*

Sumber : Grammar of the shot.

8. *Big close-up* (BCU)

Wajah manusia sebisa mungkin memenuhi seluruh bagian *frame* dan tetap memperlihatkan mimik muka dari mata, hidung, dan mulut sekaligus. Digunakan di luar atau di dalam ruangan. *Shot* intim yang menempatkan wajah subyek secara langsung pada penonton. Shot ini adalah tentang siapa dan bagaimana. Dimana siapa ini bernuansa marah, takut, romantis dan sebagainya. (Thompson, 2009 : 19).



Big Close-Up : BCU

Gambar 8 : *Big close-up*

Sumber : Grammar of the shot.

9. *Extreme close-up* (ECU atau XCU)

Murni sebuah detail shot - *framing* salah satu aspek pada subyek pada mata, mulut, telinga, atau kepala mereka. kurangnya gambaran lingkungan sekitar membuat para penonton tidak memiliki konteks pada bagian mana detail shot dari tubuh ini diambil. Sehingga pemahaman *shot* ini akan bermula dari bagaimana atau kapan *shot* ini diedit menjadi film –itu akan membantu jika detail badan subyek yang muncul pada XCU diawali dengan menunjukkan shot ekstablis, sehingga konteksnya akan lebih jelas untuk penonton. Tipe shot ini dapat digunakan dalam karya dokumenter, seperti film medis atau studi ilmiah dan dapat digunakan dalam narasi fiktif, walau sedikit dan film-film eksperimental. (Thompson, 2009 : 19)



Extreme Close-Up : XCU / ECU

Gambar 9 : *Extreme close-up*

Sumber : Grammar of the shot.

2.2.7. Angle

Berikut beberapa sudut pengambilan gambar yang biasa dilakukan dalam pembuatan film.

1. *Bird's Eye view*

Kamera merekam gambar seperti pandangan mata burung yang bertengger atau sedang terbang. Artinya, posisi kamera berada jauh di atas subjek, bisa statis atau bergerak. (Santoso, 2013 : 46).



Gambar 10 : *Bird's Eye view*

Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

2. *High angle*

Kamera diletakan di posisi yang lebih tinggi dari subyek yang direkam, tetapi tidak seekstrem *Bird's eye view*. (Santoso, 2013 : 48).



Gambar 11 : *High angle*

Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

3. *Low Angle*

Posisi kamera lebih rendah atau bahkan sangat rendah dibanding subyek yang direkam. Dengan susut pengabilaln ini, subyek akan tampak lebih anggun atau lebih perkasa dan dominan. *Low Angle* sering digunakan pada film action. (Santoso, 2013 : 49).



Gambar 12 : *Low Angle*

Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

4. *Eye Level Shot*

Posisi kamera sejajar dengan subyek yang direkam. Sudut pengambilan ini sering digunakan ketika ada dialog antara beberapa pemain, untuk menggambarkan kesan yang wajar dan alami. (Santoso, 2013 : 48).



Gambar 13 : *Eye Level Shot*

Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

5. *Very Low Angle/Worm Eye*

Posisi kamera pada sudut pengambilan ini dianalogikan seperti seekor cacing yang melihat keatas. (Santoso, 2013 : 50).



Gambar 14 : *Very Low Angle/Worm Eye*

Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

6. *Canted* (miring)

Sudut pengambilan miring ini sering digunakan pada pembuatan video klip, dan biasa disebut juga dengan *dutch head*. (Santoso, 2013 : 51).



Gambar 15 : *Canted*

Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

2.2.8. Komposisi (*Composition*)

Menurut Mascelli komposisi yang baik adalah aransmen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan. Alat kamera secara mekanis akan merekam semua yang bisa ditangkap, citra-citra dengan fokus yang tajam dan kejelasan yang sama. Stimulasi dari respon penonton faktor non-mekanik bisa dibawa kepada yang terbaik oleh juru kamera melalui pengarahan dari tekanan dramatik yang disukai. Hal ini dilaksanakan dengan memberikan aksetuasi pada gerakan-gerakan dan emosi-emosi, yang membuat cerita menjadi hidup dalam fikiran penonton (Mascelli, 2007 : 409)

1. Garis-Garis

Garis-garis pengkomposisian bisa jadi kontur sesungguhnya dari sebuah objek atau bisa juga hanya garis imajiner dalam ruang. Orang, props, pohon-pohon, kendaraan, peralatan rumah semua

bisa diekpresikan dalam bentuk lurus, lengkungan, vertikal, horizontal, diagonal atau berbagai kombinasi dari garis-garis. (Mascelli 2007 : 417)

2. Bentuk-Bentuk

Semua objek, apakah alamiah atau buatan manusia, mempunyai bentuk fisik mudah dikenali. Bentuk-bentuk yang dibentuk oleh gerakan mata penonton dari satu ke lain objek tidak selalu mudah dikenali jika tidak ditunjukkan. Jadi banyak bentuk-bentuk abstrak yang hanya muncul di fikiran penonton saja dalam ruangan yang diciptakan oleh sejumlah objek fisik. (Mascelli, 2007 : 421)

3. Massa-Massa

Penggambaran berat (*pictorial weight*) dari objek, suatu area, seseorang atau kelompok. (Mascelli, 2007 : 425)

4. Gerakan-Gerakan

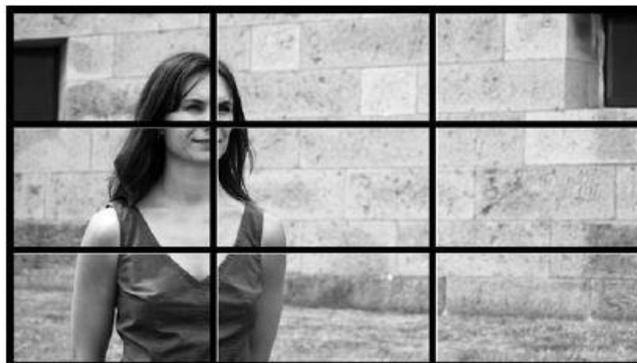
Pengkomposisian gerakan-gerakan adalah aspek yang sangat penting dalam pengambilan film. Pada potret (*still photography*) gerakan-gerakan lengkap mungkin hanya sekedar dikesankan saja. (Mascelli, 2007 : 427)

2.2.9. *Rule Of Third*

Rule of third adalah teknik sinematografi yang digunakan untuk menempatkan objek secara tepat. Dengan *rule of third*, *frame* akan terbagi menjadi sembilan bagian. Pembagiannya adalah dengan dua garis imajiner yang memotong *frame* secara vertikal serta dua garis secara horizontal. Hasilnya adalah *grid* 3×3 yang masing-masing kotaknya berukuran sama. Di titik-titik perpotongan inilah objek gambar ditempatkan. Tujuannya adalah agar *frame* gambar menjadi beraturan. Jadi, *frame* yang penulis ambil terlihat indah dan enak dilihat. Selain itu,

dengan menempatkan objek berdasarkan titik-titik tertentu, objek gambar tidak berada terlalu ke pinggir kanan maupun kiri, namun juga tidak membosankan karena berada di tengah *frame*.(Albizia Akbar : 2017)

Sebagian besar pengambilan gambar mengikuti aturan yang telah diterima dan *Rule of third* merupakan salah satu aturan tersebut. *Rule of third* mudah di ingat dan di eksekusi. Tempatkan posisi *frame* membagi tiga bagian dengan dua garis vertikal dan horisontal. Tentu saja garis tersebut tidak akan terlihat secara fisik pada *frame*. Kamu harus mengira-ngira penempatannya pada kamera mu. Sehingga saat kamu menggunakan komposisi *Rule of third*, kamu akan memilih menempatkan talent pada *frame* yang ditunjukkan pada gambar dibawah.



Gambar 16 : *Rule of third*

Sumber : Grammar of the shot

Dalam kasus ini mata kepala pada sosok figur MCU kurang lebih ditempatkan pada point garis yang menyilang. (Thompson, 2009 : 31)

2.2.10. Pencahayaan.

Tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa cahaya, sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film, bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. (Pratista, 2017 : 109)

Dalam dunia fotografi dan sinematografi, ada dua garis besar pencahayaan.

1. Cahaya alami, yaitu matahari sebagai sumber cahaya, atau sering disebut *daylight*. Cahaya alami biasanya dibakukan dengan temperatur warna sebesar 5.600 Kelvin, meskipun pada kenyataannya bisa lebih tinggi atau lebih rendah dari 5.600 Kelvin. Cahaya alami terbatas pada siang hari saja dengan panjang waktu sesuai daerahnya.
2. Cahaya buatan atau *artificial light*. Cahaya buatan dalam fotografi dan videografi/sinematografi agak berbeda. Pada videografi, cahaya yang dipergunakan memiliki tipe *continuous* atau menyala terus. Sedangkan fotografi bisa menggunakan cahaya yang *continuous* atau *flashing* (lampu *flash* lampu akan menyala setelah tombol trigger diklik, dan akan langsung mati setelahnya). (Santoso, 2013 : 61)

Cinematographers tidak perlu mengetahui semua rincian tentang bagaimana masing-masing peralatan pencahayaan bekerja, tetapi penting bahwa mereka mengetahui kemampuan dan kemungkinan masing-masing unit, serta keterbatasannya. Banyak waktu dapat disia-siakan dengan menggunakan lampu atau peralatan cengkeraman yang tidak pantas untuk pekerjaan itu. Salah satu fungsi terpenting DoP adalah memesan peralatan pencahayaan yang tepat untuk pekerjaan itu dan menggunakannya dengan tepat. (Blain Brown 2012 : 130)

Fotografi maupun videografi adalah seni melukis dengan cahaya, unsur cahaya sangatlah penting dalam pembuatan sebuah film. Secara sederhana ada dua jenis sumber pencahayaan, yaitu cahaya alami (*Original Light*) dan cahaya buatan atau tiruan (*Artificial Light*). Dalam pembuatan film ada teknik dasar yang harus diketahui dan menjadi patokan utama untuk seorang penata cahaya yang biasa disebut *Three Points of Light*. (Devina : 2015)

a. Key Light

Key light adalah sumber cahaya utama dan terkuat dalam teknik ini, penempatannya di antara sisi kamera dan

subyek sedemikian rupa sehingga satu sisi subyek terlihat lebih terang (*high light*) dan sisi lain agak gelap (*shadow*). Pencahayaan ini membuat subyek terlihat terang tetapi bayangan yang dihasilkan tidak bagus dan menghasilkan gambar yang tidak alami karena kontras yang tinggi.



Gambar 17 : *Key Light*
Sumber : democraciaejustica.org

b. *Fill Light*

Fill light berguna sebagai sumber cahaya sekunder dari *key light* dan penempatannya di sisi berlawanan dari subyek. Pencahayaan ini tidak seterang *key light* karena digunakan untuk menghaluskan bayangan dan mengurangi kontras yang dihasilkan *key light* agar gambar terlihat lebih natural.



Gambar 18 : *Fill Light*
Sumber : Dedearahwati.com

c. *Back Light*

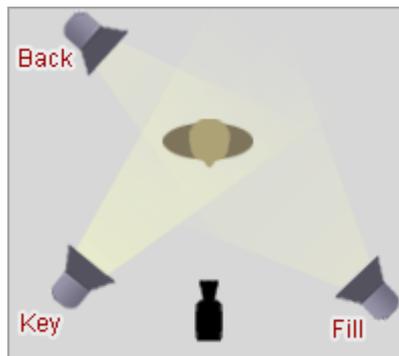
Back light ditempatkan di belakang subyek, intensitas cahayanya bisa lebih terang maupun lebih redup dari *key*

light. Sumber cahaya ini akan memberikan *high light* yang cukup pada subyek dan memisahkan subyek dengan latar belakang (*background*). *Back light* juga berfungsi untuk memunculkan efek tiga dimensi pada gambar.



Gambar 19 : *Back Light*
Sumber : Dedearahwati.com

d. *Floor Plan Three Point Lighting*



Gambar 20 : *Floor Plan Three Point Lighting*
Sumber : Dedearahwati.com

White Balance merupakan suatu proses kompensasi warna yang dilakukan pada kamera. Proses WB pada kamera akan menyesuaikan dengan temperatur warna yang di pancarkan dari sumber cahaya sehingga benda yang berwarna putih akan tetap tampak putih, tidak terlalu oranye atau kebiruan.

Proses *White Balance* pada kamera digital bisa dilakukan secara otomatis oleh kamera, istilahnya *Auto White Balance* (AWB), tersedia pada semua kamera digital dari kamera ponsel hingga kamera *high-and*.

Bila hasil dari AWB tidak memuaskan, kita juga bisa memilih berbagai nilai preset WB yang tersedia pada kamera digital. Kamera moderen bahkan tersedia pilihan untuk melakukan kalibrasi secara manual.

Auto White Balance adalah proses internal kamera digital yang secara otomatis akan menyesuaikan terhadap temperatur warna dari sumber cahaya yang ada. Mode AWB ini dalam kebanyakan kasus bisa diandalkan untuk pemakaian *outdoor* siang dan malam hari, dengan atau lampu kilat.

Berikut ini adalah beberapa preset WB yang umum di temui di kamera digital, diurut dari temperatur terendah hingga tertinggi:

- *Tungsen* atau *incandecent* (2500-3500K)
Preset ini cocok untuk mengkompensasi sumber cahaya seperti lampu pijar yang berwarna kekuningan dan bisanya dipakai untuk memotret indor tanpa lampu kilat. Bila preset ini dipakai pada sumber cahayaa lain hasilnya akan sangat biru.
- *Flourescent* (4000-5000K)
Preset yang disesuaikan dengan temperatur warna dari lampu neon. Dipasaran umumnya tersedia lampu neon dengan dua pilihan yaitu *Warm White* dan *cool daylight*, temperatur warna kedua jenis ini berbeda. *Warm White* punya temperatur rendah mendekati lampu pijar sedangkan *cool daylight* punya temperatur warna mendekati sinar matahari disiang hari.
- *Daylight* (5000-6500K)
Cocok digunakan bila memotret diluar ruangan siang hari dengan sinar matahari langsung.
- *Flasah* 5600K
Preset yang disesuaikan dengan temperatur warna dari lampu kilat kamera. Temperatur warn ini dianggap paling natural, tidak kebiruan atau kekuningan.
- *Cloudy* 6500-8000K
Preset ini dipakai disaat siang hari namun kondisi berawan (kadang bila memakai AWB hasilnya agak kebiruan). Preset ini

bisa menghasilkan warna yang lebih hangat bila dibandingkan dengan preset *Day light* saat dipakai siang hari.

- *Shade* 8000-10000K

Preset untuk menghadapi temperatur warna amat tinggi, biasanya terjadi saat berada di bawah bayangan matahari atau kondisi sangat berawan. Gunakan preset *shade* bila dengan AWB masih mendapati hasil foto yang kebiruan. Bila preset ini di pakai pada sumber cahaya lain hasilnya akan sangat kekuningan.

2.2.11. Pergerakan kamera

Menurut Pratista (2017) Pergerakan kamera secara teknis variasinya tidak terhitung jumlahnya. Namun secara umum dikelompokkan menjadi lima jenis yakni pan, tilt, roll, tracking, dan crane shot.

1. **Pan**, pan merupakan singkatan dari panorama. Istilah panorama digunakan karena shot ini sering kali menggambarkan pemandangan secara luas. Pan adalah pergerakan kamera secara horisontal (ke kanan dan ke kiri atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pula untuk mengikuti pergerakan seorang karakter.
2. **Tilt**, merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Tilt sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera).
3. **Roll**, merupakan pergerakan kamera memutar separuh (180°) atau bahkan hingga memutar penuh (360°), namun posisi kamera tetap pada porosnya. Pergerakan macam ini sangat jarang sekali digunakan, kecuali untuk motif tertentu.
4. **Tracking shot**, tracking shot atau disebut dolly shot merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horisontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah.

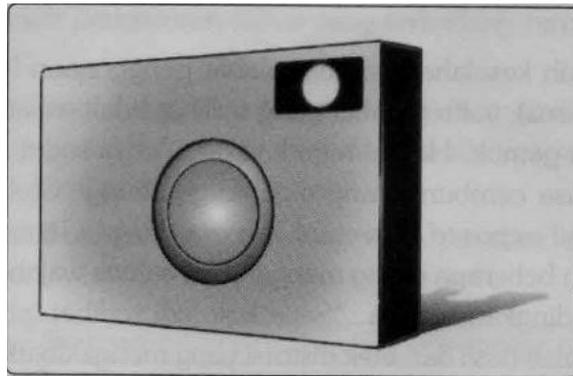
5. **Crane shot**, crane shot adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih diatas permukaan tanah (melayang).
6. **Handheld kamera**, Teknik handheld kamera adalah teknik membawa langsung kamera oleh kamerawan tanpa menggunakan alat bantu seperti tripod atau steadycam. Gaya handheld kamera memiliki karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang untuk memberi kesan nyata (realistis). Teknik handheld kamera lazimnya mengabaikan posisi visual dan lebih menekankan pada obyek yang diambil.

2.2.12. Jenis-jenis kamera

Kamera adalah alat perekam gambar bergerak. Adapun jenis-jenis kamera yang ada di pasaran digolongkan menjadi dua yakni :

1. *Parralax Camera*

Kita bisa segera mengenal kamera jenis *parralax* ini dari tampilannya yang khas, antara lain bentuknya kecil sehingga dapat dimasukkan kedalam saku (oleh karena itu banyak yang menyebut *pocet camera*), dan dari arah depan kita bisa melihat dua lensa. Dua lensa tersebut masing masing lensa utama yang ditempatkan tepat di tengah-tengah badan kamera, dan lensa pengintip (*view finder*) yang terletak disebelah atas agak menyamping. Biasanya kamera *parralax* dilengkapi dengan fasilitas autofokus. Autofokus ini sangat membantu mereka yang tidak mengetahui secara baik cara mengoperasikan sebuah kamera perekam gambar. Disamping itu, sebagian kamera *parralax* menggunakan lensa sudut lebar. (*wide angle lens*) sehingga masalah fokus lebih diabaikan. (Semedhi, 2011 : 9)



Gambar 21 : *Parralax Camera*

Sumber : Sinematografi-Videografi

2. *Single lens reflex (SLR)*

Single lens reflex (SLR) merupakan penyempurnaan dari *parrala*. Artinya, seluruh kelemahan kamera *parralax* dapat dihindari oleh SLR. SLR biasanya menggunakan teknologi yang relatif maju, dengan bahan yang bagus serta tersedianya berbagai fitur yang lengkap SLR ditandai dengan tidak digunakannya dua lensa sejajar (*parralax*). Kamera jenis ini hanya memanfaatkan satu lensa penangkap citra gambar untuk dua maksud, pertama sebagai penangkap gambar untuk direkam oleh media rekam (film/digital) dan kedua gambar obyek atau citra dipantulkan melalui kaca reflektor ke prisma di atasnya dan dibiaskan ke lubang pengintip (*view finder*). (Semedhi, 2011 : 12)



Gambar 22 : *Single lens reflex (SLR)*

Sumber : Tips & trik fotografi

3. Kamera analog

Analog pada kamera mengacu pada sistem kerja mekanik dari suatu kamera. Sistem kerja kamera analog yang banyak digunakan oleh masyarakat umum adalah menggunakan fil seluloid 35 mm sebagai sarana untuk menangkap cahaya (dalam hal ini bisa disebut gambar). Meskipun terdapat banyak jenis kamera analog, tetapi semuanya memiliki prinsip yang sama, yaitu menerima data gambar melalui proses kimiawi suatu media. Film pada kamera analog memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai penerima gambar sekaligus sebagai penyimpan data gambar yang dihasilkan. Pada media film berlaku satu gambar yang kita peroleh akan disimpan dalam satu media film. Dalam fungsi manual kita harus mengatur sendiri seberapa cahaya yang masuk agar dapat menghasilkan gambar yang sesuai dengan harapan kita.

Kelebihan kamera analog

- a. Penggunaan kamera analog tidak memerlukan baterai
- b. Untuk peralatan tidak diperlukan komputer
- c. Kamera analog resolusi tinggi harganya tidak terlalu mahal
- d. Jika untuk pencetakan hanya menggunakan bahan kimia dan tidak usah mencari kertas kualitas foto bagus
- e. Hasil cetaknya bisa tahan lama

Kekurangan kamera analog

- a. Hasil pemotretan tidak dapat dilihat langsung karena memerlukan cuci cetak dulu.
- b. Ketika ditengah pemotretan kehabisan film, harus membeli/ menggantinya terlebih dahulu.
- c. Relatif lebih mahal karena membutuhkan film dan membutuhkan biaya cetak

d. Pengprasiannya sedikit sulit. (Setiadi, 2017 : 8).



Gambar 23 : Kamera Analog

Sumber : Tips & Trik Fotografi

4. Kamera digital

Pada kamera digital sistem penerimaan cahaya untuk menghasilkan suatu gambar dengan menggunakan sensor yang digunakan untuk menggantikan media film pada kamera analog. Sensor yang berada dibelakang lensa setelah menerima cahaya akan mengirimkan data mentah digital ke prosesor suatu kamera. Prozessor kamera tersebut berfungsi untuk mengolah data mentah digital menjadi data digital gambar yang lebih baik. Setelah pemrosesan, data gambar yang masih dalam bentuk digital akan disimpan dalam media penyimpanan berupa memori yang terdapat dalam kamera digital. Sensor yang banyak dipakai oleh produsen berupa semikonduktor dengan nama CCD (Charged-Couple Device) dan CMOS (Complementary Metal Oxide Semikonduktor). Kualitas maupun ukuran dari sensor ini merupakan salah satu dari faktor penting yang mempengaruhi kualitas dari gambar yang akan dihasilkan. Media penyimpanan data digital gambar pada kamera digital terpisah dengan media penangkap cahaya. Media penyimpanannya bisa disebut memori, yang mempunyai berbagai macam jenis bergantung dari produsen pembuat kamera. Memori yang umum digunakan adalah tipe-tipe *Compact Flash* (CF), *Secure Digital* (SD), *Multi Media Card* (MMC), *Memory Stick* (MS). Dan XD. (Setiadi, 2017 : 14).



Gambar 24 : Kamera Digital

Sumber : Trik & Tips Fotografi.

Sesuai dengan namanya yaitu Digital Single Lens Reflek, DSLR adalah kamera yang menggunakan cermin untuk membelokkan cahaya menuju view finder, sehingga kita bisa melihat objek yang ditangkap lensa secara akurat. Ketika tombol *shutter* ditekan, cermin akan naik lalu *shutter* akan terbuka dan menangkap gambar. Sebelum ada teknologi digital, gambar ditangkap oleh negative film. Sedangkan dalam teknologi digital, gambar ditangkap oleh sensor dan diubah menjadi sebuah file. Karakter lain yang dimiliki oleh DSLR adalah lensa yang dapat digonta-ganti atau disebut juga dengan *interchangeable lens*. Fitur lain dari DSLR adalah keleluasaan dalam memotret dengan mode manual. (Santoso, 2013 : 6) Sementara orang yang berada di balik kamera biasa disebut penata kamera atau dalam KBBI kamerawan.

Pada era 1980-2000 telah berkembang teknologi penyimpanan gambar video secara digital, yang mampu menyimpan gambar dengan baik setara film. Sehingga memungkinkan kita *shooting* dengan media penyimpan film, editing dengan digital video serta penayangan gambar di bioskop dengan memakai film. Format video sebenarnya mulai berkembang sejak tahun 1979, dengan gambar yang masih hitam putih. Diawal perkembangannya, dunia *broadcasting* memakai format video BCN selebar 3 inchi. Setelah itu, kita dikenalkan suatu format yang diberi nama *U-matic*, dan berturut-turut Betacam, Betacam SP, VHS, S-

VHS, DV, Mini DV, DV Cam, DV Pro, Handycam. (Semedhi, 2011 : 35).

2.2.13. Macam jenis lensa

1. Lensa fix (Tunggal/*Prime lens*)

Pembesaran gambar dan sudut pandang yang tidak dapat di ubah-ubah. Contohnya : lensa 14mm f/2,8¹³, 50mm f/1,8, dan 400mm f/2,8. (Ardiansyah, 2009 : 18)



Gambar 25 : Lensa fix

Sumber : Tips & Trik Fotografi

2. Lensa zoom (Vario)

Sebuah lensa disebut sebagai lensa zoom apabila pembesaran gambar apabila pembesaran gambar dan sudut pandangnya dapat diubah-ubah tanpa harus mengganti-ganti lensa. Contoh 18-35mm f/3,5-4,5, 28-70mm f/2,8, dan 70-300mm f/4,5-6. (Ardiansyah, 2009 : 18)



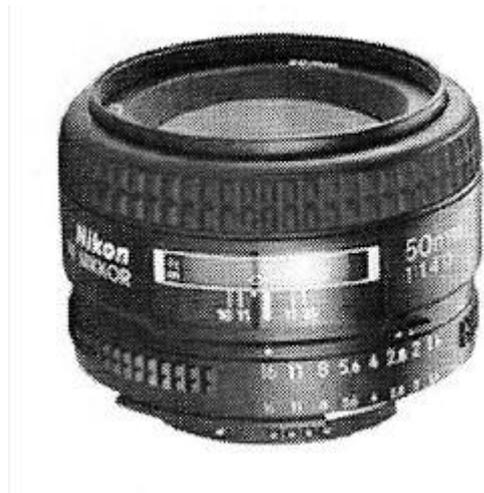
Gambar 26 : Lensa zoom

Sumber : Tips & Trik Fotografi

3. Lensa normal

Yang dimaksud dengan lensa normal adalah lensa yang mempunyai sudut pandang yang kurang lebih sama dengan maata manusia ($\pm 45^0$)

dan mempunyai panjang fokus sekitar 50mm (45-58mm) pada kamera format 135. (Ardiansyah, 2009 : 19)



Gambar 27 : Lensa normal

Sumber : Tips & Trik Fotografi

4. Lensa sudut lebar (*wide angle*)

Semua lensa yang mempunyai cakupan lebih lebar dari lensa normal (lebih dari 45°) disebut dengan sebagai lensa sudut lebar (contoh : 28 mm f/1,4) lensa jenis ini mengecilkan obyek, tetapi meluaskan sudut pandang sehingga sangat ideal dipakai untuk pemotretan panorama alam (*landscape*) (Ardiansyah, 2009 : 19).



Gambar 28 : Lensa sudut lebar (*wide angle*)

Sumber : Tips & Trik Fotografi

5. Lensa *telephoto* (tele)

Kebalikan dari lensa sudut lebar, setiap lensa yang memperbesar dan mendekatkan obyek serta menyempitkan sudut pandang (panjang fokus

lebih besar dari 50 mm) disebut lensa tele. Contoh 105mm f/2, 200mm f/2, dan dua macam lensa 500mm, yakni tele cermin (*catadioptric*) 500mm f/8 dan tele “biasa” 500mm f/4. (Ardiansyah, 2009 : 20)



Gambar 29 : Lensa *telephoto*

Sumber : Tips & Trik Fotografi

2.2.14. Aspect ratio

Dimensi dari *frame* kamera (area aktif gambar yang terekam) atau hubungan lebar ke tinggi dari *frame* itu seringkali terungkap sebagai rasio dari lebar itu dan dari tinggi itu. Rasio ini disebut aspek rasio dan, tergantung format media, mungkin tertulis 4:3, 16:9, 1:85:1 dan seterusnya. Contoh pertama 4:3 (disebut “*four to three*” dan terkadang “*four by Three*”) artinya jika tinggi adalah tiga unit tinggi, maka lebarnya sama dengan empat kali unit tersebut. ini adalah aspek rasio untuk *standard definition* (SD) televisi di Amerika utara (*NTSC* dan *NTSC miniDV*) dan Eropa (*PAL*, dan *DV-PAL*). Ini juga dapat di representasikan dengan rasio 1.33: (disebut juga “*one-three-three to one*”), dimana angka “1” merepresentasikan standar tinggi frame dan angka “1,33” menunjukkan bahwa lebar *frame* 1,33 kali panjang tinggi. Semua video *high definition* (HD) berukuran 16:9 (disebut juga “*sixteen to nine*” and *often written 16 X 9*, atau “*sixteen by nine*”), berarti aspect ratio layar lebar dimana ada unit ukuran 16 melintang dan hanya 9 dari satuan yang sama tinggi. (Thompson, 2009 : 6).



Gambar 30 : *Aspec ratio*

Sumber : Grammar of the shot

2.2.15. Frame

kamera dan lensa bekerja bersama-sama untuk merekam horisontal persegi tertentu dari sebuah realita. Persegi tersebut hanya sebagian kecil segmen atau potongan dari total bidang dari dunia fisik sekeliling *camera operator*. Potongan yang terbatas batasan dan memiliki gambaran tersebut disebut *frame*. Apapun yang ada di dalam *frame* tersebut terekam sebagai dua dimensi (2D) representasi dunia nyata sebelum lensa. Sekarang ini, karena film dan kamera video kita hanya bisa menangkap dua dimensi dari lebar dan tinggi (bingkai dari kanan ke kiri dan dari atas ke bawah) maka tangkapan tersebut ditampilkan sebagai gambaran datar di proyektor layar film, layar televisi layar komputer. (Thompson, 2009 : 4)

2.2.16. Peran penata kamera

Dalam pembuatan film dokumentasi, peran kameraman adalah sangat dominan. Dan bertindak sebagai motor utama dalam kegiatan tersebut, dia merekam gambar sekaligus bertindak sebagai sutradara bagi dirinya sendiri. Dia harus tanggap terhadap segala masalah yang timbul, dia harus cepat mengambil sikap mengikuti keseluruhan acara, sehingga tak satu pun

yang lolos dari rekaman videonya. Tetapi tentu saja semua itu harus tetap dalam batas-batas kewajaran dalam kapasitasnya sebagai seorang kamerawan. Seorang kamerawan haruslah cekatan, namun diapun harus mengikuti segala aturan yang telah ditetapkan oleh panitia ataupun orang yang memimpin acara. Seorang kamerawan memang harus berusaha untuk dapat mengabaikan gambar sebaik-baiknya, namun diapun harus sadar bahwa dia adalah salah satu bagian dari keseluruhan acara, dia harus mampu melengkapi acara itu sehingga keseluruhan acara dapat berjalan dengan lancar dan baik. (Efendi, 1993: 15-16).

Kameraman atau juga disebut juga Juru Kamera (*camera person*) bertanggung jawab atas semua aspek teknis pengambilan dan perekaman gambar. Seorang juru kamera harus memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan ketika ia mengambil gambar. Ia harus memastikan bahwa gambar yang diambil sudah tajam (*focus*), komposisi gambar (*framing*) yang sudah tepat, pengaturan level atau tingkat suara sesuai, warna gambar yang sesuai dengan aslinya (*natural*) dan juru kamera mendapatkan gambar (*shot*) yang terbaik. (Morissan, MA. 1990:94).

2.2.17. Upacara kegiatan adat menurut ahli

Menurut **Koentjaraningrat (1992)** ahli sosiologi dan antropologi Indonesia, mengatakan jika pengertian upacara adat adalah suatu bentuk acara yang dilakukan dengan bersistem dengan dihadiri secara penuh masyarakat, sehingga dinilai dapat membuat masyarakat merasa adanya kebangkitan dalam diri mereka.

Sedangkan menurut **Clifford Geerts dalam Sitti Masnah Hambalai (2004)**, definisi upacara adat adalah sistem berupa simbol yang dilakukan untuk pengintegrasian etos dan juga pandangan hidup.

Hampir bisa dikatakan bahwa tidak ada literatur tertulis tentang penjelasan kegiatan “Tu Tamu” ini. Sehingga penulis harus melakukan

sesi tanya jawab dengan salah satu tokoh adat untuk mencari informasi mengenai kegiatan tersebut. kegiatan tersebut singkatnya, adalah kegiatan adat pemberian nama anak yang hanya dilakukan oleh kalangan bangsawan di Sumba Timur. Kegiatan adat tersebut sudah cukup lama tidak dilaksanakan karena, pelaksanaannya yang harus menunggu ada anak yang baru lahir dalam kalangan kerajaan tersebut.

2.2.18. Potensi Wisata Sumba Timur

Bukan menjadi rahasia lagi bahwa Nusa Tenggara Timur memiliki begitu banyak potensi wisata baik wisata alam dan kebudayaan, begitu pula Sumba Timur. Sumba Timur memiliki begitu banyak potensi wisata baik wisata alam dan kebudayaannya. Berikut beberapa wisata budaya dan alam yang ada di Sumba Timur.

Wisata budaya Sumba Timur

NO.	Wisata Budaya	Deskripsi
	Kampung Prainatang	Merasakan suasana kehidupan masa lampau leluhur masyarakat Sumba Timur. Melihat arsitektur rumah Sumba
	Kampung Kawangu	Menyaksikan tarian tradisional dan melihat proses pembuatan kain tenun.
	Kampung Watumbaka	Melihat kuburan megalitik, menyaksikan tarian tradisional dan melihat proses pembuatan kain tenun.
	Kampung Praiyawang	Melihat kuburan megalitik, menyaksikan tarian tradisional dan melihat proses pembuatan kain tenun.
	Kampung Umabara	Melihat arsitektur rumah Sumba, Melihat kuburan megalitik, menyaksikan tarian tradisional dan melihat proses pembuatan kain tenun.
	Kampung Tambahak	Melihat arsitektur rumah Sumba,

		melihat proses pembuatan sarung songket, dan kuburan megalitik.
	Kampung Kaliuda	Melihat arsitektur rumah Sumba dan proses pembuatan kain tenun. Melihat kain tenun terpanjang sepanjang 104 meter yang tercatat dalam museum rekor dunia pada tahun 2012.
	Kampung Lewapaku	Melihat arsitektur rumah Sumba, Melihat kuburan megalitik Raja Lewa, dan menyaksikan tarian tradisional.
	Kampung Wunga	Merupakan kampung tertua yang ada di Sumba Timur.
	Kampung Rambangaru	Melihat arsitektur rumah Sumba, Melihat kuburan megalitik, menyaksikan tarian tradisional dan melihat proses pembuatan kain tenun.
	Kampung Raja Prailiu	Melihat arsitektur rumah Sumba, Melihat kuburan megalitik, menyaksikan tarian tradisional, melihat proses pembuatan kain tenun dan menyaksikan berbagai kegiatan adat marapu.
	Kampung Hama Parengu	Menyaksikan kubur batu megalitikum, meriam dan kuili raksasa dan ditahun-tahun tertentu terdapat upacara adat (Mangejing)
	Kematian dan penguburan	Memiliki keunikan dalam posesinya, dimana berbedaa dari porsesi pemakaman pada umumnya.
	Seni dan kerajinan tangan	Memiliki barbagai seni dan kerajinan tangan yang unik.

Tabel : 1 Sumber : <http://www.sumbatimurkab.go.id>

Obyek wisata alam Sumba Timur

No.	Obyek wisata
1.	Air Terjun Laputi
2.	Air Terjun Kanabu Wai
3.	Air Terjun Hirumanu
4.	Air Terjun Gunung Meja
5.	Air Terjun Koalat
6.	Air Terjun Kamanggih
7.	Air Terjun Landamuki
8.	Goa Srang Burung Omamanu
9.	Taman Wisata Matawai
10.	Taman Nasional Laiwangi Wanggameti
11.	Pantai Londalima
12.	Pantai Tarimbang
13.	Panta walakiri
14.	Pantai Mambang
15.	Pantai Kakadu dan Kambaru
16.	Pantai Kalala
17.	Pantai Watu Parunu
18.	Pantai Waihungu
19.	Pantai Katundu
20.	Pantai Tawui
21.	Pantai Kiriwai
22.	Pantai Pindu Harani
23.	Pantai sasaran
24.	Pantai Tarimbang

Tabel : 2 Sumber: <http://www.sumbatimurkab.go.id>

2.2.19. Regulasi Media

Dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran BAB IV bagian pertama Pasal 36 berisi tentang aturan isi konten siaran. Berikut beberapa aturan tersebut.

- (1) Isi siaran wajib mengandung informasi, pendidikan, hiburan, dan manfaat untuk pembentukan intelektualitas, watak, moral, kemajuan, kekuatan bangsa, menjaga persatuan dan kesatuan, serta mengamalkan nilai-nilai agama dan budaya Indonesia.
- (2) Isi siaran dari jasa penyiaran televisi, yang diselenggarakan oleh Lembaga Penyiaran Swasta dan Lembaga Penyiaran Publik, wajib memuat sekurangnya 60% (enam puluh per seratus) mata acara yang berasal dari dalam negeri.
- (3) Isi siaran wajib memberikan perlindungan dan pemberdayaan kepada khalayak khusus, yaitu anak-anak dan remaja, dengan menyiarkan mata acara pada waktu yang tepat, dan lembaga penyiaran wajib mencantumkan dan/atau menyebutkan klasifikasi khalayak sesuai dengan isi siaran.
- (4) Isi siaran wajib dijaga netralitasnya dan tidak boleh mengutamakan kepentingan golongan tertentu.
- (5) 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.
- (6) Isi siaran dilarang memperolokkan, merendahkan, melecehkan dan/atau mengabaikan nilai-nilai agama, martabat manusia Indonesia, atau merusak hubungan internasional.

Selanjutnya pada bagian sembilan tentang isi sensor siaran pasal 47 berisi sebagai berikut. “Isi siaran dalam bentuk film dan/atau iklan wajib memperoleh tanda lulus sensor dari lembaga yang berwenang”

Menurut undang-undang nomor 32 tahun 2002 bagian kedelapan tentang siaran iklan pasal 46 menjelaskan sebagai berikut.

- (1) Siaran iklan terdiri atas siaran iklan niaga dan siaran iklan layanan masyarakat.
- (2) Siaran iklan wajib menaati asas, tujuan, fungsi, dan arah penyiaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2, Pasal 3, Pasal 4, dan Pasal 5.
- (3) Siaran iklan niaga dilarang melakukan:
 - a. promosi yang dihubungkan dengan ajaran suatu agama, ideologi, pribadi dan/atau kelompok, yang menyinggung perasaan dan/atau merendahkan martabat agama lain, ideologi lain, pribadi lain, atau kelompok lain;
 - b. promosi minuman keras atau sejenisnya dan bahan atau zat adiktif;
 - c. promosi rokok yang memperagakan wujud rokok;
 - d. hal-hal yang bertentangan dengan kesusilaan masyarakat dan nilai-nilai agama; dan/atau
 - e. eksploitasi anak di bawah umur 18 (delapan belas) tahun.
- (4) Materi siaran iklan yang disiarkan melalui lembaga penyiaran wajib memenuhi persyaratan yang dikeluarkan oleh KPI.
- (5) Siaran iklan niaga yang disiarkan menjadi tanggung jawab lembaga penyiaran.

Dalam Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 01/P/KPI/03/2012 tentang Pedoman Perilaku Penyiaran menjelaskan beberapa aturan penyiaran. Seperti pada BAB XIII tentang Pelarangan Dan Pembatasan Kekerasan, Bagian Pertama, Pelarangan Adegan Kekerasan Pasal 23 menjelaskan sebagai berikut. Program siaran yang memuat adegan kekerasan dilarang:

- a. menampilkan secara detail peristiwa kekerasan, seperti: tawuran, pengeroyokan, penyiksaan, perang, penusukan, penyembelihan, mutilasi, terorisme, pengrusakan barang-barang secara kasar atau ganas, pembacokan, penembakan, dan/atau bunuh diri;

- b. menampilkan manusia atau bagian tubuh yang berdarah-darah, terpotong-potong dan/atau kondisi yang mengengaskan akibat dari peristiwa kekerasan;
- c. menampilkan peristiwa dan tindakan sadis terhadap manusia;
- d. menampilkan peristiwa dan tindakan sadis terhadap hewan; dan/atau
- e. menampilkan adegan memakan hewan dengan cara yang tidak lazim.

2.2.20. Kajian Bahasa Sumba Timur

Bersumber dari jurnal yang berjudul “Rendahnya Penggunaan Bahasa Sumba Timur di Kalangan Remaja dalam Berinteraksi di Kota Waingapu-Sumba Timur (NTT)” (2017), di tuliskan kajian bahasa Sumba Timur sebagai berikut. Sumba Timur sebagai salah satu kabupaten yang berada di Provinsi Nusa Tenggara Timur, masyarakat menggunakan bahasa asli daerah yaitu bahasa Sumba Timur yang ber dialek Kampera untuk berinteraksi atau berkomunikasi antara individu satu dengan yang lain. Suku yang bermukim di Nusa Tenggara Timur yang masuk ke dalam gugusan Austronesia, memiliki bahasa daerah yang termasuk ke dalam rumpun bahasa Austronesia. Sejauh ini bahasa Sumba belum mengenal bentuk bahasa tulisan. Masyarakat Sumba Timur asli hanya menggunakan satu bahasa daerah dalam bertutur yaitu bahasa Sumba Timur dengan dialek Kampera (Borang, 2014).

Dikutip dari makalah I Wayan Simpen yang berjudul Kesantunan Berbahasa Pada Penutur Bahasa Kampera di Sumba Timur, berikut kajian bahasa Sumba Timur. Segala aktivitas kehidupan masyarakat penutur bahasa Kampera senantiasa berorientasi pada nilai-nilai yang diyakini dan telah diwarisi dari nenek moyang orang Sumba. Nilai-nilai itu tidak dapat ditawar ataudiubah lagi karena telah menjadi keputusan dan kesepakatan nenek moyang orang Sumba. Didalam bahasa adat (*luluku*) disebut *Hopu lilawiti- Hopu li lakunda* ‘akhir dari segala pembicaraan’ – ‘akhir dari segala pintalan’. Peribahasa ini berarti bahwa ideologi yang diwariskan oleh nenek moyang merupakan

keputusan final, yaitu kesimpulan dari segala pembicaraan atau merupakan simpulan akhir pada pintalan benang.

Ada enam pedoman hidup yang diyakini oleh orang Sumba Timur. Keenam pedoman hidup itu adalah sebagai berikut: (a) *Li la le li manguama* 'hal suami dan hal istri' (b) *Li head li meti* 'hal sakit dan hal mati' (c) *Li konda ri ratu* 'hal berkepemimpinan dan hal yang diormati' (d) *Li ndewa li pahomba* 'hal bertani dan hal beternak' (e) *Li kiring li andong* 'hal tentang perkelahian' (f) *Li marapu* 'hal tentang marapu' Perilaku kehidupan masyarakat Sumba Timur bertumpu pada keenam ideologi yang disebutkan di atas, termasuk perilaku kesantunan berbahasa.

2.3. Ekstrasi

Ada berbagai macam bentuk tema laporan yang diangkat oleh mahasiswa-mahasiswa komunikasi D3 terutama STIKOM Yogyakarta. Namun hanya sedikit yang membahas tentang dokumentasi, karena lebih banyak tema penulisan laporan yang mengagkat tantang film fiksi, dokumenter dan hal-hal mengenai pertelevisian. Maka untuk memperkaya bentuk penulisan dan laporan kamera khususnya untuk dokumentasi, penulis akan membandingkan beberapa laporan yang bertema dokumenter yang masih berkaitan dengan laporan ini. Yang pertama penulis membandingkan laporan dari karya Belky Kusuma Handiyanto (2011) yang berjudul Peran Kameraman dalam Produksi Film Dokumenter "Gedung Tua Seribu Pintu". Dalam laporan tersebut jelas Belky sangat fokus pada pembahasan filmnya yang ia sebut sebagai film semi dokumenter dan tentu saja peran kameraman dalam film dokumenter tersebut. dalam film dokumenter tersebut Belky menggunakan konsep yang sederhay dimana dalam film tersebut ia hanya menonjolkan dekripsi tentanag kota semarang, kota lama dan yang terutama lawang sewu.

Selanjutnya hasil penulisan laporan dari Yovita Rafu (2016) yang berjudul Mekanisme Kerja Kameraman dalam Peroduksi Dokumenter "Cara Membudidayakan Ikan Lele". Dalam laporna ini jelas Yovita menggunakan pendekatan dokumenter televisi untuk membuat film

dokumenternya. jika dilihat dari tema film dokumenter yang ia angkat jelas mungkin ini adalah film dokumenter yang sangat cocok dan bahkan sering kita lihat dalam rangkaian program acara televisi. Yovita membahas mekanisme kerja kameraman dalam pembuatan film dokumenter tersebut. Mulai dari peran kameraman sejak pra produksi, produksi sampai pasca produksi. Yovita juga membahas tanggung jawab dan SOP kameraman. Tujuan dalam pembuatan film dokumenter Cara Membudidayakan Ikan Lele ini adalah untuk mengedukasi masyarakat bagaimana cara membudidayakan ikan lele.

Ketiga adalah laporan karya Ibnu Widiyatmoko (2011) yang berjudul Peran Kamerawan dalam Produksi Film Dokumenter “Wayang Hip Hop”. Dalam film ini Ibnu menjelaskan tentang profil “wayang hip hop” tersebut dan tentu saja peran kamerawan di dalam produksi film itu. Tujuan dari pembuatan film dokumenter ini bisa disimpulkan mungkin bertujuan untuk menunjukkan pada banyak orang bahwa ada cara baru dalam melestarikan sebuah kebudayaan dengan cara memadukan atau mengkolaborasikan dengan hal-hal yang lebih moderen (*kekiniaan*).

Oleh karena itu meskipun pendekatan yang digunakan sama-sama menjelaskan peran kamerawan namun dalam laporan ini tujuan utamanya adalah dokumentasi sebuah kegiatan adat yang mungkin tidak ada dalam adat jawa dan tujuan dari dokumentasi tersebut untuk kabutuhan promosi sebuah daerah, dalam hal ini adalah Sumba Timur. Sehingga dilihat dari tiga laporan yang berkaitan dengan kamera tidak ada yang membahas tentang dokumentasi sehingga sangat penting untuk memperkaya bentuk penulisan dan laporan kamera khususnya dokumentasi.