

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul / sub judul

Laporan ini berjudul “Mekanisme Seorang *Cameraman* dalam Program acara Bintang Cilik di ADiTV Yogyakarta”. Untuk mempertegas judul berikut maka penulis memberikan definisi secara berurutan yaitu:

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ke empat Mekanisme memiliki arti hal saling bekerja seperti mesin (Kalau yang satu bergerak, yang lain turut bergerak). Pembaharuan di segala bidang berarti peningkatan. Tetapi Mekanisme juga memiliki arti lain yaitu suatu interaksi bagian satu dengan bagian lainnya sehingga sistem secara keseluruhan dalam menghasilkan fungsi atau kegiatan dengan tujuannya (Bagus 1996).

Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia *cameraman/ kamerawan* adalah orang yang menggunakan kamera untuk merekam gambar (objek) film atau televisi. Tetapi *Cameraman* juga memiliki arti yang berbeda adalah *First Cameraman* sering disebut sebagai Penata Fotografi (*Director of Photography*) atau kepala *cameraman*, bertanggung jawab terhadap pergerakan dan penempatan kamera dan juga pencahayaan dalam suatu adegan. Kecuali dalam unit produksi yang kecil, Penata Fotografi tidak melakukan pengoperasian kamera selama syuting yang sesungguhnya.

- *Second Cameraman* sering disebut sebagai asisten *cameraman* atau operator kamera, bertindak sesuai instruksi dari kameramen utama dan melakukan penyesuaian pada kamera atau mengoperasikan kamera selama syuting.

- *First Assistant cameraman* sering disebut Kepala Asisten untuk pada operator kamera. Seringkali bertanggung jawab untuk mengatur fokus kamera (untuk kamera film).

- *Second Assistant Cameraman*, menjadi asisten operator kamera (Ardiyan Norvianto).

Program acara/siaran adalah segala hal yang di tampilkan di stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan *audience* nya. Program atau acara yang di sajikan adalah faktor untuk menarik *audience* untuk mengikuti siaran yang di pancarkan.

Bincil adalah kependekan dari Bintang Cilik. Bincil merupakan program yang di harapkan dapat menjadi wadah bagi anak anak yang memiliki bakat, kreasi, minat dan kreatif anak untuk menampilkan ketrampilan dalam bidang pertunjukan di depan layar kaca ADiTV. Bincil tayang setiap minggu pukul 16.00 wib yang di bawakan oleh Marcell, Eka, dan ifa. Program ini biasa *tapping* seminggu sekali bila banyak permintaan dari sekolah seminggu bisa dua kali *tapping*. Program acara Bincil juga dapat di saksikan di *live streaming* youtube.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Sejarah Televisi

Sejarah singkat televisi di dunia

Pada tahun tahun yang bersamaan dengan bermunculan konsep penyiaran radio FM, system penyiaran televisi juga berkembang dan tercatat pada 1939 di satu world's fair di Amerika, Zworkyin yang di bantu oleh philo Farnsworth berhasil memperkenalkan pesawat televisi pertama. Kemajuan teknologi di bidang penyiaran televisi di dahului oleh penemuan Vladimir Kozmich Zworkyin, yaitu berupa satu sistem tabung pengambil gambar (*pickup tube*) *iconoscope* yang merupakan bagian dari kamera elektronik pada 1923. *Iconoscope* merupakan bagian kamera yang mengubah gambar optis dari lensa menjadi sinyal elektris yang selanjutnya di perkuat hingga menjadi sinyal gambar (dengan monitor gambar) atau untuk di pancarkan ke udara sebagai siaran (melalui proses modulasi).

1. Sebagai penemuan Teknologi

Sebelum penemuan Vladimir Zworykin ini, penelitian sistem televisi sudah mulai dirintis beberapa tahun sebelumnya oleh beberapa peneliti, sehingga sistem televisi bukan

merupakan penemuan penemu tunggal melainkan bersamaan atau memang mereka meneliti bersama sama.

2. Sebagai Industri

Akibat dari di temukannya beberapa sistem dan konsep teknologi televisi dari tahun ke tahun yang di pelopori oleh Paul G.Nipkow pada 1884 dengan teknologi piringan putarnya (*Rotating disc*), maka industri penyiaran televisi mekanik oleh John L.Baird, berdiri stasiun televisi Baird Television Limited pada tahun 1934, yang menyiarkan programnya dari Crystal Palace, London. Siaran gambar diam di iringi orkes simfoni Gamount British yang memainkan lagu lagu ilustrasi dari satu film.

Pertelevisian di Indonesia

a) Masa persiapan

Kehendak rakyat dan pemerintah Indonesia untuk mengadakan medium televisi merupakan loncatan besar bangsa Indonesia dalam usaha mewujudkan cita cita nasional. Keputusan yang memiliki wawasan jauh kedepan ini bermula dengan lahirnya ketetapan MPRS No. II/MPRS/1960, yang menyebutkan pada BAB 1 pasal 18, bahwa pembangunan siaran televisi untuk keperluan pendidikan, yang dalam tahap pertama di batasi pada tempat tempat yang ada pada universitas di Indonesia.

Siaran televisi di Indonesia di mulai pada tahun 1962 saat TVRI menyanangkan langsung upacara hari ulang tahun kemerdekaan Indonesia ke-17 pada tanggal 17 agustus 1962. Siaran langsung itu masih terhitung sebagai siaran percobaan. Siaran resmi TVRI baru di mulai 24 agustus 1962 jam 14.30 WIB yang menyiarkan secara langsung upacara pembukaan Asian Games ke-4 dari stadion utama Gelora bung Karno. Sejak pemerintah Indonesia membuka TVRI, maka selama 27 tahun penonton televisi di Indonesia hanya dapat menonton satu saluran televisi. Barulah pada tahun 1989, pemerintah memberikan izin operasi kepada kelompok usaha Bimantara untuk membuka stasiun televisi RCTI yang merupakan televisi swasta pertama di Indonesia, di susul dengan SCTV, Indosiar, ANTV, dan TPI. Gerakan reformasi pada tahun 1998 telah memicu perkembangan industri media massa khususnya televisi.

Seiring dengan itu, kebutuhan masyarakat terhadap informasi juga semakin bertambah. Menjelang tahun 2000 muncul hamper secara serentak lima televisi swasta baru (Metro,

Trans, TV7, Lativi, dan Global) serta beberapa televisi daerah yang saat ini jumlahnya mencapai puluhan stasiun televisi lokal. Tidak ketinggalan pula munculnya televisi berlangganan yang menyajikan berbagai program dalam maupun luar negeri. Televisi merupakan salah satu medium terfavorit bagi para pemasang iklan di Indonesia. Media televisi merupakan industri yang padat modal, padat teknologi, dan padat sumber daya manusia. Namun sayangnya kemunculan berbagai stasiun televisi di Indonesia tidak diimbangi dengan tersedianya sumber daya manusia yang memadai. Pada umumnya televisi di bangun tanpa pengetahuan pertelevisian yang memadai dan hanya berdasarkan semangat dan modal yang besar saja.

2.2.2 Format acara Televisi

Acara televisi atau biasa di sebut program acara dapat di definisikan sebagai satu bagian atau segmen dari isi siaran radio ataupun televisi secara keseluruhan. Sehingga memberikan pengertian bahwa dalam siaran keseluruhan terdapat beberapa program yang di udarkan. Atau dapat di katakana bahwa siaran keseluruhan satu stasiun penyiaran tersusun dari beberapa program siaran. (Hidajanto Jamal dan Andi Fachruddin 2011:155).

Format acara televisi terbagi menjadi 3 yaitu: Drama, Non drama, dan berita/news.

1. Drama (*Timeless*&imajinatif)
 - a. Tragedi
 - b. Aksi
 - c. Komedi
 - d. Cinta/romantisme
 - e. Legenda
 - f. Horror

2. Non Drama / Non fiksi (*Timeless*&Faktual)
 - a. Musik
 - b. *Magazine show*
 - c. *Talk show*

- d. *Variety show*
- e. *Repackaging*
- f. *Gameshow*
- g. Kuis
- h. *Talent show*
- i. *Competition show*

3. Berita / *News* (Fakta&Faktual)

- a. Berita
- b. *Current affirs* program
- c. *Sport*
- d. *Magazine news*
- e. Features

2.3 Struktur Pekerja Media

Staf produksi adalah personal yang terlibat sejak awal hingga akhir program. Bekerja mulai pra produksi, produksi, dan pasca produksi di antaranya sebagai berikut (Rusman latief & Yusiatie Utud: 2015:123-143)

2.3.1 Eksekutif produser

Eksekutif Produser adalah orang yang berkaitan dengan sisi bisnis dari sebuah produksi film, atau bisa dikatakan orang tidak terlibat secara langsung terhadap aspek Teknik dari proses produksi film, tetapi seorang eksekutif produser akan bertanggung jawab pada stasiun televisi. Eksekutif produser juga menjelaskan dan mencari pola kerja dan berusaha mencari pola kerja dan berusaha mencari iklan untuk sponsor program tersebut.

2.3.2 Produser

produser adalah pekerja administrasi dalam produksi film yang tugas utamanya adalah mengendalikan, memantau dan mengendalikan lagi sebuah produksi film berdasarkan strategi yang telah dibuat. Adapun hal yang di kendalikan dari seorang produser adalah keuangan, pemilihan investor, supervisi untuk lokasi, peralatan syuting, casting dan juga bertanggung jawab atas kontrak, baik kontrak kru dan pemain. Dan produser adalah seorang yang di percayai oleh eksekutif produser untuk merekap semua kebutuhan program.

2.3.3 Program director

Program director/ sutradara/ pengarah acara adalah seseorang yang ditunjuk untuk bertanggung jawab secara teknis pelaksanaan produksi satu mata acara siaran. Jabatan sebagai program director ini dibawah seorang *Executive* Produser dan Produser.

2.3.4 Asisten Produksi

Asisten produksi atau *Production assistant* (PA) bertugas membantu PD dalam melaksanakan produksi. Berfungsi sebagai sekretaris dan juru bicara PD apa yang di perintah PD. Hal itu yang akan di sampaikan kepada seluruh tim kerja.

Pekerjaan PA mulai dari mempersiapkan, mencari, mencatat, mengumpulkan, mengkoordinasi, seluruh fasilitas produksi, studio, desain, grafis, *backdrop*, stage, *wardrobe*, *make up*, kamera, *audio*, *lighting*, memperbanyak *rundown* dan *script* dan juga kadang terlibat dalam proses kreatif.

2.3.5 Kreatif

Kreatif adalah istilah yang di gunakan pada saat produksi siaran televisi hiburan non drama, yaitu orang yang bertugas mencari ide, mengumpulkan fakta dan daya,

menuangkan dalam bentuk konsep, naskah, *rundown*, dan mendampingi pengisi acara dalam pelaksanaan produksi.

2.3.6 Asisten Administrasi

Asisten Administrasi bertugas mempersiapkan seluruh administrasi keuangan produksi. Dialah yang mengatur penggunaan dan mencatat pengeluaran keuangan produksi, namun penggunaan dana bukan atas inisiatif nya, semua atas perintah atau persetujuan EP / Produser.

2.3.7 Cameraman

Cameraman adalah seorang yang mengoperasikan kamera dan bertanggung jawab mengambil seluruh gambar yang di perlukan dalam proses produksi sesuai naskah atau komando dari PD. Seorang *cameraman* yang baik yaitu mampu mengeksplorasi gambar dari produksi program acara tv tentunya atas persetujuan PD.

2.3.8 Audioman

Audioman atau penñata suara adalah petugas yang mengoperasikan peralatan audio di studio maupun di luar studio. Bertanggung jawab atas semua pelaksanaan pengoperasian alat *audio* baik sifatnya analog maupun digital yang di gunakan di lokasi *shooting*.

2.3.9 Lightingman

Lightingman atau penata cahaya adalah petugas yang mendesain dan menentukan pencahayaan produksi program di dalam studio maupun di luar studio.

2.3.10 Techinal director

Tehnicl Director atau pengarah teknik ialah orang yang mempersiapkan, mengawasi dan mengatur seluruh fasilitas teknik yang di perlukan dalam produksi program televisi.

2.3.11 *VTRman*

VTRman atau juru rekam adalah seorang yang bertugas di studio merekam menggunakan *VTR (Video Tape Recording)* setiap adegan yang di rekam saat program televisi berlangsung.

2.3.12 Penata Rias

Penata Rias (*Make up*) adalah orang yang selalu di cari oleh pengisi acara khususnya para artis. Karena berkat sentuhannya orang itu akan lebih cantik karena adanya *make up*.

2.3.13 Penata Busana

Penata Busana (*Wardrobe*) adalah petugas yang menyiapkan busana atau kostum untuk pengisi acara. Penata busana juga merangkap sebagai *costume designer* yang mendesain kostum karakter sesuai program acara.

2.3.14 *Unit officer*

Unit officer adalah perpanjangan tangan dari asisten administrasi di lokasi shooting, *unit officer* juga biasa di sebut *Unit Manager*.

2.3.15 Penata Artistik

Penata Artistik adalah orang yang bertugas menata. mendesain lokasi pengambilan gambar baik di studio maupun di luar studio sesuai dengan karakteristik program yang di produksi.

2.3.16 *Floor Director*

Floor director (FD) yaitu seorang yang bertanggung jawab membantu mengomunikasikan keingan PD (pengarah acara) dari *Master Control Room (MCR)*. Saat produksi FD bertindak sebagai komandan saat *shooting*, FD harus mengetahui dan memahami tujuan program saat rehearsaal. FD berperan aktif mengatur semua pengisi acara,

mengkomunikasikan kesiapan fasilitas produksi, audio, kamera, *lighting*, kostum dan naskah.

2.3.17 *Editor*

Editor adalah seorang yang bertugas menggerakkan dan menata sebuah video *shoot* atau hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak dilihat. Secara umum pekerjaan ini berkaitan dengan proses pasca produksi seperti *Tilting*, *Colour Correction* dan *Sound Mixing*.

2.3.18 *Narator*

Narator adalah orang yang bertugas mengisi suara atau membaca *VO (Voice Over)* pada program acara. Seorang Narator harus memiliki vokal yang baik, power, intonasi, artikulasi, dan penghayatan materi program yang akan di bawakan.

2.3.19 *Desainer Grafis*

Desainer Grafis adalah orang yang ahli di bidang grafik, membuat desain desain menarik atau ilustrasi bermakna di suatu program.

2.3.20 *Music Director*

Music Director biasa di gunakan di stasiun radio yaitu orang yang bertugas memutar *playlist* lagu dan mempersiapkan semua lagu atau *audio* yang akan di gunakan di program tersebut dan juga menyeleksi lagu lagu baru boleh tidak di udarakan. Keberadaan *music director* di produksi siaran televisi sangat penting karena hamper seluruh program televisi memerlukan unsur musik dan bunyi.

2.4 *Cameraman*

2.4.1 *Pengertian Cameraman*

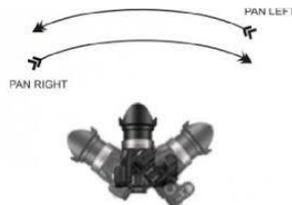
Cameraman bertanggung jawab atas semua aspek Teknik pengambilan gambar dan perekaman gambar. *Cameraman* harus memastikan tidak ada kesalahan yang di lakukan Ketika ia mengambil gambar. Dan tugas *Cameraman* harus memastikan bahwa gambar yang di ambil sudah tajam (fokus), Komposisi gambar (*Framming*) sudah tepat, pengaturan level

atau tingkat suara sudah sesuai, warna gambar yang sesuai dengan aslinya (Natural) dan *Cameraman* harus mendapatkan *shot* yang terbaik. (Morissan, M.A. Jurnalistik televisi mutakhir 2008:93).

2.4.2 Gerakan gerakan kamera

1. *Panning* adalah pergerakan kamera secara horizontal (Mendatar) ke kiri dan ke kanan atau sebaliknya

- *Pan Right* yaitu kamera bergerak ke kanan
- *Pan left* yaitu kamera bergerak ke kiri



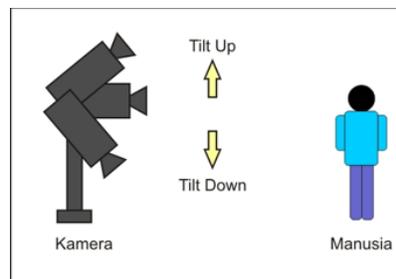
Gambar. 1 contoh pan right pan left

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambar+pan+right>

2. *Tilting* adalah gerakan kamera secara *vertical*, mendongak dari bawah ke atas atau sebaliknya

- *Till up* yaitu pergerakan kamera dengan mendongak ke atas
- *Till down* yaitu pergerakan kamera dengan menunduk ke bawah

Gerakan till di lakukan untuk mengikuti gerakan obyek, untuk menciptakan efek dramatis, mempertajam situasi.



Gambar. 2 contoh *till up till down*

Sumber: <https://images.app.goo.gl>

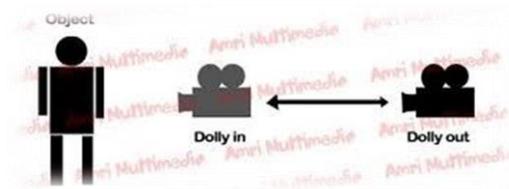
3. *Zooming* adalah gerakan lensa *zoom* yang mendekati atau menjauhi obyek secara *optic*, dengan mengubah panjang *focal* lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya.
- *Zoom in* yaitu gerakan kamera yang mendekati obyek dari *long shot* ke *close up*.
 - *Zoom out* yaitu gerakan kamera yang menjauhi obyek dari *close up* ke *long shot*.



Gambar .3 *zoom in zoom out*

Sumber gambar <https://ccsvwikrama.pergerakan-kamera/>

4. *Dolly* atau *Track* adalah gerakan di atas tripot atau *dolly* mendekati atau menjauhi subyek.



Gambar. 4 *dolly* atau *track*

Sumber gambar <https://minggu-kelima-17-mac-2015/>

5. Pedestal adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa di naik turunkan. Sekarang ini banyak di di gunakan *porta jip Traveller*. Dengan menggunakan teknik pedestal up atau down kita bisa menghasilkan perubahan perspektif visual dari adegan.



Gambar. 5 pedestal

Sumber gambar <http://-menggunkan-kamera-movement-pada-video/>

6. *Crab* adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping tips, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan.



Gambar. 6 crab

Sumber gambar <http://overloops.com/tips-menggunkan-kamera-movement-pada-video/>

7. *Crane* adalah gerakan kamera di atas katrol naik



Gambar. 7 gerakan kamera crane

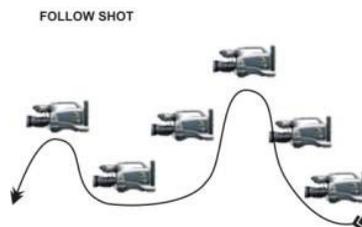
Sumber gambar <https://www./tata-cahaya-materi-teori-kamera>

8. *Arc* adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.



Gambar. 8 pergerakan kamera *Arc*
Sumber gambar <http://06/pergerakan-kamera.html>

9. *Follow* adalah gerakan kamera yang mengikuti obyek yang bergerak.



Gambar. 9 pergerakan kamera follow
Sumber gambar <http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasipdf>

2.4.3 *Angel* Kamera

1. *High Angle* (*Bird eye view*)

Posisi kamera lebih tinggi dari obyek yang diambil.



Gambar .10 *high angle*

Sumber gambar <http://kc.umn.ac.id/2840/3/BAB%20II.pdf>

2. *Normal Angle*

Posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata obyek yang diambil.



Gambar.11 *normal angle*

Sumber gambar <https:// /angle-kamera/>

3. *Low Angle (Frog eye view)*

Posisi kamera lebih rendah dari obyek yang diambil.



Gambar .12 *low angle*

Sumber gambar <https://anglekamera..com/2018/02/macam-macam-sudut-pengambilan-gambar-angle-fotografi.html>

4. Obyektif Kamera

Teknik pengambilan di mana kamera menyajikan sesuai dengan kenyataannya. *Angle* ini menempatkan kamera dari sudut penonton yang tersembunyi.

5. *Subyektive* Kamera

Teknik pengambilan di mana kamera berusaha melibatkan penonton dalam peristiwa. Seolah-olah lensa kamera sebagai mata si penonton atau salah satu pelaku dalam adegan.

2.4.4 Komposisi gambar

1. Penempatan subjek

Area gambar yang paling stabil dan menonjol adalah layar tengah atau *center of frame*.



Gambar .13 *center of frame*

Sumber gambar <http://hal-yang-perlu-diperhatikan-dalam-mengambil-gambar-dengan-kamera/>

2. *Hedroom* adalah jarak yang di berikan antara bagian atas subjek dengan *frame* gambar. *Hedroom* yang di berikan tidak boleh terlalu sedikit namun juga tidak boleh terlalu tinggi, sekitar 10% - 20% dari *frame* gambar.



1

Gambar .14 *hedroom* yang salah

Sumber gambar <http://hal-yang-perlu-diperhatikan-dalam-mengambil-gambar-dengan-kamera/>



2

Gambar.15 *headroom* yang benar

Sumber gambar <http:///hal-yang-perlu-diperhatikan-dalam-mengambil-gambar-dengan-kamera/>

3. *Noseroom* adalah jarak yang di berikan di bagian depan dari subjek sesuai arah, dari subjek tersebut menghadap. Misal subjek menghadap ke kanan maka jarak subjek kanan lebih besar dari sebelah kiri.



1

Gambar .16 yang salah

Sumber gambar <http://lilik.id/hal-yang-perlu-diperhatikan-dalam-mengambil-gambar-dengan-kamera/>



Gambar.17 yang benar

Sumber gambar: <http:///hal-yang-perlu-diperhatikan-dalam-mengambil-gambar-dengan-kamera/>

4. *Leadroom* atau biasa di sebut *walkingroom* adalah jarak yang di berikan pada subjek bagian depan dari subjek sesuai dengan arah subjek tersebut berjalan. Misal jika subjek berjalan ke arah kanan maka jarak subjek kanan lebih besar dari sebelah kiri



Contoh gambar.18 *leadroom* yang salah
Sumber gambar <http://l/2016/03/teknik-pembingkai-an-gambar-framing.html>



Contoh gambar.19 *leadroom* yang benar
Sumber gambar <http://l/2016/03/teknik-pembingkai-an-gambar-framing.html>

2.4.5 Tipe Shot

1. EWS (*Extreme Wide Shot*)

Extreme wide shot merupakan tipe *shot* yang digunakan untuk menunjukkan sebuah lingkungan dimana subyek film berada. Tipe shot ini seringkali dipakai untuk membangun suasana sebuah adegan, subyek film terkadang hampir tak tampak dalam visual karena penggunaan sudut pandang lebar yang ekstrim.



Gambar. 20 *extreme wide shot*
Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

EWS juga sering digunakan dalam film kolosal yang melibatkan ribuan subyek, dengan menggunakan tipe shot ini jumlah pasukan skala besar dan megah dapat digambarkan secara sempurna.

2. *Very Wide Shot (VWS)*

Very Wide Shot merupakan tipe shot sangat luas, namun secara visual lebih sempit jika dibandingkan dengan tipe *Extreme wide shot*.



Gambar. 21 *very wide shot*

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Pengambilan gambar dengan tipe *Very Wide Shot* ini masih sangat memungkinkan untuk mengambil banyak subyek dalam sebuah frame. Meskipun subjek film

sudah dapat terlihat dengan shot ini, tetapi belum ada penekanan, karena tipe shot ini masih dalam rangka membangun suasana lingkungan dimana subyek film berada.

3. *Wide Shot (WS)*

Wide Shot, subjek sudah dapat diidentifikasi dengan jelas karena telah memenuhi frame gambar meski terdapat jarak diatas kepala dan dibawah kaki. Penggunaan jarak diatas dan dibawah subyek tersebut digunakan untuk ruang aman agar lebih nyaman untuk dilihat.



Gambar .22 *wide shot*

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Tipe *Wide Shot* di beberapa lingkungan produksi juga sering disebut *Long Shot*, *Full Shot* dan *Total Shot*, dimana subyek ditampilkan secara keseluruhan.

4. *Mid Shot (MS)*

Mid Shot atau sering disebut juga sebagai *Medium Shot* merupakan shot yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci, pada subyek manusia tipe shot ini akan menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.



Gambar. 23 *mid shot*

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Tipe *Mid Shot* masih memiliki ruang untuk memberi keleluasaan subyek dalam bergerak. shot ini sering juga digunakan sebagai permulaan pengambilan gambar sebelum kameraman mengambil gambar lebih dekat untuk mengekpose reaksi dan emosi subyek.

Bagi penonton tipe *shot* ini masih dirasakan seolah-olah mereka sedang melihat seluruh subjek. *Shot* ini sering digunakan saat subyek berbicara untuk memberi informasi, misalnya pada waktu wawancara, pengambilan gambar presenter televisi maupun saat dialog dalam film fiksi.

5. *Medium Close Up (MCU)*

Medium Close Up merupakan jenis *shot* untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran *shot* sebatas dada hingga kepala.



Gambar.24 *medium close up*

Sumber gambar <https://14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Ekpresi wajah dari tipe *shot* ini sudah bisa ditangkap melalui frame kamera.

6. *Close Up (CU)*

Tipe shot *Close Up* sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional subyek. Tipe shot ini biasanya mengambil subyek manusia hanya bagian kepala saja. *Close up* juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai *cut-in*.



Gambar. 25 *close up*

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Wide Shot dan *Mid Shot* biasa digunakan untuk memberikan fakta-fakta dan informasi umum, sedangkan pengambilan gambar dengan tipe *close up* dapat digunakan untuk merekam ekspresi wajah subyek lebih mendalam, sehingga penonton dapat turut merasakan emosi yang diutarakan oleh subyek.

7. *Extreme Close Up (ECU, XCU)*

ECU (juga dikenal sebagai XCU) merupakan tipe shot untuk menampilkan detail obyek, misalnya mata, hidung, atau telinga.



Gambar. 26 *Extreme Close Up (ECU, XCU)*

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Melakukan pengambilan gambar dengan *Extreme Close Up* perlu pertimbangan khusus, hal ini jarang sekali dilakukan apabila tidak ada alasan yang kuat.

8. *Cut-In (CI)*

Cut-In adalah tipe shot yang diambil secara khusus dengan menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara rinci.



Gambar. 27 *cut in*

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Hal ini biasanya digunakan untuk menekankan emosi subyek, misalnya gerakan tangan, gerakan kaki, atau yang lainnya sehingga bisa menunjukkan antusiasme, agitasi, kegelisahan, atau apapun yang dialami subyek.

9. *Cut a way (CA)*

Cutaway adalah jenis *shot* yang digunakan untuk membangun situasi, subjek bisa berbeda, misalnya hewan kesayangan milik subyek, bagian yang berbeda dari subjek misalnya properti milik subyek, atau apa pun. *Cutaway* ini bisa digunakan sebagai penguat suasana *shot* dan menambah informasi tertentu tentang subyek melalui bahasa visual.



Gambar. 28 *cut a way*

Sumber gambar <https://nofilmschool.com/cutaway-shot-definition-examples>

10. *Two Shot*

Two Shot merupakan tipe *shot* yang menampilkan dua orang dalam satu kamera, tipe *shot* ini dapat digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya, masing-masing subyek dapat saling berinteraksi dan terlibat dalam gerakan atau tindakan dalam pengambilan gambar.



Gambar. 29 *two shot*

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Tipe *shot* ini juga sering digunakan ketika dua presenter sedang membawakan acara ataupun memperkenalkan dua orang secara bersamaan.

11. *Over the Shoulder Shot (OSS)*

Over the Shoulder Shot merupakan tipe *shot* yang dilakukan untuk dua subyek, namun pengambilan gambar dilakukan dari belakang bahu salah satu subyek. Orang yang dihadapi subjek biasanya harus menempati sekitar $1/3$ *frame*.



Gambar. 30 *over the shoulder*

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Tipe *shot* ini biasa digunakan dalam sebuah percakapan dua subyek, *Framing* gambar bisa dilakukan bergantian sehingga visual dapat terlihat dinamis.

12. *Noddy Shot*

Noddy Shot biasanya digunakan dalam wawancara maupun dialog.



Gambar. 31 *noddy shot*

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Tipe *shot* ini juga digunakan untuk menangkap respon maupun reaksi salah satu subyek saat subyek lain bicara dalam pengambilan gambar *Over the Shoulder shot*.

13. Point-of-View Shot (POV)

Point-of-view shot adalah tipe shot yang menunjukkan sesuatu dari sudut pandang subjek, dalam hal ini fungsi kamera sebagai mata subjek.



Gambar. 32 subjek melihat ke tangan



Gambar .33 gambar tangan sebagai point of view

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

14. Weather Shot

Weather Shot merupakan tipe *shot* yang menjelaskan tentang cuaca dimana subyek berada.



Gambar. 34 weather shot

Sumber gambar <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

2.5 Teknologi kamera

2.5.1 Jenis jenis Kamera

1. Kamera obscura

Sementara di tahun 1660-an ilmuwan asal Inggris **Robert Boyle** dan asistennya **Robert Hooke** menemukan *portable camera obscura*. Namun kamera pertama yang cukup praktis dan cukup kecil untuk dapat digunakan dalam bidang fotografi ditemukan pertama kali oleh **Johann Zahn**, penemuan tersebut terjadi pada tahun 1685. Kamera fotografi pada awalnya banyak yang menerapkan prinsip model **Zahn**, dimana selalu menggunakan slide tambahan yang digunakan untuk memfokuskan objek. Sistem tersebut adalah dengan memberikan tambahan sebuah plat sensitif di depan lensa kamera tersebut setiap sebelum melakukan pengambilan gambar.



Gambar.35 kamera obscura
Sumber gambar: google scholar

Kamera terus berlanjut, **Jacques Daguerre** merupakan salah satu dari orang-orang yang berperan dalam perkembangan teknologi kamera, dan sekaligus memberikan jasa pada perkembangan dunia fotografi kita. **Daguerre** (begitu ia biasa dipanggil) dilahirkan tahun 1787 di kota *Cormeilles* di Perancis Utara. pada waktu muda, **Jacques Daguerre** adalah seorang seniman. Pada umur 30-an **Daguerre** merancang *diograma*, yang dimaksud dengan diograma adalah barisan lukisan pemandangan yang mempesona bagusnya, dipertunjukkan dengan bantuan efek cahaya. Sementara **Daguerre** mengerjakan pekerjaannya tersebut, **Daguerre** menjadi tertarik dengan pengembangan suatu mekanisme untuk secara otomatis melukiskan kembali pemandangan yang ada di dunia tanpa menggunakan kuas atau cat, yaitu tidak lain adalah KAMERA.

Di tahun 1827 **Daguerre** bertemu dengan **Joseph Nicéphore Niépce** yang juga sedang mencoba –yang sejauh itu lebih sukses– menciptakan kamera. Dua tahun kemudian mereka bekerjasama. Namun di tahun 1833 Niépce meninggal, akan tetapi Daguerre tetap melanjutkan percobaannya. Menjelang tahun 1837 ia berhasil mengembangkan sebuah sistem praktis fotografi yang disebutnyadaguerreotype. Tahun 1839 Daguerre memberitahu publik secara terbuka tanpa mematenkannya. Sebagai imbalan, pemerintah Perancis menghendahkan pensiun seumur hidup kepada Daguerre maupun anak Niépce. Pengumuman penemuan Daguerre menimbulkan kegemparan penduduk pada saat itu dan ia menjadi seorang pahlawan yang ditaburi berbagai macam penghormatan serta penghargaan, sementara metode *daguerreotype* dengan cepat berkembang dan banyak digunakan oleh khalayak. Daguerre sendiri segera pensiun. Dia meninggal tahun 1851 di kota asalnya dekat Paris.

Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi kamera semakin hari berkembang semakin pesat. Fungsi dan kebutuhan penggunaannya pun semakin luas dirasakan oleh berbagai pihak. Kamera tidak hanya digunakan sekedar untuk menangkap objek yang berfungsi sebagai kenang-kenangan semata, tetapi juga digunakan untuk menangkap objek yang sedang bergerak. Sebut saja perkembangannya kemudian seperti kamera video, kamera mikro, kamera sensor dan lain sebagainya. Perkembangannya pun telah meliputi berbagai bidang, seperti pada bidang sinematografi, pendidikan, kedokteran, dan bahkan sampai pada bidang sistem pertahanan dan keamanan pun tidak terlepas dari penggunaan teknologi kamera ini.

2. Kamera Daguerreotype



Gambar.36 kamera daguerreotype

Sumber gambar: google scholar

Pada tahun 1829, *Niepce* bermitra dengan *Louis Daguerre*. Dan ketika *Niepce* meninggal dunia pada tahun 1833, *Daguerre* lah yang melanjutkan semua penelitian yang telah ia dan *Niepce* mulai. Melalui upaya yang terus-menerus, *Daguerre* berhasil mengurangi waktu bukaan walau hanya setengah jam sekalipun. *Daguerre* juga menemukan sebuah theory bahwa merendam gambar dalam larutan garam akan membuat gambar menjadi permanen. Dan pada akhirnya *Daguerre* membuat nama baru untuk penemuan kamera obscura sebagai *Daguerreotype* dan menjual hak patennya kepada pemerintah Perancis pada tahun 1839. “*Daguerreomania*” meledak di Eropa dan Amerika Serikat, di mana gambar permanen pada kaca dan logam menjadi populer saat itu, walaupun model baru ini hanya bisa membuat satu gambar dan tidak dapat dibuat salinan/copy nya. Sejak *Daguerreotypes* diciptakan, maka sejarah kamera pun terus berlanjut dengan diciptakannya kertas negatif pertama oleh *William Henry Fox Talbot* dari Inggris pada tahun 1835. Dan sembilan tahun kemudian yaitu pada tahun 1844, ciptaan *Talbot* tersebut dipatenkan dengan sebutan *Calotype*. Walaupun *Daguerreotype* dapat menghasilkan kualitas gambar yang lebih baik daripada *calotype*, namun penemuan *Talbot* bisa menghasilkan beberapa salinan/copy dari sebuah negatif. Pada tahun 1844 *Talbot* dicatat sebagai penerbit koleksi photo pertama dalam sejarah photography. Ia menerbitkan sebuah koleksi photo yang ia beri judul *The Pencil of Nature*.

3.Kamera studio



Sumber gambar

Gambar. 37 kamera studio
<https://dikiumbara.wordpress.com/2013/11/03/studio-televi-kamera-apa-yang-digunakan/>

4.Kamera Lapangan

Ketika kamera studio digunakan di lapangan untuk meliput berbagai kegiatan seperti kegiatan olahraga maka kamera tersebut dinamakan kamera lapangan. Perbedaannya dengan kamera studio adalah terletak pada jenis lensa yang digunakan.

Biasanya, kamera lapangan menggunakan lensa yang memiliki rasio *zoom* yang tinggi dan berukuran lebih besar dibandingkan dengan lensa kamera studio. Di samping ukuran dan berat, kamera lapangan juga dibekali dengan tripod yang berat.

5. *Camcorder*



Gambar. 38 kamera recorder

Sumber gambar <https://www.pngdownload.id/png-j480e3/>

Kamera HDV Camcorder – Sony_HDR-FX1E

High-definition-video camcorder atau HDV camcorder merupakan kamera video yang memiliki kualitas tinggi. HDV camcorder memiliki lensa berkualitas tinggi, umumnya memiliki tiga buah chip beresolusi tinggi.

Dengan lensa kualitas tinggi, dapat menghasilkan warna secara akurat serta gambar yang tajam, chip menghasilkan native yang memiliki aspek rasio 16×9, serta memiliki alat perekam video yang superior.

6. 3D Camcorder



Gambar. 39 kamera 3D camcorder

Sumber gambar <https://pakarkomunikasi.com/jenis-jenis-kamera-video>

7. Kamera EFP

Kamera *electronic field production* atau kamera EFP adalah kamera berkualitas tinggi yang memiliki kemiripan dengan kamera studio yang digunakan terutama pada beberapa konfigurasi kamera. Kamera EFP hampir tidak pernah digunakan untuk *electronic news gathering* (ENG) namun digunakan di luar studio untuk membuat film dokumenter, meliput konser, serta olahraga. Seluruh pengambilan gambar ditujukan untuk pengeditan pasca produksi.

Kamera EFP dapat di bahu atau ditempatkan pada tripod. Kamera EFP dilengkapi lensa *zoom* dengan panjang fokus yang sangat panjang. Kamera EFP tidak dapat merekam suatu kejadian karena itu kamera EFP harus dihubungkan dengan perekam video eksternal.

Karena sebagian besar kamera EFP memiliki kualitas yang tinggi, kamera EFP seringkali juga digunakan dalam studio dengan beberapa penyesuaian. Ketika digunakan dalam studio, kamera EFP ditempatkan pada sebuah kerangka kamera khusus, ditambah dengan lampu pencahayaan eksternal, serta menggunakan jendela bidik besar yang terpasang pada kamera. Selain itu, *zoom* dan fokus dipindahkan ke pegangan *panning* dan dihubungkan ke lensa melalui kabel *servo*. Lensa EFP umumnya juga diganti dengan sebuah lensa *zoom* yang lebih sesuai dengan lingkungan studio. Keseluruhan kamera kemudian dipasang pada alas studio. Dalam konfigurasi studio, sebagaimana kamera studio, kamera EFP juga dikendalikan melalui *camera control unit*. (Zettl, 2015 : 88)

8. Kamera ENG



Gambar. 40 Kamera HDTV-Bosch-KCM-125

Sumber gambar <https://pakarkomunikasi.com/jenis-jenis-kamera-video>

Kamera HDTV biasanya digunakan dalam studio dan di lapangan. Umumnya, kamera HDTV menghasilkan gambar yang lebih tajam, warna yang lebih baik, dan lebih baik dalam hal kontras antara gelap dan terang dibandingkan dengan kamera televisi standar.

Untuk mencapai gambar yang memiliki tingkat resolusi yang tinggi, HDTV tidak dapat bergantung pada improvisasi sistem pemindaian melainkan membutuhkan CCD yang berkualitas tinggi, lensa yang spesifik, alat pemrosesan sinyal, *viewfinder*, dan monitor yang dapat mengakomodasi gambar secara horizontal dengan aspek rasio 16×9.

Kamera HDTV biasanya dihubungkan dengan alat perekam HDTV atau alat perekam yang telah terpasang pada kamera seperti yang dimiliki oleh *camcorder* besar.

9. Kamera sinema elektronik



Gambar. 41 kamera sinema digital

Sumber gambar <https://pakarkomunikasi.com/jenis-jenis-kamera-video>

Kamera sinema digital

Kamera sinema digital merupakan kamera HDTV super khusus atau *camcorder* yang dapat menghasilkan gambar beresolusi tinggi secara ekstrem. Kamera sinema digital maksudnya kita menggunakan sebuah kamera televisi digital atau *camcorder* untuk membuat film.

Kamera sinema digital memiliki sensor CMOS (*complementary metal-oxide-semiconductor*) sangat tinggi. Kamera sinema digital dirancang mirip dengan kamera televisi *camcorder* yang dapat menghasilkan gambar berkualitas tinggi (Zettl, 2015 : 90).

10. Kamera DSLR



Gambar. 42 kamera handphone

Sumber gambar <https://pakarkomunikasi.com/jenis-jenis-kamera-video>

Telepon pintar

Hampir semua orang kini memiliki *smartphone* atau telepon pintar. Seiring dengan perkembangan teknologi, telepon pintar pun kini semakin pintar. Berbagai fitur disematkan ke dalam telepon pintar guna memenuhi kebutuhan penggunanya akan hiburan, pekerjaan, hobi, dan alin sebagainya.

Salah satu fitur yang dimiliki kebanyakan telepon pintar adalah kamera video. Zaman sekarang, orang tidak lagi tergantung pada kamera video yang ada untuk merekam berbagai kejadian.

Perlu dipahami bahwa hasil gambar yang dihasilkan melalui kamera video telepon pintar tidaklah sebaik apabila kita menggunakan kamera video lainnya

11. CCTV



Gambar. 43 kamera CCTV

Sumber gambar <https://pakarkomunikasi.com/jenis-jenis-kamera-video>

CCTV atau *closed-circuit television* umumnya menggunakan kamera *pan tilt zoom* (PTZ) dan diperuntukkan bagi pengawasan dan/atau tujuan tertentu. Beberapa kamera CCTV dirancang berukuran kecil, mudah disembunyikan, dan mampu beroperasi tanpa pengawasan.

Kamera CCTV umumnya digunakan dalam dunia industri atau ilmiah yang terkadang berada dalam lingkungan yang tidak dapat diakses secara normal atau menimbulkan ketidaknyaman bagi manusia, misalnya akibat radiasi, paparan racun kimia, suhu tinggi, dan lain-lain.

12 . Kamera video khusus

Kamera video khusus adalah kamera yang digunakan untuk tujuan penelitian ilmiah misalnya penelitian kesehatan, penelitian robotik, satelit, dan lain sebagainya. Beberapa kamera seringkali dirancang untuk radiasi tak tampak seperti infra merah atau sinar X.

Itulah beberapa jenis kamera video yang digunakan dalam produksi video, televisi siaran, serta berbagai tujuan khusus lainnya.

2.5.2 Kamera P2HD

Spesifikasi kamera P2HD yaitu:

1. General

- Depth: 17,2 in
- Widescreen video capture: yes
- Camcorder media type: P2 card
- Optical sensor type: 3 MOS
- Optical sensor size: 1/3"
- Digital zoom: 10 x
- System: TTL contrast detection
- Digital video format: AVC-Intra DV, DVCPRO HD
- Interfaces provided: HDMI, S-video, USB 2.0, composite video/audio
- Image stabilizer: optical
- Camcorder slow shutter modes: 1/12.5 sec, 1/15sec, 1/25sec, 1/30sec, 1/6sec, 1/7sec
- Digital zoom: 10 x
- Optical sensor size: 1/3"
- Sensitivity: F10
- Optical zoom: 22 x
- Auto focus: TTL contrast detection
- Face detection: yes
- Camcorder sensor resolution: 2.2 MP
- Digital video format: DV, DVCPRO HD, AVC-intra
- Widescreen video capture: yes
- Optical sensor type: 3MOS
- Manufacturer: Panasonic

2. Display

- Display format: 921,000pixels
- Display from factor: rotating

3. Exposure & white balance

- Min illumination: 0.2 lux
- White balance: automatic, custom
- Max shutter speed: 1/6 sec

- Min shutter speed: 1/6 sec
- White balance: custom, automatic
- Max shutter speed: 1/200 sec
- Built-in ND filters: ¼, 1/64, 1/16
- Gain selection: +12db, +18db, +3db, +6db, 0db, +9db, +15db, +30db, +24db
- Min illumination: 0.2 lux

4. Environmental parameters

- Min operating temperature: 32 °F
- Max operating temperature: 104 °F
- Humidity range operating: 10-80%

5. Miscellaneous

- Included accessories: IR remote control, eyecup, hand grip, lens cap, lens hood, microphone holder, power adapter with battery charger, shoulder strap

6. Lens system

- Lens construction: 12 groups / 18 elements
- Optical zoom: 22 x
- Min focal length: 3.9 mm
- Lens aperture: f/1.6-3.2
- Max focal length: 86 mm
- Focal length equivalent to 35mm camera: 28 mm
- Min focus distance: 3.3 ft
- Focus adjustment: automatic, manual
- Zoom adjustment: motorized drive
- Group Qty: 12
- Element Qty: 18
- Filter size: 72 mm

- Features: LD glass, ultra High Refractive (UHR) Index lens, aspherical lens

7. Memory / storage

- Supported memory cards: P2 card
- Memory card slot: P2 card

8. View finder

- View finder type: LCD
- View finder color support: color
- View finder diagonal size: 0.4 in
- View finder resolution: 1226000 pixels
- View finder type: electronic – LCD
- View finder diagonal size: 0.45”
- Image aspect ratio: 16 :9
- View finder resolution: 1,226,000 pixels
- View finder color support: color

9. Additional features

- DV input: yes
- Additional features: built-in speaker, date / time stamp, interval shooting mode, pre rec function, 24p cinema mode, Dynamic Range Stretch (DRS), Flash Band Compensation (FBC)
- Low lux / night mode: yes
- Features: 24p cinema mode, 25p cinema mode, Dynamic Range Stretch (DRS), Flash Band Compensation (FBC), Pre rec function, built-in speaker, date / time stamp, interval shooting mode

10. Connections

- Memory card slot: P2 card

- Qty: 2

11. Microphone

- Microphone operation: mode: stereo
- Microphone features: sensitivity control
- Microphone operation mode: stereo
- Microphone features: sensitivity control

12. Battery

- Technology: lithium ion
- Battery type: lithium ion-manufacturer-specific
- Details: 1 x li-ion rechargerable battery – 5400 mAh (included)

13. Software

- Type: drivers & utilities
- Software: drivers & utilities

14. System requirements for PC connection

- Peripheral devices: CD-ROM drive, USB port

15. Header

- Brand: Panasonic
- Product line: Panasonic P2HD
- Model: AG-HPX250
- Packaged quantity: 1

16. Video input

- Type: camcorder
- Camcorder type: professional
- Min illumination: 0.2 lux
- Digital zoom: 10 x

- Digital video format: AVC-intra, DV, DVCPRO HD
- High-definition video sport: 1080p
- Interfaces provided: HDMI, S-video, USB 2.0, Composite video / audio
- Camcorder media type: P2 card
- Face detection: yes
- Image stabilizer: optical
- Built-in optical image stabilizer: yes
- Features: 24p cinema mode, 25p cinema mode, Dynamic Range Stretch (DRS), Flash Band Compensation (FBC), Pre rec function, built-in speaker, date / time stamp, interval shooting mode

17. Audio input

- Audio input type: microphone
- Microphone form factor: built-in

18. White balance

- White balance: automatic, custom

19. Shutter

- Max shutter speed: 1/2000 sec
- Min shutter speed: 1/6 sec

20. Auto focus

- System: TTL contrast detection

21. Optical sensor

- Camcorder sensor resolution: 2.2 pixels
- Optical sensor type: 3MOS
- Optical sensor size: 1/3 "
- Optical sensor size (metric): 8.5 mm (1/3")
- Sensor Qty:3

22. Camera display

- Type: LCD display
- Display form factor: rotating
- Diagonal size: 3.45 in
- Diagonal size (metric): 8.8 cm
- Display format: 921,000 pixels

23. Camera memory

- Supported memory cards: P2 card
- Memory card slot: P2 card

24. Camcorder features

- Widescreen video capture: yes
- Low lux / night mode: yes
- Built-in ND Filters: 1/16, 1/4, 1/64

25. Pro camcorder features

- Sensitivity: F10
- Gain selection: +9db, +12db, +15db, +18db, +24db, +3db , +30db, +6db, 0 db
- Features: 4 channel audio recording, SMPTE color bars, SMPTE time code, down-conversion playback capability, selectable frame rates, vectorscope, waveform minitor, zebra pattern

26. Dimension & weight

- Width: 7.1 in
- Depth: 17.2 in
- Height: 7.7 in
- Weight: 5.51 lbs

27. Service & support

- Type: 5 years warranty

28. Services & support details:

- Type: limited warranty
- Full contract period: 5 years

29. General

- Manufacturer : Panasonic

2.5.3 pengoperasian kamera

1. *Aperture (Diafragma atau iris)*

Diafragma adalah komponen dari lensa yang berfungsi mengatur intensitas cahaya yang masuk ke kamera. Di fotografi, sebutan lain untuk *diafragma* adalah *aperture*. Jadi kalau ada yang bicara tentang fungsi *diafragma* atau *aperture* di kamera, ini adalah fitur di kamera yang sama.

Diafragma (aperture) terletak di dalam lensa. Terdiri dari sejumlah lembaran logam (umumnya 5, 7, atau 8 lembar) yang dapat diatur untuk mengubah ukuran lubang (disebut tingkap) (en:aperture) di mana cahaya akan lewat. Prinsip kerjanya seperti pupil pada mata manusia.

Diafragma selalu ada dalam sebuah kamera dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi banyak tidaknya penerimaan cahaya yang ada pada sebuah foto atau gambar. Faktor faktor yang mempengaruhi gelap terangnya sebuah foto atau gambar adalah *shutter speed* (kecepatan rana), *aperture* (diafragma), dan *ISO* (sensitifitas penerimaan cahaya pada kamera).

2. *Shutter speed*

Umumnya *shutter speed* standar yang di gunakan di kamera pertelevisian ialah 1/50 kecuali ingin menggunakan efek shutter atau untuk mensinkronkan dengan objek baru *shutter speed* di posisi on untuk selanjutnya bisa di pilih sesuai tujuan pengambilan gambar yang di perlukan.

3. ND filter

Cara kerja Filter ND sendiri yaitu dengan mengurangi jumlah cahaya yang masuk ke kamera, ibaratnya seperti anda memakai sunglass. Fungsi lainnya, filter ini selain memungkinkan untuk menggunakan *shutter speed* lama, juga memungkinkan memperbesar *aperture*.

4. Gain

Berfungsi apabila pengambilan gambar dalam keadaan kurang cahaya, yang apabila dengan keadaan normal dengan bukan f-stop maksimal (f/14). Dengan gain bisa di angkat *exposure* secara digital namun konsukensinya gambar menjadi agak coral (pecah).

5. White balance

white balance artinya adalah keseimbangan warna. Jadi, fungsi dari pengaturan *white balance* pada kamera adalah untuk mengmbalikan warna asli dari gambar yang kita ambil. Atau bisa juga untuk mendapatkan keseimbangan warna yang tepat yang sesuai dengan mood gambar yang diinginkan. Cahaya matahari di luar (*daylight*) mempunyai suhu kurang lebih 5600k, cahaya bolam di dalam ruangan mempunyai suhu kurang lebih 3200k, cahaya lampu TL mempunyai suhu antara 5000k-6000k.

6. Filter color

Berfungsi untuk mengubah atau mencocokkan cahaya yang masuk ke dalam kamera.

7. Zoom

Gerakan lensa *zoom* mendekati/menjauhi objek secara optik, dengan mengubah panjang fokal lensa dari sudut pandang sempit (*telephoto*) ke sudut lebar (*wide angle*).

Dan *Zoom* di bagi menjadi 2 yaitu :

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

Ada 2 cara yaitu :

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

8. *Focus*

Berfungsi sebagai Mengatur lensa yang tepat untuk jarak tertentu.

9. *Audio level*

Berfungsi Pengatur *audio level* pada kamera (kualitas audio) .

Sekian informasi dari saya semoga bermanfaat bagi teman-teman semuanya.

2.6 Tahapan pelaksanaan produksi televisi

2.6.1 Pra produksi

Adalah tahapan yang paling penting dalam sebuah produksi televisi, yaitu merupakan semua tahapan paling penting dalam sebuah produksi di mulai. Makin baik sebuah perencanaan produksi, maka akan memudahkan proses produksi televisi. Millerson memulai tahapan pra produksi dengan *Production Planning meeting* (konsep program, tujuan, dan sasaran yang ingin di capai). Pada tahapan pra produksi di butuhkan sebuah

ide, merumuskan model produksi, target audiensi, estimasi biaya, casting dan design. (Fachruddin Andi dasar dasar penyiaran 2011:10)

2.6.2 Produksi

Tahapan produksi di laksanakan apabila seluruh persiapan studio sudah selesai. Proses produksi di pimpin oleh pengarah acara, secara umum persiapan yang di lakukan ialah persiapan studio, *blocking* kamera, gladi resik, video tapping. (Fachruddin Andi dasar dasar penyiaran 2011:11)

2.6.3 Pasca produksi

Pasca produksi di lakukan melalui beberapa tahapan di antaranya:

- a. *Capturing* adalah menstransfer audio visual dari kaset digital ke hard disk computer, sehingga materi editing sudah dalam bentuk file.
- b. *Logging* adalah membuat susunan daftar gambar dari kaset hasil *shooting* secara detail serta dengan mencatat *time code* nya.
- c. *Editing pictures* di susun dan di rangkai menjadi produk final.
- d. *Editing sound* penyunting suara yang di sinkronkan pada gambar serta menghidupkan suasana melalui ilustrasi musik.
- e. *Final cut* mengerjakan bauran suara final dengan gambar.

(Fachruddin Andi dasar dasar penyiaran 2011:10)

2.7 Ekstrasi Hasil Penelitian Terdahulu

1. Yurizko Septiryan – (Kameramen produksi program hiburan di BCTV) Kerja praktek ini mengambil topik tentang tugas kameramen dalam produksi salah satu program hiburan acara televisi di stasiun televisi lokal BCTV. Saat ini media televisi menjadi menarik karena mampu menjadi media komunikasi visual yang bisa melengkapi kebutuhan masyarakat masa kini. Ragam acara yang disajikan oleh media ini sebagai sarana hiburan, pendidikan juga sumber informasi bagi masyarakat. Media komunikasi searah yang mampu menyampaikan berbagai macam informasi hanya melalui visualisasi menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Tak hanya

masyarakat golongan menengah atas, melainkan hampir seluruh lapisan masyarakat menggemari media ini. Mulai dari anak-anak hingga orang tua bergantung pada informasi yang disajikan oleh televisi. Keragaman acara seakan memberikan tambahan ilmu bagi semua khalayak. Perubahan jaman, gaya hidup dan aktifitas manusia menjadikan peran televisi menyampaikan berbagai informasi menjadi sangat penting. Ketergantungan masyarakat terhadap televisi bisa dilihat dari banyaknya waktu yang mereka luangkan untuk melihat acara-acara di televisi tersebut. BCTV (Business Channel Television) adalah salah satu televisi lokal di Surabaya, Indonesia. Memulai siarannya pada tanggal 7 Juli 2009 mulai pukul 08:00-24:00 WIB setiap hari pada saluran 40 UHF. Jangkauan siarannya bertahap akan meliputi kota Surabaya, Sidoarjo, Gresik, Lamongan, Pasuruan, Kamal, Bangkalan. Stasiun televisi ini merupakan jaringan dari Kompas TV.

2. Gianta Firmandimas Adya Mahendra (Peran Campers dalam pengambilan gambar sebagai konten berita pada program lensa indonesia di Rajawali Televisi) Alasan penulis memilih Rajawali Televisi menjadi tempat bagi penulis untuk melakukan kegiatan Kuliah Kerja Media, karena Penulis merasa Rajawali Televisi dapat memberikan pelatihan mengenai Broadcasting secara mendalam khususnya dalam bidang Mengambil gambar bagi Kameramen liputan, dimulai dari mekanisme liputan hingga bagaimana cara mengambil gambar untuk berita yang baik. Televisi merupakan paduan audio dari segi penyiarannya (Broadcast) dan video dari segi gambar Bergeraknya (moving images). Effendy (1993:20). Dengan televisi khalayak (penonton) bisa dengan mudah menerima pesan yang diberikan oleh tayangan yang disuguhkan oleh televisi kepada penonton karena televisi menggunakan konsep audio visual sehingga pesan yang disampaikan bisa lebih mudah untuk diberikan kepada khalayak (penonton). Selama 2 bulan pelaksanaan magang atau Kuliah Kerja Media (KKM) di Rajawali

Televisi, setelah penulis ditempatkan pada semua posisi yang ada di Rajawali Televisi khususnya Divisi News, penulis memilih jobdesk Sebagai Kameramen liputan. Dalam masa magang atau kuliah kerja media (KKM) penulis banyak sekali menerima ilmu dan pengalaman kerja khususnya di dunia pertelevisian melalui jobdesk penulis sebagai Kameramen liputan di divisi Berita Rajawali televisi. Penulis menyadari tugas penting dari seorang campers liputan yang mencari gambar sebagai konten dari program berita di Rajawali Televisi terutama program Lensa Indonesia Sore penulis sering diberikan nasihat oleh Campers senior tentang bagaimana untuk menjadi seorang kameramen yang baik, disini penulis juga mendapat praktekan dengan baik karena penulis telah menerima teori dan praktek bagaimana untuk menjadi seorang kameramen selama masa perkuliahan. Sehingga ketika melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Media, penulis dapat memahami bagaimana tugas dari seorang kameramen tersebut. pengalaman kerja inilah yang merupakan suatu proses pembelajaran bagi penulis untuk mendapatkan hasil yang optimal dari apa yang diinginkan penulis dan diharapkan ilmu yang didapatkan oleh penulis ketika menjalani KKM (Kuliah Kerja Media) bisa diterapkan dengan baik bahkan dapat lebih berkembang lagi.