

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Storytelling* merupakan kegiatan yang berkaitan dengan menceritakan sebuah cerita satu atau lebih pendengar. Dalam *storytelling* seorang *storyteller* (pendongeng) melakukan interaksi dua arah dengan pendengar, lalu menuturkan kisah. *Storyteller* bercerita tentang peristiwa dengan menggunakan kata-kata permainan suara dan gerakan. Peristiwa yang disampaikan biasanya berasal dari cerita-cerita naratif yang ada. Cerita naratif ada disetiap kebudayaan sebagai sarana hiburan, pendidikan, pelestarian budaya, dan penanaman nilai moral.

Seiring perkembangan zaman *storytelling* tak hanya untuk dongeng penghantar tidur saja tetapi juga untuk mendorong nilai tambah produk kreatif, menggulirkan gerakan sosial dan peristiwa lainnya. Selain bentuk-bentuk tradisional, cakupannya juga diperluas untuk menggambarkan sejarah, narasi pribadi, komentar politik dan perkembangan norma-norma budaya. Bentuk bentuk baru dari media menciptakan cara-cara baru bagi orang-orang yang menyimpan, mengungkapkan dan mengonsumsi cerita.

Di era digital seperti ini cara menyampainnya menjadi lebih mudah dan menarik tidak seperti metode metode sebelumnya. Seperti sekarang *storytelling* banyak di kemas dalam bentuk vidio dengan memanfaatkan kekuatan audio visual. Dengan menggunakan vidio *storytelling* bisa dikemas semenarik mungkin dan bisa di abadikan sebagai bentuk dokumentasi.

Pasar Kebon Empring adalah *storytelling* yang dibuat di pasar kebon empring dengan mengusung tema hiburan dan edukasi. *Storytelling* ini disajikan dengan menampilkan shoot keindahan alam pasar kebon empring, momen kehangatan, dan moment bersama keluarga ataupun dengan kerabat dekat.

Dalam pembuatan vidio *storytelling* seorang *cameraman* bertugas mengambil gambar sesuai dengan cerita yang akan dibawakan oleh sutradara. Ia juga harus memastikan kualitas gambar agar sesuai dengan shoot yang

dibutuhkan. *Cameraman* juga dituntut untuk mengambil gambar dengan banyak cara, baik menggunakan alat bantu maupun secara manual.

Penulis selama mengerjakan tugas kuliah selalu memposisikan diri sebagai cameraman, oleh karena itu penulis mengambil Tugas Akhir berbentuk Karya Kreatif sebagai *Cameraman* untuk memaksimalkan dan menjadi tolak ukur dari ilmu yang dipelajari di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana peran *cameraman* dalam produksi vidio *storytelling* Pasar Kebon Empring.

## **1.3 Tujuan**

Dengan adanya karya kreatif ini mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan segala ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan. Adapun tujuan lain dari karya kreatif ini adalah :

1. Memahami peran cameramen dalam produksi *storytelling* Pasar Kebon Empring.
2. Memahami tanggung jawab seorang cameramen.
3. Dapat dijadikan referensi bagi adik angkatan di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
4. Menjadi syarat gelar ahli madya (A.md) Program D3 jurusan Broadcasting radio dan televisi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

## **1.4 Manfaat Kegiatan**

Manfaat dari produksi karya kreatif ini selain juga sebagai pembuktian kemampuan dan penerapan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan, juga dapat menjadi media untuk pembelajaran di kemudian hari. Manfaat dari karya kreatif antara lain :

1. Vidio *storytelling* dapat dijadikan sebagai media penyampaian pesan kepada *audience*.
2. Mendapat pengalaman berharga sesuai dengan bidang yang di ambil.

3. Mendapatkan pengalaman langsung sebagai cameraman yang baik sesuai dengan ilmu yang telah didapat semasa masa perkuliahan.

### 1.5 Waktu Dan Tempat Produksi

Berdasarkan hasil rapat yang melibatkan semua crew, maka proses produksi vidio *storytelling* berjalan selama 3 bulan. Dari mulai pra produksi pada bulan juni 2021, produksi pada bulan juli 2021, dan pasca produksi pada bulan agustus. Lokasi produksi yaitu di Pasar Kebon Empring Jl. Wonosari Jl. Bintaran wetan, Bantaran Wetan, Srimulyo, Kec.Piyungan, Bantul, Yogyakarta.

Tabel 1 : Kegiatan produksi

No	Waktu	Keterangan Kegiatan
1	1 juni 2021	Pengumpulan ide
2	6 juni 2021	survey
3	7-9 juni 2021	Pembuatan naskah
4	14 juni 2021	Koordinasi tim
5	20 juni 2021	Menentukan jadwal produksi
6	26 juni 2021	Pengecekan persiapan produksi
7	27 juni 2021	Produksi
8	12 juli 2021	Editing offline
9	19 juli	Editing online
10	13 agustus	Take vo
11	23 agustus 2021	Mastering

Sumber : Dokumen pribadi

### 1.6 Metode Pengumpulan data

Dalam penulisan laporan karya kreatif ini penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi. Ada dua jenis data yang diolah dalam penulisan yaitu :

#### 1. Data Primer

##### a. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan narasumber secara langsung. Tujuannya agar

mendapatkan informasi dimana seorang peneliti bertanya langsung kepada narasumber. Wawancara dengan sutradara dilakukan pada tanggal 15 juni 2021

b. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena yang didasari pada pengetahuan dan gagasan yang bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi terkait dengan sebuah peristiwa atau kejadian yang sudah atau sedang terjadi. Proses dalam mendapatkan informasi tadi haruslah nyata dan dapat dipertanggung jawabkan. Observasi tempat dilakukan pada tanggal 6 juni 2021.

2. Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam penulisan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi kusus dari beragam tulisan, wasiat, buku, undang-undang, dan sebagainya. Dalam artian umum dokumentasi adalah sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian, dan penyediaan dokumen, berkas-berkas atau jurnal yang mendukung SOP dan peran *Cameraman*. Foto-toto dokumentasi pada saat produksi *storytelling* pasar kebon empring.

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan karya kreatif, penulis telah melaksanakan produksi vidio *storytelling* “Pasar Kebon Empring”. Dengan latar belakang tersebut penulis telah menentukan judul laporan yaitu “Peran *Cameraman* Dalam Produksi Vidio *Storytelling* Pasar Kebon Empring”. Penegasan judul ini bertujuan membatasi kajian penelitian, adapun pembatasan penelitian sebagai berikut :

##### 2.1.1 Peran

Peran menurut Soekanto(2009 : 212-213) adalah proses dinamis kedudukan status. Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan. Perbedaan antara kedudukan dengan peranan adalah untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Keduanya tidak dapat dipisah-pisah karena yang satu tergantung pada yang lain dan sebaliknya.

##### 2.1.2 Cameraman

*Cameraman* adalah orang yang tugasnya menggunakan kamera untuk film,televise, dan vidio lainnya. Seorang *cameraman* bisa memunculkan gambar dan ide baru yang disukai oleh khalayak, maka itu dapat menjadi kebanggaan bagi seorang *cameraman* tersebut. Gambar yang di ambil mampu menampilkan kerja kreatif dari *cameraman* itu sendiri. Jangan memandang dunia dengan mata umum, tetapi beralih dengan menggunakan kemampuan indra dan kejelian yang kita miliki. Seorang *cameraman* harus selalu menggunakan imajinasi. *Cameraman* atau disebut juga juru kamera (*camera person*) bertanggung jawab atas semua aspek teknis pengambilan gambar dan perekam gambar. Seorang juru kamera harus memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan ketika ia mengambil gambar. Ia harus memastikan bahwa gambar yang di ambil sudah tajam (*focus*), komposisi gambar (*framing*) yang sudah tepat, pengaturan kevel atau tingkat suara sesuai, warna gambar sesuai dengan aslinya (*natural*) dan

juru kamera mendapatkan gambar (*shoot*) yang terbaik. (<https://suneducationgroup.com/>)

### 2.1.3 Vidio Storytelling

Vidio storytelling adalah vidio yang memiliki kekuatan pada cerita dan mudah dipahami oleh audience. Vidio storytelling dapat diunggah dalam beberapa format seperti instagram, facebook, instagram tv atau youtube.

### 2.1.4 Pasar Kebon Empring

Pasar kebon empring adalah *storytelling* yang dibuat di pasar kebon empring dengan mengusung tema hiburan dan edukasi. *Storytelling* ini disajikan dengan menampilkan shoot keindahan alam pasar kebon empring, momen kehangatan, dan moment bersama keluarga ataupun dengan kerabat dekat.

## 2.2 Kajian Pustaka

### 2.2.1 Definisi *Storytelling*

Menurut echols (dalam aliyah,2011) *storytelling* terdiri dari dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Selain itu *storytelling* disebut disebut juga bercerita atau mendongeng seperti yang dilakukan oleh malan, mendongeng adalah bercerita berdasarkan tradisi lisan. *Storytelling* merupakan usaha yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan isi perasaa, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak anak secara lisan.

Sedangkan dalam Kamus Besar Indonesia (Ikranegekata dan hartik), cerita adalah kisah, dongeng, sebuah tutur yang melukiskan suatu proses terjadinya peristiwa secara panjang lebar, karangan yang menyajikan jalannya kejadian-kejadian, lakon yang diwujudkan dalam pertunjukan (tentang drama, film, dan sebagainya).

Sepertihalnya dalam pembuatan film, pembuatan vidio *storytelling* juga menggunakan unsur dasar yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dua

unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk pembuatan video *storytelling*.

## 1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita. Setiap cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan.

### a. Pemeran/Tokoh

Dalam film, ada dua tokoh penting untuk membantu ide cerita yaitu pemeran utama dan pemeran pendukung. Pemeran utama adalah bagian dari ide cerita dalam film yang diistilahkan protagonis, dan pemeran pendukung disebut dengan istilah antagonis yang biasanya dijadikan pendukung ide cerita dengan karakter pembuat masalah dalam cerita menjadi lebih rumit atau sebagai pemicu konflik cerita.

### b. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dalam cerita dapat diartikan sebagai penghambat tujuan, yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya, biasanya didalam cerita disebabkan oleh tokoh antagonis. Permasalahan ini pula yang memicu konflik antara pihak protagonis dengan antagonis. Permasalahan bisa muncul tanpa disebabkan pihak antagonis.

### c. Tujuan

Dalam sebuah cerita, pemeran utama pasti memiliki tujuan atau sebuah pencapaian dari karakter dirinya, biasanya dalam cerita ada sebuah harapan dan cita-cita dari pemeran utama, harapan itu dapat berupa fisik ataupun abstrak(nonfisik)

### d. Ruang/Lokasi

Ruang dan lokasi menjadi penting untuk sebuah latar cerita, karena biasanya, latar lokasi menjadi sangat penting untuk mendukung suatu penghayatan sebuah cerita.

e. Waktu

Penempatan waktu dalam cerita dapat membangun sebuah cerita yang berkesinambungan dengan alur cerita.

2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolah unsur naratif atau bisa dikatakan juga merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Ada berapa unsur sinematik diantaranya yaitu.

a. *Mise-en-scene*

*Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. Bisa dikatakan bahwa separuh kekuatan film terdapat pada aspek *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* memiliki unsur penting yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make up*, *acting*, dan pergerakan kamera. Unsur *mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan *mood* sebuah film. (Pratista, 2017:97).

b. Sinematografi

Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera serta stok filmnya (data yang diambil). Seorang sineas tidak hanya merekam adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan di ambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan gambar, dan sebagainya. (Pratista, 2017:129).

c. Komposisi

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan obyek gambar didalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita. Dengan komposisi yang baik, kita akan mendapatkan gambar yang lebih “hidup” dan bisa mengarahkan perhatian penonton kepada objek tertentu dalam gambar. (Semedhi, 2011:43).



## 1. Rule of Thirds

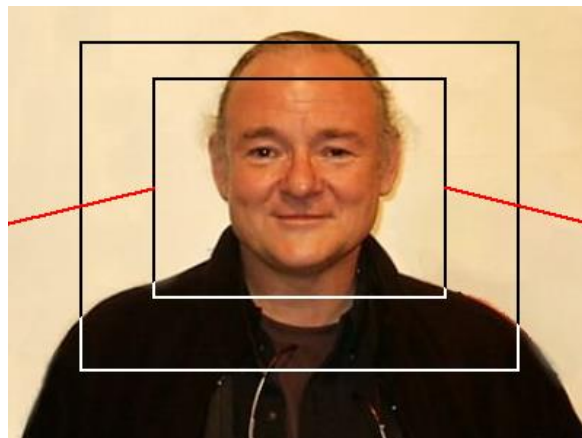


Gambar 1 : *Rule of Thirds*

Sumber: <https://denkapratama.co.id/>

*Rule of thirds* adalah teknik komposisi yang membagi frame kedalam 2x3 bagian atau 9 kotak. Aturan ini mengusulkan bahwa titik awal perkiraan yang berguna untuk setiap pengelompokan komposisi adalah menempatkan *phoint the inters* utama di tempat kejadian pada salah satu dari persimpangan garis *interior*. Aturan komposisi ini merupakan aturan sederhana yang efektif untuk komposisi frame apapun. Aturan komposisi ini juga telah digunakan oleh seniman masalalu. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

## 2. Headroom



Gambar 2 : *Headroom*

Sumber : <https://musowwir.blogspot.com/>

*Headroom* merupakan salah satu konsep komposisi estetika yang membahas posisi vertikal relatif subjek didalam frame gambar. *Headroom* sejatinya mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subjek dan bagian atas frame. Tetapi, istilah ini terkadang digunakan sebagai pengganti *lead room*, *nose room*, atau *look room*. Jumlah *headroom* yang secara estetika dianggap menyenangkan adalah kuantitas yang dinamis, yang bisa berubah secara relatif terhadap beberapa *frame* yang diisi oleh subjek. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

### 3. *Lead Room*

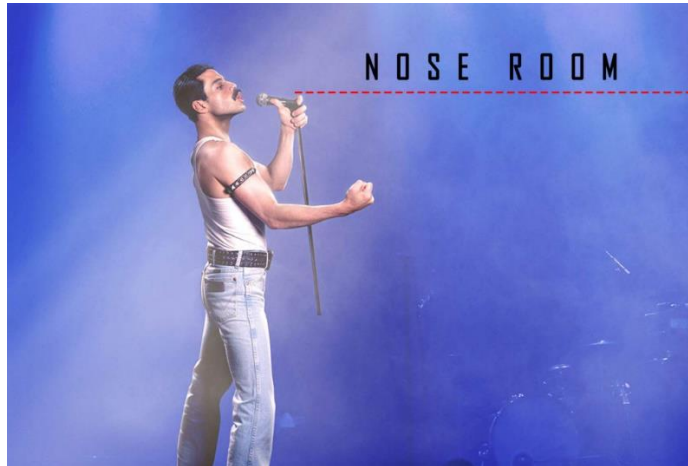


Gambar 3 : *Lead Room*

Sumber : <https://warungaudiovisual.com/>

*Lead room* adalah ruang terbuka yang dilihat oleh seseorang aktor dalam film dan posisi ruang ini berada didepan atau di hadapan aktor. Jika aktor melihat *frame* ke kiri, maka aktor harus di tempatkan pada *frame* sebelah kanan, begitu pula sebaliknya. Hal ini dapat membuat *framing* atau ukuran bingkai menjadi nyaman karena subjek sedang melihat ruang terbuka didepannya. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

#### 4. *Noseroom* Atau *Lookroom*

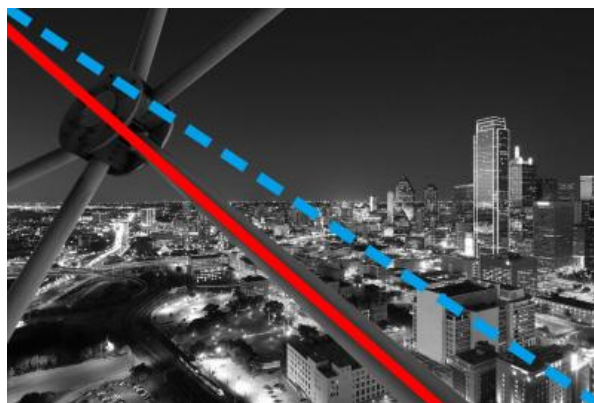


Gambar 4 : *Noseroom* atau *Lookroom*

Sumber : <https://warungaudiovisual.com/>

*Noseroome* atau *lookroom* merupakan salah satu konsep komposisi yang cenderung menempatkan aktor di tengah-tengah *frame* gambar. *Noseroom* atau *Lookroom* adalah ruang antara subjek dengan tepi gambar. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

#### 5. *Diagonals*



Gambar 5 : *Diagonals*

Sumber : <https://snapshot.canon-asia.com/>

Teknik komposisi ini lebih banyak digunakan dan di terapkan didalam fotografi. Tetapi dalam sinematografi teknik komposisi ini juga merupakan cara yang baik untuk menciptakan *kinesis*. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

#### 6. *Figure To Ground*

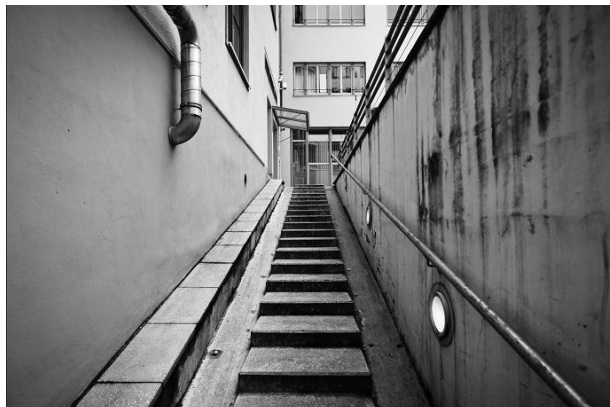


Gambar 6 : *Figure To Ground*

Sumber : <https://musowwir.blogspot.com/>

Komposisi ini selalu erat dengan mata manusia yang cenderung memperhatikan hal-hal yang kontras. Adanya kontras antara subjek dengan latar belakang dapat menciptakan kedalaman dan dapat membantu khalayak untuk mengarahkan subjek kedalam sebuah ruang. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

#### 7. *Balance*



Gambar 7 : *Balance*

Sumber : <https://www.dictio.id/>

Keseimbangan ataupun ketidak seimbangan visual adalah salah satu bagian penting dalam komposisi sinematografi. Setiap elemen komposisi ini memiliki visual masing-masing, elemen-elemen tersebut dapat diatur kedalam komposisi yang seimbang maupun komposisi yang tidak seimbang. Bobot sebuah visual pada objek utama ditentukan oleh ukuran objek dan dipengaruhi oleh posisi objek tersebut dalam frame, warna objek, serta pergerakan objek.

(Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

#### 8. *Pattern And Repetition*



Gambar 8 : *Pattern And Repetition*

Sumber : <https://www.smkypt2purbalingga.sch.id/>

Komposisi ini terkait dengan ketertarikan manusia pada sebuah pola. Dengan menggunakan pola dan pengulangan, akan menarik perhatian khalayak ramai terhadap gambar. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

### 9. *Frame Within A Frame*

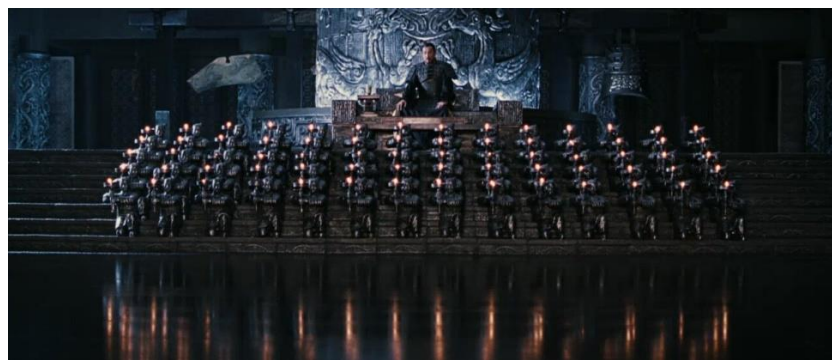


Gambar 9 : *Frame Within A Frame*

Sumber : <https://pakarkomunikasi.com/>

Kebanyakan terkadang komposisi menuntut sebuah *frame* yang berbeda dari aspek rasio film. Dengan danya ini, bisa diatasi menggunakan *frame within a frame* yang dalam artian menggunakan elemen-elemen *framing* dalam mengambil sebuah gambar. Komposisi ini sangat berguna untuk film format layar lebar dan dapat digunakan tidak hanya untuk mengubah aspek rasio pengambilan gambar, tetapi juga bisa untuk memusatkan perhatian elemen cerita yang penting. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

### 10. *Static Composition*



Gambar 10 : *Static Composition*

Sumber : <https://www.barayabros.com/>

Komposisi mayoritas menggunakan garis *horizontal* dan *vertikal*. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)



### 11. *Dynamic Composition*



Gambar 11 : *Dynamic Composition*

Sumber : <https://www.barayabros.com/>

Yaitu komposisi yang memiliki banyak garis diagonal, dinamisme atau kegembiraan berasal dari fakta bahwa diagonal agak mengganggu. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

### 12. *Deep Space Composition*



Gambar 12 : *Deep Space Composition*

Sumber : <https://musowwir.blogspot.com/>

*Deep space composition* adalah sebuah komposisi visual yang secara total menempatkan informasi atau subjek yang penting pada semula bagian frame dan dapat menciptakan sebuah ilusi kedalaman. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

### 13. Shot Composition



Gambar 13 : *Shot Composition*

Sumber : <https://www.portaldekave.com/>

Komposisi Ini terbagi menjadi tiga yaitu latar belakang atau *background*, *middleground* atau latar tengah, dan *foreground* atau latar depan sebuah komposisi. Latar belakang sebuah komposisi adalah bidang dalam komposisi yang terletak dibelakang aktor. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

### 14. Leading Lines



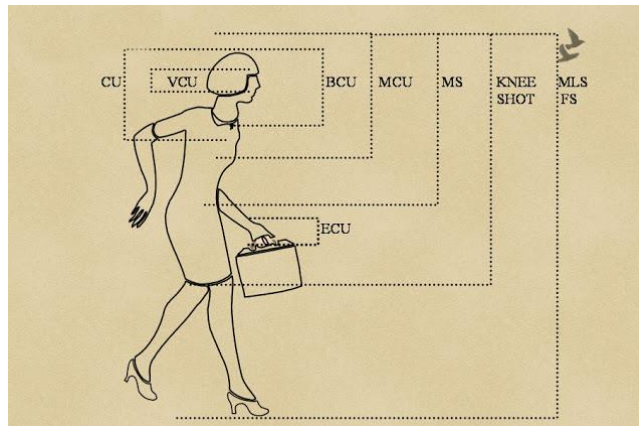
Gambar 14 : *Leading Lines*

Sumber : <https://haho.co.id/>

*Leading lines* adalah garis imajiner yang membentang dari satu objek ke objek lain untuk menarik perhatian khalayak dari fokus objek utama ke objek sekunder. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)



## 15. Framing



Gambar 15 : Framing

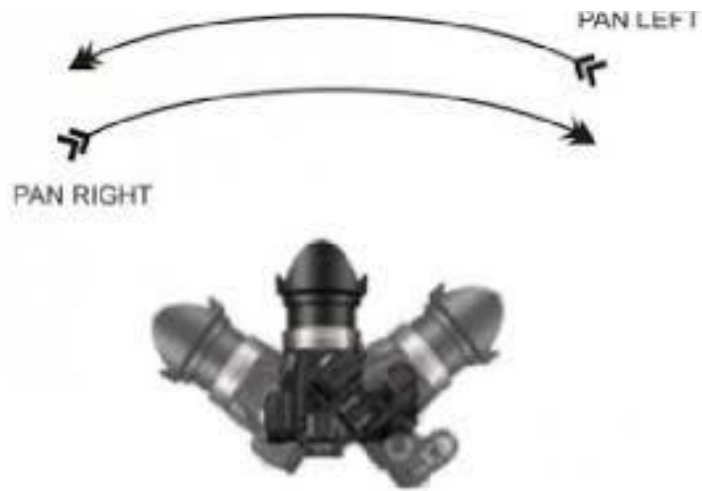
Sumber : <https://musowwir.blogspot.com/>

*Framing* dimana kamera diposisikan berdasarkan adegan yang diputuskan untuk diambil gambarnya. Sebuah frame dapat berupa frame statis maupun frame bergerak, tergantung pada jenis adegan yang akan diambil gambarnya. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

### d. Pergerakan Kamera

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetika dan naratifnya. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita, umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera statis. Pergerakan kamera, secara teknis tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis yakni :

## 1. Pan

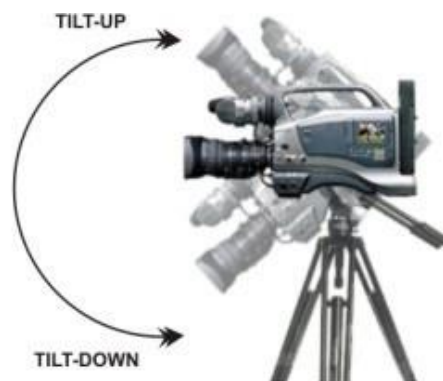


Gambar 16 : Pan

Sumber : <https://adoc.pub/>

Pan adalah pergerakan kamera secara *horizontal* (kekanan dan kekiri, atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap apada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau subjek.(pratista, 2017 : 153)

## 2. Tilt



Gambar 17 : Tilt

Sumber : <https://ccsvwikrama.wordpress.com/>

*Tilt* merupakan pergerakan kamera secara *vertikal* (dari atas kebawah atau bawah keatas) dengan posisi kamera tetap pada porosnya.

*Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan objek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera) seperti misalnya gedung bertingkat, patung raksasa, atau objek lainnya yg bersifat megah atau agung. Teknik tilt juga juga sering digunakan untuk memperlihatkan dua posisi sebuah objek yang berada dibawah dan atas, yang bisa bergerak ke atas atau sebaliknya ke bawah. Teknik ini juga tidak jarang digunakan sebagai shot penutup vidio dengan mengarahkan kamera secara perlahan ke atas (*tilt up*) hingga memperlihatkan ke awan, atau sebaliknya (*tilt down*) sebagai pembuka.(Pratista, 2017 : 154)

### 3. Roll



Gambar 18 : Roll

Sumber : <https://ccsvwikrama.wordpress.com/>

*Roll* merupakan pergerakan kamera memutar separuh (180) atau bahkan memutar penuh (360), namun posisi kamera tetap pada porosnya. Pergerakan kamera semacam ini sangat jarang digunakan, kecuali untuk motif tertentu. Teknik ini sering kita jumpai dalam film fiksi ilmiah yang beralokasi cerita di luar angkasa, ketika kondisi tidak ada gravitasi sama sekali.(Pratista, 2017 : 154)

### 4. Tracking Shot



Gambar 19 : Tracking Shot atau Dolly Shot

Sumber : <https://ccsvwikrama.wordpress.com/>

*Tracking shot* atau disebut *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara *horizontal*. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi, yakni maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/Right*), dan seringkali menggunakan rel atau *track*. *Tracking shot* dapat dilakukan menggunakan truk atau mobil. (Pratista, 2017 : 155)

#### 5. *Crane Shot*



Gambar 20 : *Crane Shot*

Sumber : <https://ccsvwikrama.wordpress.com/>

*Crane shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara *vertikal*, *horizontal*, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). *Crane shot* umumnya menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus, dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane shot* umumnya menghasilkan efek *high angle*, sering digunakan untuk menggambarkan situasi lanskap luas, seperti sudut kota. (Pratista, 2017 : 155)



#### e. *White Balance*

*White balance* adalah pengaturan yang digunakan untuk menyesuaikan tingkat kepekaan kamera terhadap intensitas cahaya. Semua sumber cahaya mempunyai suhu atau temperatur warna tertentu.

Dan suhu tersebut mempengaruhi warna yang terlihat pada video atau gambar. Seperti sinar matahari, lampu neon, dan cahaya dari lampu pijar akan memunculkan warna yang berbeda pada kamera karena temperatur mereka berbeda.

Pada umumnya sinar matahari siang menghasilkan warna kebiruan sedangkan lampu neon dengan watt besar cenderung kehijauan, api dan lilin sangat merah. Hal itu akan dilihat langsung pada kamera tanpa dapat membedakan warna putih yang ada. Namun mata kita manusia normal tidak dapat melihat warna seperti itu, mata kita akan melihat sebagian cahaya tampak putih karena mata kita otomatis menyesuaikan terangnya cahaya atau langsung dapat membedakan warna putih. Fungsi *white balance* pada kamera itu sendiri adalah agar cahaya dominan muncul sebagai cahaya putih yang normal dengan mengkompensasi varian suhu, warna, dan terlepas dari warna sebenarnya. Untuk suhu warna diukur menggunakan derajat *kelvin* bukan *fahrenheit* atau *celcius*.

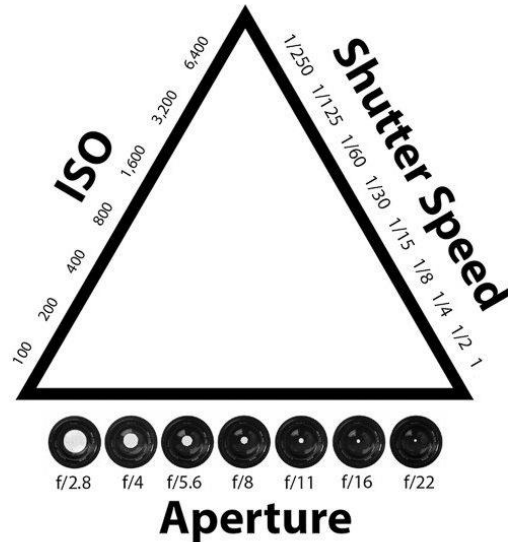
*White balance* adalah fitur penting yang memungkinkan kamera untuk menyesuaikan diri dengan kondisi warna yang tetap untuk setiap kondisi atau situasi. Kebanyakan kamera saat ini memiliki built-in white balance yang cukup handal untuk ditetapkan pada situasi siang hari dan dalam ruangan. Fungsi-fungsi dalam kamera ditandai dengan simbol bola lampu kecil untuk *white balance setting cahaya* dalam ruangan 3200K atau simbol matahari untuk *white balance setting* siang hari 5600K, Auto White Balance memiliki simbol ATW atau WB.

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

Gambar 21 : *White Balance*

Sumber : <https://rumorkamera.com>

f. Segitiga *Exposure*



Gambar 22 : *Segitiga Exposure*

Sumber : <https://borneodigital.id>

Segitiga exposure atau merupakan suatu cara yang efektif untuk mendeskripsikan relasi antara tiga aspek atau elemen dari exposure. Setiap sudut dari gambar segitiga exposure mempresentasikan satu dari tiga variabel yaitu :

1. ISO

Secara teknis untuk pemula apabila keadaan cahaya kurang intensitas cahayanya maka yang perlu dilakukan adalah menaikkan ISO hingga foto atau video yang dihasilkan mencapai titik keseimbangan begitu pula sebaliknya apabila intensitas cahaya lebih rendah. (<https://idseducation.com/>)

2. *Aperture (diafragma)*

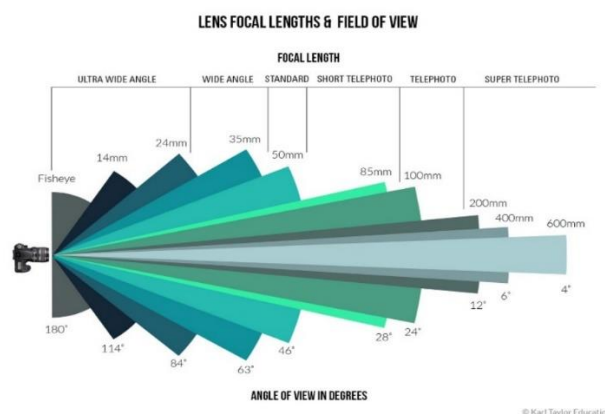
*Aperture (diafragma)* ini berguna untuk mengatur bukaan cahaya yang masuk mengenai sensor atau film. bukaan *apature* ditandai dengan angka f/1.2, f/1.4, f/1.8 dst. (<https://idseducation.com/>)

### 3. Shutter Speed

*Shutter speed* merupakan durasi kamera membuka sensor untuk menyerap cahaya. Semakin lama durasi shutter speed maka semakin banyak pula cahaya yang masuk begitupula sebaliknya. (<https://idseducation.com/>)

### g. Focal Length

*Focal length* adalah jarak titik tengah bagian lensa dengan bidang sensor atau film yang menangkap gambar pada titik fokus paling tajam. Jika sebuah objek diambil dengan yang sama dengan lensa yang memiliki ukuran focal length yang berbeda maka lingkup luasan gambar akan berbeda. Ukuran *focal length* sebuah lensa menggunakan satuan milimeter (mm). Secara umum ukuran lensa dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan *focal length*-nya, yakni *short focal length*, normal (*standart*) *focal length*, dan long *focal length*. Namun hanya ada dua tipe atau jenis lensa dipasaran yakni, prime (*fixed*) dan *zoom*. Lensa *prime (fixed)* memiliki ukuran focal length yang tetap dan tidak bisa di ubah misalnya 24mm, 35mm, 50mm, 85mm, dan 135mm. Sementara lensa *zoom* adalah jenis lensa yang mampu mengubah ukuran *focal length*-nya seperti, 24-70mm dan 70-200mm. Penggunaan lensa juga mempengaruhi efek kedalaman gambar yang mampu dicapai fokusnya. (Pratista, 2017 : 136)



Gambar 23 : Focal Length

Sumber : <https://karltaylorededucation.com/>

#### h. *Filter* kamera



Gambar 24 : *Filter* kamera

Sumber : <https://munifahajrina.blogspot.com/>

*Filter* kamera adalah sebuah aksesoris tambahan yang dipasang pada bagian depan lensa kamera untuk melindungi, mengatur cahaya, atau untuk memperoleh efek tertentu saat memotret atau mengambil video.

Berikut adalah beberapa filter kamera sesuai dan kegunaannya :

##### 1. *Filter* UV

*Filter* uv dapat melindungi lensa dari debu, kotoran, dan kelembaban, selain itu juga dapat melindungi lensa dari goresan. (Dewi, 2019. <https://tirto.id/>)

##### 2. *Filter* Polarized

*Filter* ini dapat menghasilkan polarisasi cahaya yang secara dramatis mengurangi pantulan, meningkatkan warna, dan meningkatkan kontras pada gambar. Filter ini berbentuk lingkaran untuk mengurangi polarisasi. (Dewi, 2019. <https://tirto.id/>)

##### 3. *Filter* Neutral Density (ND)

*Filter* ini digunakan untuk mengurangi cahaya yang masuk ke lensa, oleh sebab itu ia dapat mengurangi kecepatan rana kamera. Filter ini biasanya digunakan untuk memotret objek bergerak terlihat blur seperti sungai, air terjun, atau aktivitas orang yang sedang bergerak. (Dewi, 2019. <https://tirto.id/>)

##### 4. *Hard-Edge Graduated Neutral Density* (GND)



Filter ini digunakan dalam situasi kontras yang tinggi, cocok untuk memotret lanscape atau panorama yang memperlihatkan warna langit yang jauh lebih terang dari pada objek yang diposisi paling depan. (Dewi, 2019. <https://tirto.id/>)

5. *Soft-Edge Neutral Density* (GNG)

Filter ini sama digunakan seperti versi hard-edge ND, namun apabila ingin memotret transisi yang lebih mulus lebih baik menggunakan filter soft-edge ini. (Dewi, 2019. <https://tirto.id/>)

6. *Reverse Graduated Neutral Density* (GNG)

Pada umumnya para fotografer atau video grafer menggunakan filter ini untuk melawan sinar matahari, filter GNG ini berangsur mengalami transisi dari gelap ke jernih menuju tepi. (Dewi, 2019. <https://tirto.id/>)

7. *Filter Warna*

Filter warna dapat berfungsi pula untuk menambah kesan hangat atau dingin pada gambar yang dihasilkan. Jenis filter ini sangat populer untuk film dan jarang digunakan untuk fotografi digital. (Dewi, 2019. <https://tirto.id/>)

8. *Filter Close-Up*

Filter close up memiliki nama lain diopter, cocok untuk digunakan dalam pemotretan macro , karena filter ini memungkinkan lensa untuk fokus lebih dekat pada subjek. (Dewi, 2019. <https://tirto.id/>)

i. *Editing*

Editing adalah proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar-gambar, sehingga menghasilkan sebuah film/program tayangan. Pada hal ini para sineas tau betapa kuatnya editing dalam produksi sebuah film

j. *Suara*

Suara adalah segala sesuatu yang mapu ditangkap oleh indera pendengaran. Dalam sebuah film suara dibagi menjadi tiga yakni dialog, musik, dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter didalam maupun diluar cerita film (narasi). Sementara musik adalah seluruh iringan musik serta lagu baik

yang ada di dalam maupun diluar cerita film(musik latar). Sementara efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun diluar cerita film.(Pratista, 2017 : 197). Semua unsur-unsur diatas menjadi saling berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan.

### 2.2.2 Jenis-Jenis Vidio Storytelling

#### 1. *Web Series*

Bentuk *web series* sendiri seperti film pendek yang terdiri dari beberapa episode, biasanya akan tayang setiap minggu. Di akhir setiap episode akan ada cliffhanger atau cerita menggantung yang membuat penonton penasaran dan menunggu kelanjutan cerita atau episode selanjutnya. Explorasi genre web series juga sangat luas dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan cerita. (<https://studioantelope.com/>).

#### 2. *Short Film*

*Short film* adalah format film dengan durasi pendek. Tidak ada standarisasi yang jelas berapa durasi dari sebuah *short film*, tetapi jika untuk keperluan distribusi digital seperti di youtube, durasi 10-30 menit sudah cukup tepat. (<https://studioantelope.com/>).

#### 3. *Documentary Vidio*

*Documentary vidio* adalah vidio yang memaparkan fakta dan kenyataan yang ada. Proses pembuatan sebuah *documentary vidio* membutuhkan proses research untuk menemukan fakta-fakta yang ada, caranya bisa dengan wawancara, observasi lapangan, menyebarkan survey, ataupun studi pustaka. (<https://studioantelope.com/>).

#### 4. *Thematic Vidio*

*Thematic vidio* adalah jenis vidio yang mengangkat sebuah tema tertentu, biasa dipakai saat hari raya atau hari peringatan, seperti idulfitri, tahun baru, valentine, hari Kartini, hari kemerdekaan, hari ibu dan lainnya. (<https://studioantelope.com/>)

#### 5. *Biography Vidio*

*Biography vidio* adalah jenis vidio yang menceritakan kisah hidup seseorang, biasanya tokoh yang di angkat adalah orang dibalik sebuah

bisnis atau orang yang dapat mempresentasikan *value* dari sebuah bisnis. *Timeline* kehidupan seseorang yang di angkat dalam vidio dapat di sesuaikan dengan cerita yang ingin di angkat, bisa sejak lahir hingga saat ini atau mengambil periode yang sesuai. (<https://studioantelope.com/>).

#### 6. *Product Vidio*

*Product vidio* adalah vidio yang dibuat secara khusus untuk memberikan informasi lebih lanjut pada sebuah *product*, seperti fungsinya, kandungan yang terdapat didalamnya, cara pemakaiannya, dan informasi lainnya mengenai *product*. (<https://studioantelope.com/>).

#### 7. *Comedy Scetch*

*Comedy scetch* adalah vidio yang terdiri dari rangkaian adegan komedi yang diperankan oleh beberapa aktor dengan tujuan untuk membuat penontonnya tertawa. (<https://studioantelope.com/>).

#### 8. *Music Vidio*

*Music vidio* adalah vidio yang dibuat khusus untuk mengiringi sebuah lagu. Membuat *music vidio* bisa menjadi salah satu *alternatif marketing tools* untuk brand dan biasanya lagunya juga akan dibuat khusus untuk sebuah *brand*. (<https://studioantelope.com/>).

### 2.2.3 Proses Produksi Vidio *Storytelling*

Produksi vidio *storytelling* melalui berbagai proses, memerlukan banyak peralatan, dana dan tenaga kerja dari berbagai profesi kreatif. Pembuatan vidio *storytelling* harus melalui proses yang panjang dari mulai pra produksi, produksi, hingga pasca produksi, hal ini agar film benar benar memiliki konsep dan persiapan yang matang, hal ini akan di jelaskan seperti berikut ini.

## 1. Pra-produksi

### a. Pengembangan Skenario

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah mengolah ide cerita menjadi sebuah skenario dengan beberapa tahap yang bisa dilalui agar arahnya jelas, dan menentukan arah distribusinya apakah untuk serial TV, Film komersil, indie, atau yang lainnya, karena walaupun memiliki struktur yang sama namun memiliki standarisasi yang berbeda seperti durasi, struktur penceritaan dan sebagainya.

### b. Menyiapkan skenario

Setelah menemukan ide cerita seorang penulis dapat menulis ide cerita kedalam naskah *storytelling*, Skenario dapat bersumber dari ide orisinal atau adaptasi sebuah novel yang akan diproduksi.

### c. Merekrut Tim Produksi

Perekrutan tim produksi harus benar-benar matang dengan tahap seleksi yang disesuaikan dengan kebutuhan penggarapan film serta bidang keahlian masing-masing.

### d. Menyusun Jadwal dan *Budgeting*

Jadwal produksi disusun setelah naskah dikunci atau sudah tidak bisa dirubah lagi, karena setelah itu dapat diketahui berapa biaya yang dibutuhkan sesuai dengan tuntutan cerita serta penjadwalan sudah bisa ditentukan untuk menentukan waktu untuk produksi.

### e. *Hunting* Lokasi

*Hunting* lokasi dilakukan untuk mencari lokasi yang sesuai dengan kebutuhan cerita, dan juga mengurus perizinan lokasi yang ditentukan jika lokasi tersebut membutuhkan perizinan, apabila set tidak bisa ditemukan atau set harus dibangun, lokasi dapat dibangun disebuah studio atau membangun kembali sesuai dengan kebutuhan cerita.

f. Menyiapkan *Wardobe* dan *Property*

*Wardobe* dan *property* setelah naskah dikunci maka tim *wardobe* akan mencari kostum yang sesuai dengan tuntutan, pemilihan kostum akan sangat relatif tergantung dengan kebutuhan cerita apakah kostum didapatkan secara sewa atau membuat. Apabila harus membuat maka tim artistik akan menyiapkan kostum jauh-jauh hari sebelum produksi dilaksanakan.

g. Menyiapkan Peralatan

Alat akan dipersiapkan sebelum produksi, departemen visual, audio, dan art akan memberikan list alat kepada produser dan jika disetujui maka produser akan memberikan dana untuk menyewa peralatan yang akan digunakan.

dilakukan sembarangan, dan sangat berpengaruh pada kualitas film yang dihasilkan nantinya.

h. *Reading / Rehearsal Talent*

Aktifitas ini dilakukan sebelum masa *shooting*, dimana seluruh crew berkumpul dan mendiskusikan sudah sejauh mana persiapan sebelum produksi.

## 2. Produksi

Setelah melakukan serangkaian tahapan pra produksi maka langkah selanjutnya adalah tahap produksi, yaitu *shooting*, mematangkan konsep produksi pada tahap pra produksi memungkinkan pelaksanaan produksi tak banyak membuang waktu untuk membicarakan dari mana kamera merekam gambar. Tahap produksi adalah proses merealisasikan naskah menjadi audio visual. Pada saat *shooting* diperlukan koordinasi yang kuat pada seluruh divisi, karena akan ada banyak hal-hal yang tak terduga dan harus diantisipasi, masalah utama yang paling sering terjadi dalam proses produksi adalah waktu yang tidak sesuai dengan jadwal produksi, masalah teknis, selain faktor itu, faktor alam juga sangat berpengaruh terhadap kelancaran ketika sudah memasuki tahap produksi.

### 3. Pasca-produksi

#### a. Proses *Editing*

*Editing* adalah proses menata gambar dari shoot satu ke shoot yang lainnya menjadi sebuah *scene*, memenggabungkan *scene* ke satu dengan *scene* lainnya menjadi sebuah *sequence*, kemudian menyambungkan keseluruhan *sequence* menjadi suatu *track* video yang memiliki kesatuan cerita utuh.

#### b. Melihat Kembali Hasil *Editing*

Setelah melalui tahap editing, hasil *editing* akan dipresentasikan kepada produser dan sutradara untuk dievaluasi, jika hasil editing sudah sesuai dengan visi sutradara dan tuntutan naskah maka video dapat diselesaikan dan didistribusikan oleh produser.

### 2.3 Ekstrasi

1. Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan contoh laporan Skripsi Izar Yuwandi (411206671). Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dengan judul Analisis Sinematografi Dalam Film Polem Ibrahim Dan Dilarang Mati Ditanah Ini. Penulis tertarik menggunakan referensi skripsi ini karena membicarakan memiliki sistematika penulisan yang baik dan membahas komposisi dalam pengambilan gambar. Sehingga ini menjadi acuan untuk mengerjakan tugas akhir.

**Kata Kunci : Komposisi, Sinematografi, Film**

## BAB III

### 3.1 Klasifikasi Storytelling



Gambar 25 : Logo Pasar Kebon Empring

Desain produksi dari film pendek Daring meliputi :

- a. Rumah produksi : Nekad Production
- b. Kategori : *Storytelling*
- c. Jenis Vidio : *Vidio Product*
- d. Durasi : 5 menit
- e. Judul : Pasar Kebon Empring
- f. Tema : Edukasi Wisata
- g. Bahasa : Indonesia
- h. Penulis Naskah : Ratna Triyani
- i. Format tayang : Video berwarna
- j. Sasaran Penonton : Masyarakat umum
- k. Pemain :
  1. Pengunjung
  2. Pedagang
  3. Pengelola

1. Lokasi :
1. Pintu Masuk Pasar Kebon Empring
  2. Ungai Pasar Kebon Empring
  3. Jembatan Pasar Kebon Empring
  4. Pasar Kebon Empring

### **3.2 Deskripsi *Storytelling***

Vidio *storytelling* ini mengangkat pasar wisata yang tepatnya di berada di desa piyungan, Bantul, DIY. Pasar kebon empring merupakan salahsatu pasar yang pada awalnya terbentuk dari salah satu kejadian badai cempaka pada november 2017 yang kemudian ada inisiatif warga untuk membentuk jembatan gantung. Tanpa disengaja ramai menjadi kunjungan warga yang ingin berfoto-foto. Sedangkan pasar kebon empring ini resmi dibuka pada bulan mei 2018. Hingga sekarang menjadi pasar kuliner yang buka setiap hari dan menjadi penggerak ekonomi warga.

### **3.3 Ide/Gagasan**

Vidio *storytelling* ini dibuat dimana sang sutradara memasuki tahun ajaran akhir ajaran di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta dan untuk membuat vidio *storytelling* tentang Pasar Kebon Empring. Pencarian ide sutradara mulai dengan melihat akan kemana vidio *storytelling* ini nanti, sutradara pun memperkirakan vidio *storytelling* ini harusnya tidak begitu jauh, vidio *storytelling* ini yang pasti akan di tonton oleh para dosen, dan juga akan di tonton di acara gelar karya yang setiap tahunnya di adakan oleh mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu komunikasi Yogyakarta, dengan begitu sutradara beranggapan, apapun film yang di buat, pasti akan sampai ke 2 tempat tersebut. Dengan begitu sang sutradarapun telah memperkirakan bahwa karya ini akan sampai ke tempat tersebut.

Sutradara kemudian memutuskan tema untuk vidio *storytelling* ini dengan tema edukasi wisata, dengan tujuan vidio ini dapat mengedukasi masyarakat tentang pesona kehangatan dan kebersamaan yang disajikan di pasar kebon empring.



### 3.4 Konsep Cerita

Konsep video *storytelling* ini bercerita tentang keindahan alam, kebersamaan, kekeluargaan, dan kesenian di pasar kebon empring. Berawal dari memperlihatkan keindahan alam pasar kebon empring dan dilanjutkan dengan memperlihatkan kegiatan para pedagang, kuliner kuliner yang ada di pasar kebon empring, dan kebersamaan para pengunjung.

### 3.6 Tokoh

#### 1. Pengunjung



Gambar 26 : Pengunjung

Sumber : Data pribadi

#### 2. Pedagang



Gambar 27 : Pedagang

Sumber : Data pribadi

### 3. Pengelola



Gambar 28 : Sambutan pihak pengelola

Sumber : Data pribadi

### 3.8 Lokasi Produksi

Pembuatan karya kreatif ini dilakukan di beberapa tempat di pasar kebon empring. Berikut ini adalah beberapa titik di pasar kebon empring yang menjadi latar tempat pembuatan video *storytelling*.

#### 1. Pintu Masuk Pasar Kebon Empring



Gambar 29 : Pintu masuk pasar kebon empring

Sumber : Data pribadi

## 2. Sungai Kebon Empring



Gambar 30 : Sungai kebon empring

Sumber : data pribadi

## 3. Jematan Pasar Kebon Empring



Gambar 31 : Jembatan kebon empring

Sumber : Data pribadi

## 4. Pasar Kebon Empring



Gambar 32 : Pasar Kebon empring

Sumber : Data pribadi

### 3.9 Naskah *Sorytelling*

Tabel 2 : Naskah *storytelling*

<b>SHOOT</b>	<b>KETERANGAN</b>	<b>AUDIO</b>	<b>DURASI</b>
Drone – <i>Bird eye</i>	Opening Drone suasana pagi hari dari atas Pasar Kebon Empring.	INSTRUMEN	00 : 00- 00 : 07
LS, <i>Pan left</i>	Shot 1 Ex_Pagi hari_show in Pasar Kebon Empring.	VO : POTRET NEGERI YANG MERUPAKAN KEINDAHAN//	00 : 07- 00: 11
LS, <i>Pan right</i>	Shot 2 Ex_Pagi hari_show ornamen.		
OSS LS, <i>Pan right</i>	Shot 3 Ex_Pagi hari_Selamat Datang.	VO : MENATAP PESONA SEMESTA / YANG TERBENTANG LUAS // MEMBAWA MANUSIA BANGUN DENGAN TETESAN EMBUN / DAN MENGHANTARKAN SANG SURYA TERBIT DENGAN ELOK//	00: 11- 00 : 24
ECU, <i>Pan right</i>	Shot 4 Ex_Pagi hari_tulisan Kawasan wajib masker.		
LS, <i>Tilt down</i>	Shot 5 Ex_Pagi hari_aktivitas.		
ECU, <i>Pan left</i>	Shot 6 Ex_Pagi hari_tulisan “sepeda harap dituntun”.		

OSS LS, <i>Pan right</i>	Shot 7 Ex_Pagi hari_menuntun sepeda.		
LS, <i>dolly out</i>	Shot 8 Ex_Pagi hari_tampak Pasar Kebon Empring dari depan.		
LS, <i>Tilt – up</i>	Shot 9 Ex_Pagi hari_tampak jalan dalam Pasar Kebon Empring.	VO : SETIAP JENGKAL GAMBARAN LENSA INI / ADALAH PESONA KEINDAHAN SUDUT PIYUNGAN//	00 : 24 – 00 : 32
OSS MS – <i>Pan left</i>	Shot 10 Ex_Pagi hari_aktifitas pengunjung (sepeda).		
OSS MS – <i>Pan right</i>	Shot 11 Ex_Pagi hari_bagian depan Pasar Kebon Empring.		
OSS MC	Shot 12 Ex_Pagi hari_telent cuci tangan.	VO : ADALAH PASAR KEBON EMPRING // PANTAUAN LUAS DARI KEAGUNGAN-NYA/ MEMBERIKAN SENTUHAN KEBERSAMAAN YANG TAK TERLUPAKAN/ ATAS	00 : 32 – 00 : 48
OSS MC	Shot 13 Ex_Pagi hari_telent disambut pengelola.		
MCU – <i>Still</i>	Shot 14 Ex_Pagi hari_telent cek suhu.		
CU – <i>still</i>	Shot 15 Ex_Pagi hari_hasil suhu telent.		

OSS MCU – <i>Pan right</i>	Shot 16 Ex_Pagi hari_suasana bambu.	PERSEMBAHAN YANG MEMIKAT/ PESONA UNTUK	
Drone - <i>Bird eye</i>	Shot 17 Ex_Pagi hari_View drone memperlihatkan jembatan dan kali.	BERSIAP MENGABADIKAN GAMBAR	
LS – <i>Dolly in</i>	Shot 18 Ex_Pagi hari_jembatan gantung.	VO : SETIAP POTENSI NYA MEMBUAT KU MENATAP PASAR KEBON EMPRING/ SEMAKIN LAMA/ SEMAKIN BUAT KU TAK BISA BERKATA-KATA/ BUKANKAH BEGITU?//	00 : 48 – 01 : 00
Drone – <i>Bird eye</i>	Shot 19 Ex_Pagi hari_aktifitas pagi hari di jembatan gantung.		
LS – <i>Dolly in</i>	Shot 20 Ex_Pagi hari_aktifitas pengunjung selfie di jembatan gantung.		
Drone	Shot 21 Ex_Siang hari_aktifitas anak menyebrang di jembatan gantung.		
LS – <i>Pan right</i>	Shot 22 Ex_Siang hari_pengunjung selfie.	INSTRUMEN	01 : 00 – 01 : 09
Drone	Shot 23 Ex_Siang hari_suasana kali dari atas.		
LS	Shot 24 Ex_Siang hari_pengunjung	VO : GELAK TAWA DAN MATA MEMBINAR	01 : 09 – 01 : 18

	menikmati waktu di pinggir kali.	PENUH CINTA BERSELIMUT	
LS	Shot 25 Ex_Siang hari_suasana bermain di kali.	KEHANGATAN/ ROMANTISME	
LS	Shot 26 Ex_Siang hari_Anak bermain ban air.	KEHIDUPAN DENGAN ALIRAN TENANG//	
MS	Shot 27 Ex_siang hari_keceriaan anak bermain ban.		
LS	Shot 28 Ex_Siang hari_suasana kali.		
MCU	Shot 29 Ex_Siang hari_Anak bermain di kali.		
LS – <i>still</i>	Shot 30 Ex_Siang hari_Anak mencari ikan di pinggir kali.	VO : MEMBAWA KEHANGATAN PADA SETIAP NAFAS MENJADI KEABADIAN YANG MEMBEKAS//	01 : 18 – 01 : 28
LS	Shot 31 Ex_Siang hari_ mendapatkan momen anak tersenyum dan bermain air.		
OSS LS – <i>Pan left</i>	Shot 32 Ex_Siang hari _Anak menjaring ikan.		
MS – <i>still</i>	Shot 33		

	Ex_Siang hari_momen mendapatkan ikan.		
Drone – <i>Eye level</i>	Shot 34 Ex_Siang_transisi drone memperlihatkan kali di Pasar Kebon Empring.	VO : SAJIAN TRADISIONAL MENGUAR SAMAR	01 : 28 – 01: 37
LS – <i>Dolly in</i>	Shot 35 Ex_Siang hari_mendapati momen pasar di bawah rimbunan pohon bambu.	–SAMAR/ MENGHIPNOTIS SETIAP RAGA YANG KINI SUDAH TAK SABAR INGIN BERSELANJAR RASA KHAS PADA TIAP-TIAP GUBUKNYA//	
OSS LS – <i>Pan left</i>	Shot 36 Ex_Siang hari_momen keluarga berfoto bersama.		
OSS LS – <i>Pan right</i>	Shot 37 Ex_Siang hari_booth penjual.		
LS – <i>Still</i>	Shot 38 Ex_Siang hari_suasana mengantar pesanan.		
LS	Shot 39 Ex_Siang hari_suasana pasar.		
LS – <i>still</i>	Shot 40 Ex_Siang hari_mengantarkan pesanan “teh poci”.	INSTRUMEN	01: 37 – 03 : 12
LS – <i>Still</i>	Shot 41		



	Ex_Siang hari_detail menurunkan gelas untuk pengunjung.		
ECU – <i>Still</i>	Shot 42 Ex_Siang hari_pengunjung menuang minuman.		
MS	Shot 43 Ex_Siang hari_pengunjung menikmati meminum pesanan.		
MS – <i>Still</i>	Shot 44 Ex_Siang hari_menampilkan both makanan tradisional “soto gerabah”.		
MS	Shot 45 Ex_Siang hari_ proses pembuatan soto tradisional.		
ECU – <i>Beauty shot</i>	Shot 46 Ex_Siang hari_detail penuangan sayuran dan kuah.		
CU – <i>Pan right</i>	Shot 47 Ex_Siang hari_pelanggan makan makanan tradisional.		
LS – <i>Dolly in</i>	Shot 48 Ex_Siang hari_suasana pasar.		

MCU	Shot 49 Ex_Siang hari_proses pembakaran sate kere.		
ECU – <i>still</i>	Shot 50 Ex_Siang hari_mengambil gambar penjual sedang membakar sate.		
ECU	Shot 51 Ex_Siang hari_proses membalik sate kere.		
MS	Shot 52 Ex_Siang hari_pembeli melakukan pemesanan minuman tradisional.		
MS	Shot 53 Ex_Siang hari_proses pembuatan minuman tradisional “wedang uwuh”.		
ECU	Shot 54 Ex_Siang hari_proses penuangan minuman ke dalam gelas.		
OSS MCU	Shot 55 Ex_Siang hari_pengantaran pesanan oleh penjual		
MCU – <i>still</i>	Shot 56 Ex_Siang hari_menghaluskan bumbu lotek.		

MS – still	Shot 57 Ex_Siang hari_suasana pembuatan makanan tradisional.		
ECU (TOP)	Shot 58 Ex_Siang hari_pencampuran bumbu yang sudah di buat.		
ECU	Shot 59 Ex_Siang hari_pengirisan ketupat dalam cobek.		
MS – still	Shot 60 Ex_Siang hari_frame penjual sedang mempersiapkan pesanan.		
MCU – <i>Beauty shot</i>	Shot 61 Ex_Siang hari_mulai penyajian.		
LS – <i>Tilt down</i>	Shot 62 Ex_Siang hari_menampilkan both minuman tradisional “Es gosrok”.		
ECU – <i>still</i>	Shot 63 Ex_Siang hari_detail mengosrok es dengan alat.		
ECU	Shot 64		

	Ex_Siang hari _detail hasil gosrokan es.		
ECU	Shot 65 Ex_Siang hari_menuangkan sirup di atas gosrokan es.		
LS – Pan right	Shot 66 Ex_Siang hari_suasana pinggir panggung musik.	VO : KETULUSAN MEMBAUR MENJADI SATU	03 : 12 - 03 : 20
MS – Pan left	Shot 67 Ex_Siang hari_shot both makanan.	KESATUAN MELANGKAH BERSAMA/ DITENGAH	
LS – Pan right	Shot 68 Ex_Siang hari_mengambil gambar banner SOP pengunjung.	MENGHADAPI TANTANGAN NAN MENJULANG//	
LS – Pan right	Shot 69 Ex_Siang hari_aktifitas dalam both penyajian.		
LS – Pan right	Shot 70 Ex_Siang hari_suasana pengunjung makan.		
Drone – Eye level	Shot 71 Ex_Siang hari_menampilkan gazebo menggunakan drone.	VO : MEMBANGUN SUASANA DENGAN KEHADIRANNYA// MEMBUAT KU	03 : 20 – 03 : 32
LS flare – Tilt down	Shot 72	MENGIKUTI ALUNAN MUSIK/	

	Ex_Siang hari_menampilkan sorot matahari.	MEMIKAT DAN MENAWAN//	
LS – <i>Pan left</i>	Shot 73 Ex_Siang hari_memperlihatkan seorang yang sedang main piano.		
ECU– <i>Pan right</i>	Shot 74 Ex_Siang hari_pengambilan detail tangan pianis.		
LS	Shot 75 Ex_Siang hari_memperlihatkan penyanyi.		03 : 32 – 03 : 36
MS	Shot 76 Ex_Siang hari_menampilkan komunitas sepeda yang sedang menikmati alunan musik.		
LS – <i>Dolly in</i>	Shot 77 Ex_Siang hari_memperlihatkan momen papan panglipuran.		
MS – <i>Pan right</i>	Shot 78 Ex_Siang hari_menampilkan kincir kipas.	VO : LOMPATAN/ BATAS INJAK/ MEMBURU KOTAK/	03 : 36 – 03 : 48

LS – <i>Pan right</i>	Shot 79 Ex_Siang hari_anak yang sedang asik bermain.	DITIMPA JARAK/ BEGITULAH EUFORIA YANG TERBENTUK//	
LS – <i>still</i>	Shot 80 Ex_Siang hari_menampilkan suasana permainan tradisonal “egrang”.		
MS – <i>Still</i>	Shot 81 Ex_Siang hari_pengambilan gambar detail orang bermain egrang.	INSTRUMEN	03 : 48 – 03 :52
MS	Shot 82 Ex_Siang hari_seseorang yang memperlihatkan permainan egrang.		
MS – <i>Still</i>	Shot 83 Ex_Siang hari_memberi sentuhan gambar anak yang sedang bermain tradisional “bakiak”.	VO : MEREKA BERPINDAH DENGAN RAPI UNTUK BERPUTAR PADA LUBANG- LUBANG YANG MULAI KEMBALI KOSONG/ BUKANKAH MENGASIKKAN?//	03 :52 – 04 : 16
MS – <i>Still</i>	Shot 84 Ex_Siang hari_mengambil gambar detail kaki yang sedang bermain bakiak.		
MS – <i>Still</i>	Shot 85 Ex_Siang hari_menampilkan		

	emois permainan anak pada permainan tradisonal “bakiak”.	RUMPUN – RUMPUN BERISIK BAMBU/ SEOLAH MENGAJAK BERLABUH SEJENAK SEMBARI MENGAKRABKAN MOMEN KEBERSAMAAN//	
LS – <i>Still</i>	Shot 86 Ex_Siang hari_beauty shoot flare pada gambar anak yang sedang bermain “sunda manda”.		
MS - <i>Still</i>	Shot 87 Ex_Siang hari_pengambilan gambar aktifitas permainan congklak dengan menggunakan batu.	VO : KEHANGATAN YANG BERSIMPUH MENARIK PANDANGAN MATA YANG KIAN TERIKAT OLEH NYA// BERSAMA PASAR KEBON EMPRING JADIKAN MOMEN BERHARGA DENGAN SUNGGUHAN ALAM YANG TAK TERLUPAKAN//	04 : 16 – 04 : 27
ECU – <i>Still</i>	Shot 88 Ex_Siang hari_aktifitas permainan congklak detail fokus pada tangan dan permainannya.		
ECU	Shot 89 Ex_Siang hari_momen permainan congklak shot dari atas.		
MS – <i>Pen right</i>	Shot 90 Ex_Siang hari _palang arah bernuansa jogja dengan ornamen tulisan aksara jawa		

MS – <i>Still</i>	Shot 91 Ex_Siang hari_menggelar tikar di pinggir kali.	INSTRUMEN	04 : 27 – 05 : 02
MS - <i>Still</i>	Shot 92 Ex_Siang hari_aktifitas piknik keluarga yang menikmati momen kebersamaan.		
LS – <i>Pan right</i>	Shot 93 Ex_Siang hari_ekspresi bahagia pelapak melihat momen keluarga.		
LS – <i>Pan right</i>	Shot 94 Ex_Siang hari_momen foto di kali sambil menikmati hidangan yang tersedia.		
LS – <i>Dolly in</i>	Shot 95 Ex_Siang hari_both mainan.		
MS - <i>Still</i>	Shot 96 Ex_Siang hari_transisi video dengan alam (bunga).		
LS - <i>Still</i>	Shot 97 Ex_Siang hari_momen anak sedang bermain. (klimaks video)		
LS – <i>Dolly in</i>	Shot 98 Ex_Siang hari_pemerlihatkan		



	kemegahan dan keindahan bagian jalan menuju both Pasar Kebon Empring		
<i>LS – Dolly out</i>	Shot 99 Ex_Siang hari_pengambilan gambar mundur kebelakang.		
<i>fade out</i> Drone	Shot 100 Ex_Siang hari_drone untuk mengambil luasnya gambar		
Drone	Shot 101 Ex_Siang hari_drone mengambil pinggir kali dengan menampilkan suasana asri dibawah pohon bambu.		
<i>LS – Dolly in</i>	Shot 102 Ex_Siang hari_menampilkan suasana keramaian pasar.		
drone	Shot 103 Ex_Siang hari_		
Drone	Shot 104 Ex_Siang hari_melambai ke drone di tengah jembatan penghubung.		

Sumber : dokumen pribadi

### 3.9 Tim Produksi

Pembuatan karya kreatif *Vidio storytelling* tidak dilakukan sendiri, oleh karena itu membutuhkan tim, diantaranya :

1. *Public Relations* : Ratna Triyani
2. Sutradara : Ratna Triyani
3. *Cameraman* :
  - a. Wahyu Wicara
  - b. Muh. Fadel
4. Drone :
  - a. Lenta Dayunata
  - b. Muh. Alif Rihandi M
  - c. Dewo Pangestu
5. Voice Over : Galuh Mega
6. Behind The Scene : Indri Y.Lada
7. Editor : Muh. Fadel
8. Mixing : Ratna Triyani

### 3.10 Peralatan Produksi

Visual

Tabel 3 : peralatan visual

Nama Barang	Jumlah	spesifikasi
Sony a7 mark ii	1	Sony A7 Mark II dilengkapi sensor CMOS dengan resolusi 24 megapiksel dan dukungan <i>prosesor Bionz X</i> . Kamera ini menawarkan mode <i>continuous shot</i> dengan kecepatan <i>5 frame</i> per detik, tingkat ISO tertinggi 25.600 untuk hasil foto yang optimal di kondisi

		temaram, dan <i>shutter</i> maksimum 1/8000 detik.
Drone dji mavic mini	1	Berat perangkat: 249 gram Maksimal ketinggian: 3.000 m diatas permukaan laut Maksimal <i>Flight Time</i> : 30 menit (diukur saat terbang pada 14kpj dalam kondisi tidak berangin) Suhu pengoperasian: 0° to 40°C (32° to 104°F) Kamera: Sensor 1/2.3” CMOS, <i>Effective Pixels</i> : 12 MP Lensa: FOV 83°, 35 mm <i>Format</i> <i>Equivalent</i> : 24 mm, <i>Aperture</i> : f/2.8, <i>Shooting Range</i> : 1 m to ∞ <i>ISO range</i> : Video 100-3200
Lensa sony 28-70mm	1	Grup/elemen lensa: 8/9 Fokus minimal: 0,99 m Panjang fokus: 28-70mm <i>Aperture Range</i> : F3.5-5.6 – F22-36 <i>Filter size</i> : 55 mm Ukuran: 72.5 mm (diameter) × 83 mm (panjang) Berat: sekitar 295 g
Lensa Meike 50mm	1	Ukuran Format Maks 35mm FF Dudukan lensa Sony FE Apertur maksimum F1.7 Bukaan minimum F22 Tidak Ada Fokus Otomatis <i>Filter</i> benang 49mm

Stabilizer kamera ziyun crane 2	1	<i>Algoritma Respon Sumbu Tinggi Insune ke-9. Dukungan Kamera Besar: BMPCC 6K, S1H, 1DX. Mount Pemancar TransMount Khusus Dudukan Kamera Standar &amp; Vertikal Pegangan Serat Karbon Kinerja Handwheel Delay Servo Rendah 0.96" Layar OLED. Panorama &amp; Beberapa Fungsi Selang Waktu Hingga 12 Jam Runtime</i>
Memori card 64gb extreme sandisk	1	kec. baca hingga 150MB/s, kec. tulis hingga 60MB/s. mendukung video 4K Ultra HD
Baterai sony NP-FW50	2	<i>Battery Type : LITHIUM W-series: Li-ion. Battery Indicator : 7.3Wh (1020mAh). Battery Capacity : Minimum: 7.3Wh (1020mAh). Output Voltage : DC 8.4V (max)</i>

Sumber : dokumen pribadi

## Audio

Tabel 4 : peralatan audio

Nama Barang	Jumlah	Spesifikasi
Mic Condensor Transhine PC-058	1	Dimensi : 7.01 x 3.39 x 3,39 in (17,8 cm x 8,6 cm x 8,6 cm) - Bahan : Plastik - Power : Jack 3.5mm - warna : perak - Berat : 4.37 oz (124 g) - panjang kabel : 185 cm -

		Brand : TRANSHINE - Model : PC-058
--	--	---------------------------------------

Sumber : dokumen pribadi

## Editing

Tabel 5 : peralatan editing

Nama Barang	Jumlah	Spesifikasi
Komputer PC set	1	Prosesor : AMD Ryzen 5 1600 Ram : 16gb Sistem Type : 64-bit VGA : invidia gtx 1050ti
Adobe Premier Pro CC 2018	1	Mendukung Windows 10 Creator Edition & Dial RAM 8 GB (16 GB atau lebih disarankan untuk Pengeditan 4K) 8 GB ruang hard-disk yang tersedia untuk instalasi; ruang kosong tambahan yang diperlukan selama instalasi- (tidak dapat menginstal pada perangkat penyimpanan flash yang dapat dilepas) Layar 1280×800 (disarankan 1920×1080 atau lebih besar) Kartu suara yang kompatibel dengan protokol ASIO atau Model Driver Microsoft Windows
Headphone	1	<i>Frequency response " (Headphones)</i> 21 - 18000 Hz <i>Sound pressure level (SPL) : 108 dB (SPL) THD, total harmonic distortion : 0,7 % Ear coupling : circumaural Jack plug : 3,5/6,3 mm stereo Cable length : 3 m</i>

		<i>Transducer principle : dynamic, closed Weight : 215 g Nominal impedance : 24 Weight w/o cable : 165 g</i>
Speaker	1	<i>Input: Line dan USB Remote Control: Tersedia Speaker System Stereo: 2.1ch Speaker System Total Power Output: 120 Wrms Subwoofer Output: 70 Wrms THD max 10% Speaker Output: 2 x 25 Wrms THD max 10% Bazzoke: On / Off via Remote Power Consumption: 40 W Power Source: 220V / 50-60Hz Radio: Digital FM Radio 40 Preset Memory SD Card: Up to 32GB Bluetooth: V 2.1 A2DP + EDR</i>

Sumber : dokumen pribadi

## Artistik

Tabel 6 : peralatan artistik

Nama Barang	Jumlah
JARING MINI	1
IKAN	1
KOSTUM	6
TIKAR	1
TEMPAT DUDUK	BEBERAPA

Sumber : dokumen pribadi

### 3.11 Biaya Produksi

#### Visual

Tabel 7 : biaya peralatan visual

No	Nama Barang	Jumlah	Harga	Ket	Total
1	Sony a7 mark ii	1	-	Tim	-
2	Drone	1	200.000	Sewa	200.000
3	Lensa sony 28-70mm	1	80.000	Sewa	80.000
4	Lensa Meike 50mm	1	-	Tim	-
5	Ziyun Crane 2	1	150.000	Sewa	150.000
6	Memory Card 64gb	1	-	Tim	-
7	Baterai Sony	2	-	1 Sewa	20.000

Sumber : dokumen pribadi

#### Total Keseluruhan

Tabel 8 : Total biaya produksi

No	Nama Alat	Harga
1	Visual	450.000
2	Editor	150.000
	Voice over	50.000
	Flashdisk	40.000
3	Konsumsi	70.000
4	Biaya Tak Terduga	50.000
Jumlah		810.000

Sumber : dokumen pribadi

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Mengambil peran *cameraman* dalam produksi video *storytelling* mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar. Mulai dari pra produksi hingga pasca produksi, seorang *cameramen* dalam mempelajari naskah dengan sutradara, maupun menentukan konsep pengambilan gambar sesuai yang diinginkan sutradara dan *client*, agar video *storytelling* dapat memberikan informasi sesuai yang diinginkan kepada penonton. Dalam produksi video *storytelling* “Pasar Kebon Empring” ini penulis mendapat pembelajaran yang lebih banyak lagi mengenai kinerja seorang *cameraman*, berdasarkan uraian-uraian dari bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Peran *cameraman* sangat penting dalam produksi video *storytelling*.
2. Seorang *cameraman* dituntut memiliki kreativitas yang tinggi dan komunikatif karena *cameraman* mewakili antara naskah, sutradara dan keinginan *client* dalam memberikan informasi kepada penonton.
3. Seorang *cameraman* harus memahami tentang teknologi kamera dan memiliki banyak referensi teknik-teknik pengambilan gambar, selain itu juga harus memiliki *feel* tentang *shoot* per *shoot* dan *framing* yang tepat agar mempermudah saat editing.
4. Seorang *cameraman* bekerja ketika tahap produksi namun dalam tahap pra produksi *cameraman* harus banyak berkomunikasi dengan sutradara terkait konsep pengambilan gambar seperti apa yang ingin dibawakan sutradara kepada penonton.
5. *Cameraman* harus bisa membaca jalan cerita dan sisi dramatik yang ingin di tekankan, kemudian menjabarkan dalam konsep *framing* yang telah dipersiapkan.



## 5.2 Saran

Sebuah produksi video storytelling dihasilkan dari kerjasama tim produksi, maka dari itu dibutuhkan koordinasi, kekompakan, pengertian, dan kepercayaan dari masing-masing individu yang terlibat. Seorang cameraman diharapkan mampu mengatasi hal-hal yang berkaitan dengan masalah teknis maupun non teknis untuk menjaga keharmonisan dalam tim produksi. Pengalaman yang diperoleh dari produksi video storytelling “Pasar Kebon Empring” penulis mempunyai beberapa saran untuk menjadi seorang cameraman yang mungkin bermanfaat, yaitu :

### 5.2.1 Saran Untuk Cameraman

1. Memperbanyak referensi tentang kamera dengan membaca buku, mencari di internet tentang macam-macam pengambilan angle, teknik move kamera, dan sebagainya. Meskipun praktek itu perlu, namun juga harus paham gagasan maupun teori, karena bisa dijadikan patokan ketika melakukan praktek produksi video storytelling maupun karya video visual lainnya. Seorang cameraman diwajibkan bisa membaca naskah sampai cerita lewat gambar bergerak, karena dalam setiap pembuatan video menggunakan angle yang berbeda-beda dan banyak inovasinya.
2. Menjadi seorang cameraman harus selalu mengikuti jaman, karena industri kreatif selalu memunculkan hal-hal baru, seperti gaya new movement dengan inovasi baru dalam menceritakan ke dalam bentuk visual, dan macam-macam teknologi baru dalam kamera. Jangan takut untuk melakukan eksperimen dalam pengambilan gambar, karena kita sudah berada di era digital dimana ketika melakukan kesalahan sangat mudah untuk mengambil ulang tanpa kehabisan penyimpanan. Selain itu perbanyak produksi, namun tidak hanya dalam jumlah kuantitas tetapi kualitas juga perlu dievaluasi tiap produksinya, agar video yang dihasilkan tidak monoton dan menambah pengalaman, karena pengalaman sangat penting untuk menambah wawasan.

### 5.2.2 Saran Untuk Akademik (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta)

1. Melengkapi peralatan kampus agar tidak perlu menyewa peralatan dari luar setiap akan melakukan produksi.

2. Memperbaiki sarana dan prasarana kampus Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta agar terlihat bersih dan rapih.
3. Melengkapi koleksi buku di perpustakaan.
4. Meng optimalkan portal akademik supaya lebih mudah diakses dan akan lebih baik lagi kalo dibikin aplikasi sendiri.