

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERAN KAMERAMAN PADA PRODUKSI TALKSHOW
DI MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya (A. Md) dalam bidang Komunikasi dengan spesifikasi Broadcasting Radio Televisi



Disusun oleh :

Achmad Bagas Oktavian

B19035368

PROGRAM STUDI BROADCASTING RADIO TELEVISI SEKOLAH TINGGI
ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
"PERAN KAMERAMAN PADA PRODUKSI TALKSHOW"
DI MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA**

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting Radio Televisi

Disusun Oleh:

Achmad Bagas Oktavian

B19035368

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Herry Abdul Hakim M.,M.M

NIP. 0525016202

PROGRAM STUDI DIPLOMA III BROADCASTING RADIO-TV

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta:

Hari : Jum'at
Tanggal : 26 Agustus 2022
Jam : 10.00 WIB - selesai
Tempat : Ruang Presentasi

1. Tjandra S Buwana, M.A
(Penguji I)
2. Risa Karmida, M.A
(Penguji II)
3. Herry Abdul Hakim M., M.M
(Pembimbing dan Penguji III)

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Mengetahui

Mengesahkan



Dra. Sudaru Murti, M.Si
Ketua STIKOM

Arya Tangkas, M.I.Kom
Ketua Prodi D3 Penyiaran

HALAMAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Achmad Bagas Oktavian
NIM : B19035368
Judul Laporan : "Peran Kameraman Pada Produksi Talkshow Di Museum Benteng Vredeburg"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama proses pembuatan Tugas Akhir Peran Kameraman Pada Produksi Talkshow Di Museum Benteng Vredeburg
 2. Karya ini bukan plagiasi (*copy – paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
 3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan seara luas oleh STIKOM.
- Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2022



Achmad Bagas Oktavian

MOTTO

“Jangan pernah berhenti bermimpi, karena mungkin suatu saat nanti mimpi kalian akan jadi kenyataan”

“Keberhasilan akan diraih dengan cara belajar”

HALAMAN PERSEMBAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR INI SAYA PERSEMBAHKAN untuk :

Ibu dan Bapak tercinta yang tidak pernah lelah berjuang dan memanjatkan do'a untuk anakmu agar selalu mendapatkan kebahagiaan dunia maupun akhirat, dan selalu memberikan kasih sayang serta memberikan motivasi kepadaku untuk masa depanku yang indah. Simbah ku tercinta, yang selalu mendoakanku yang terbaik untuk kesuksesanku dan juga selalu memberikan support supaya aku terus semangat dalam menempuh pendidikan hingga sekarang. Mbak, Mas, Adek, ponakan dan seluruh keluarga besarku tercinta yang tidak pernah berhenti untuk memberiku semangat dan kebahagiaan. Semoga kalian semua sehat selalu amin. Sahabat-sahabatku Perpangkalan, terimakasih atas doa dan support yang kalian berikan, itu sangat luar biasa. Canda tawa itulah yang membuatku semangat untuk berproses dan berjuang.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan dengan judul “Peran Kameran pada produksi program talkshow sencangkir di Musium Benteng Vredeburg” yang digunakan sebagai tugas akhir. Laporan Praktek Kerja Lapangan ini disusun berdasarkan pelaksanaan PKL yang telah dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2022 sampai 31 Maret 2022 di Musium Benteng Vredeburg. Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran dalam proses pelaksanaan kegiatan ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku Direktur Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
2. Herry Abdul Hakim M,M M selaku dosen pembimbing selama penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan.
3. Bapak, Ibu, Adik, Om, Tante, Kakek, Nenek, dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungannya.
4. Pak Suharja selaku kepala Museum Benteng Vredeburg yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Museum Beneng Vredeburg. Dan juga Bapak-bapak dan Tema-teman yang ada di museum benteng vredeburg seperti pak rosid, pak evi, pak agus mas yusuf, mas hanung mas terimakasih untuk semua ilmu yg di berikan
5. Teman-teman Akindo TV teruntuk angkatan 16 dan angakt Anggi, Jeje, Zahro, Suryani, Cinta, Dewi, Febby, Enggar yang telah banyak memberi dukungan support dan semangat.
6. Teman-teman STIKOM angkatan 2019 yang selama 3 (tiga) tahun ini kita bersamasama menempuh masa perkuliahan walaupun kita cuman 1 semester ketemu tatap muka tapi itu semua tidak menjadi halangan bagi kita untuk menuntut ilmu selamam 3 tahun ini

7. Teman-teman ssepejuangan yang dari Palembang berangkat bereng kek jogja nyari ilmu di jogja Kentung, Yurry, Binsar, Mego, Okky, Guntur, Aldi, kak Otong, Reza. Terimakasih yang sudah support selama penugasan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Praktek Kerja lapangan (PKL) ini sangat masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati. Semoga laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 31 Agustus 2022

Penulis

Achmad Bagas Oktavian

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| Halaman Perstujuan..... | ii |
| Halaman Pengesahan..... | iii |
| Etika Aakademik..... | iv |
| Motto..... | v |
| Halaman Persembahan..... | vi |
| Kata Pengantar..... | vii |
| Daftar Isi..... | viii |
| Daftar Gambar..... | ix |
| Daftar Tabel..... | x |
| Abstract..... | xi |
| BAB I..... | 16 |
| PENDAHULUAN | 16 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 16 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 18 |
| 1.3 Tujuan Pratek Kerja Lapangan | 18 |
| 1.4 Manfaat Pratek Kerja Kapangan..... | 18 |
| 1.5 Metode Pengumpulan Data..... | 19 |
| 1.6 Waktu dan Tempat Magang..... | 20 |
| 1.5.1 Wawancara..... | 20 |
| 1.5.2 Observasi..... | 21 |
| 1.5.3 Studi Pustaka..... | 21 |
| 1.5.4 Keterlibatan Produksi..... | 21 |
| BAB II..... | 22 |
| KERANGKA KONSEP..... | 22 |
| 2.1 Penegasan Judul..... | 22 |
| 2.2 Peran Kameraman..... | 22 |
| 2.3 Sudut Pandang Kamera (Camera Angle)..... | 23 |
| 2.4 Tipe- Tipe Shoot | 26 |
| 2.5 Gerakan kamera | 31 |
| 2.6 Rule Of Third | 35 |

| | | |
|----------------------------------|--|----|
| 2.7 | White balance..... | 36 |
| 2.8 | Proses Kerja Sistem Studio..... | 37 |
| 2.9 | Pusat Produksi Televisi..... | 38 |
| 2.10 | Studio televisi..... | 39 |
| 2.11 | Jenis Program Televisi..... | 42 |
| 1. | Berita hard news..... | 42 |
| 2. | Berita soft news..... | 43 |
| 3. | Dokumenter..... | 43 |
| 4. | Talkshow..... | 43 |
| 5. | Sinetron..... | 43 |
| 6. | Realty Show..... | 44 |
| 7. | Musik..... | 44 |
| 8. | Pertunjukan..... | 44 |
| BAB III..... | | 45 |
| DESKRIPSI INSTANSI..... | | 45 |
| 3.1 | Tentang Instansi Unit Pelaksanaan Teknis Museum Benteng Vredeburg..... | 45 |
| 3.2 | Visi dan Misi Instansi..... | 49 |
| | VISI..... | 49 |
| | MISI..... | 49 |
| | TUJUAN..... | 50 |
| 3.3 | Struktur Organisasi..... | 51 |
| | 3.3 Struktur Organisasi..... | 51 |
| 3.4 | Devisi Dokumentasi..... | 54 |
| 3.5 | Dana Museum Benteng Vredeburg..... | 53 |
| 3.6 | Program Unggulan Museum Benteng Vredeburg..... | 55 |
| BAB IV..... | | 56 |
| KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASAN..... | | 56 |
| 4.1 | Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapangan..... | 56 |
| 4.2 | Deskripsi Tugas..... | 66 |
| 4.3 | Proses Tahapan Memproduksi Suatu Program Acara Live..... | 67 |
| 4.4 | Floor Plan Program Secangkir Di Hari Pertama Dan Di Segment Pertama..... | 70 |
| 4.5 | Floor Plan Program Sencangkir Di Hari Pertama Dan Di Segment Kedua..... | 74 |
| 4.6 | Floor Plan Program Sencangkir Di Hari Kedua Dan Di Segment Pertama..... | 78 |

| | |
|--|----|
| 4.7 Floor Plan Program Secangkir Di Hari Kedua Dan Di Segment Pertama | 88 |
| 4.8 Floor Plan Program Secangkir Di Hari Ketiga Dan Di Segment Pertama | 92 |
| BAB V | 97 |
| PENUTUP | 97 |
| 5.1 Kesimpulan | 97 |
| 5.2 Saran..... | 92 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Bird Eye View | 24 |
| Gambar 2. 2 High Angle | 24 |
| Gambar 2. 3 Eye Level..... | 25 |
| Gambar 2. 4 Low Angle..... | 25 |
| Gambar 2. 5 Frog Eye | 26 |
| Gambar 2. 6 Extreme Long Shot..... | 27 |
| Gambar 2. 7 Long Shot | 27 |
| Gambar 2. 8 Full Shot..... | 27 |
| Gambar 2. 9 Medium Shot..... | 27 |
| Gambar 2. 10 Medium Close Up..... | 28 |
| Gambar 2. 11 Close Up..... | 28 |
| Gambar 2. 12 Close Up Besar | 29 |
| Gambar 2. 13 Extreme Close Up..... | 29 |
| Gambar 2. 14 Panning | 30 |
| Gambar 2. 15 Tilting..... | 31 |
| Gambar 2. 16 Dolly/ Truk..... | 32 |
| Gambar 2. 17 Pedstal..... | 33 |
| Gambar 2. 18 Kepiting..... | 33 |
| Gambar 2. 19 Rule Of Third..... | 34 |
| Gambar 3. 1 Organisasi Museum Benteng Vredeburg | 51 |
| Gambar 3. 2 Dena Museum Benteng Vredeburg..... | 54 |
| Gambar 4. 1 Floor Plan Secangkir | 69 |
| Gambar 4. 2 Floor Plan Secangkir | 70 |
| Gambar 4. 3 Secangkir di hari pertama | 71 |
| Gambar 4. 4 Secangkir di hari pertama | 71 |
| Gambar 4. 5 Floor Plan Secangkir di hari pertama | 74 |
| Gambar 4. 6 Secangkir disagman kedua | 75 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 7 Secangkir disagman kedua | 75 |
| Gambar 4. 8 Floor Plan Secangkir | 78 |
| Gambar 4. 9 Secangkir dihari kedua | 79 |
| Gambar 4. 10 Secangkir dihari kedua | 79 |
| Gambar 4. 11 Secangkir dihari keedua | 80 |
| Gambar 4. 12 Floor Plan Secangkir | 83 |
| Gambar 4. 13 Secangkir disagman kedua | 84 |
| Gambar 4. 14 Floor Plan Secangkir di hari kedua | 87 |
| Gambar 4. 15 Secangkir dihari ke tiga..... | 88 |
| Gambar 4. 16 Floor plan secangkir | 91 |
| Gambar 4. 17 Secangkir di sagman ke dua..... | 92 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 4. 1 Jadwal PKL..... | 56 |
| Tabel 4. 2 Rundown secangkir di hari pertama..... | 65 |
| Tabel 4. 4 Rundown secangkir di sagman kedua..... | 72 |
| Tabel 4. 5 analisis frame secangkir di sagman kedua | 75 |
| Tabel 4. 6 analisis frame secangkir di sagman kedua..... | 76 |
| Tabel 4. 7 analisis frame secangkir di sagman kedua..... | 76 |
| Tabel 4. 8 Rundown secangkir di hari ke dua..... | 77 |
| Tabel 4. 9 analisis frame secangkir di hari kedua..... | 81 |
| Tabel 4. 10 Rundown secangkir du hari kedua..... | 83 |
| Tabel 4. 11 analisis frame secangkir di sagman kedua..... | 85 |
| Tabel 4. 12 Rundown secakir di sagman ke dua..... | 87 |
| Tabel 4. 13 analisis frame secangkir di hari ketiga..... | 89 |
| Tabel 4. 14 analisis frame secangkir di sagman kedua..... | 93 |

ABSTRAK

Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah kegiatan akademik untuk mempelajari langsung praktek kerja profesional sehari-hari dalam proses produksi yang berlangsung setiap saat ketika ada kegiatan event di museum benteng vrdeburg. Di kesempatan kali ini penulis mengangakat produksi talkshow secangkir yang kegiataanya hanya satu tahun sekali ketika ada pameran serangan umum 1 maret. Dan Laporan Tugas Akhir yang berjudul 'Peranan Juru Kamera Dalam Pembuatan Talk Show di Museum Benteng Vredeburg' ini bertujuan untuk: 1) Apa peran kameraman dalam produksi talkshow ini? 2) Bagaimana proses kameraman menghasilkan karya yang lebih baik, pada saat tanyang di chanel youtube dan di saksikan oleh penonton yang ada di rumah maupun penonton yang datang langsung ke museum benteng vredeburg, hal ini penting untuk menguasai kamera, memahami teknik fotografi, dan menjadi komunikator visual yang akan dinikmati audiens.

Kata Kunci: kameraman,talkshow,peran

ABSTRACT

Field Work Practice (FWP) is an academic activity to learn directly about daily professional work practices in the production process which takes place at any time when there are events at the Fort vrdeburg museum. On this occasion, the author raises the production of a talk show cup, which is only active once a year when there is a general attack exhibition on March 1st. And this final report entitled 'The Role of the Cameraman in Making a Pokal Talk Show at the Vredeburg Fort Museum' aims to: 1) What is the role of the cameraman in the production of this talk show? 2) How does the cameraman process produce a better work, when it is broadcast on the youtube channel and is witnessed by viewers at home and by viewers who come directly to the vrdeburg fort museum, it is important to master the camera, understand photography techniques, and become a communicator visuals that the audience will enjoy.

Keywords: cameraman,talkshow,role,

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi ini adalah sebagai dasar dari kehidupan kita sehari-hari dan sangat penting bagi kita. Dengan berkembangnya teknologi komunikasi modern, kita bisa belajar dari media sosial seperti televisi. Televisi adalah alat yang menerima sinyal siaran yang dapat menghasilkan gambar bergerak dan suara yang jernih. Siaran pertama televisi di Indonesia Kembali pada suasana 17 Agustus 1962. Setelah siaran langsung beberapa jam dengan sendirinya terhenti dan berakhir pada hari tersebut. Dengan rasa penasaran belum puas tapi para petugas meninggalkan tempat tersebut dan mengadakan pertemuan di studio RRI, Merdeka Barat. Pada kesempatan ini mereka mengeluarkan satu persatu masalah yang menjadi kendala ketika penyiaran tersebut menjadi terganggu. Dari segi teknik di studio, siaran pertama kali tidak mengecewakan. Jika dari penonton gambar nya pecah itu di sebabkan oleh perolehan antenna besar pemancaran 10 kilo watt yang belum terinstal sepenuhnya. Untuk pemancaran proklamasi itu membutuhkan pemancaran 100 watt yang lebih di kenal dengan saluran -5. Dengan demikian TVRI telah siap menyukseskan acara Pekan Olahraga Asia itu.

Televisi juga memiliki berbagai program seperti berita, hiburan, talk show, dan olahraga. Tayangan tersebut memiliki ciri dan pesan tersendiri, sehingga masyarakat berhak dapat memilih mana yang disukai dan bisa diterima oleh masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu, dengan penulis naskah atau ide program yang menarik merupakan cara yang baik untuk dapat menarik penonton yang ada di rumah. Seperti contohnya program talkshow, adalah acara televisi yang diselenggarakan oleh pembawa acara yang mengundang beberapa narasumber untuk mendiskusikan topik yang sedang-sedang aja namu bisa kelihatan menarik di bicarakan, sehingga masyarakat bisa menyaksikan dengan santai. Dalam produksi talkshow ini, kameraman harus menghindari penggunaan otomatis sebanyak mungkin, terutama untuk mengatur data dan white balance. Sebagai juru kamera, Penulis juga perlu mengetahui hal-hal seperti jenis

pengambilan, komposisi, ukuran gambar, pergerakan kamera, pergerakan objek. Gambar harus terlihat bagus dan komposisinya harus benar memanjakan mata penonton dengan pengambilan gambar di sekitar.

Perkembangan teknologi komunikasi telah menciptakan masyarakat dengan tuntutan yang lebih besar dan hak yang lebih untuk mengetahui informasi yang diterima.

Sistem televisi merupakan kumpulan dari sebuah jumlah yang saling berkerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Prinsip kerja televisi sebenarnya di mulai dari kamera tv yang mengambil gambar dari kejadian yang ada di set suatu program. Dari kamera langsung menjadi sinyal elektrik yang dapat di simpan dan bisa di ubah secara langsung oleh program director menjadi gambar yang bisa di nikmati oleh penonton. Pada dasarnya, sistem televisi ini berfungsi untuk mengubah suatu bentuk energi ke energi lain nya. Sinyal gambar dinamakan menjadi sinyal video dan sinyal suara dinamakan sinyal audio.

Pada kesempatan ini, Penulis menyelesaikan magangnya sebagai juru kamera di Museum Benteng Verdeburg Yogyakarta. Judul dari magang ini adalah “Peran Juru Kamera dalam Tayangan Televisi”. Kami berharap magang ini akan menjadi pengalaman yang indah dan tak terlupakan. Mahasiswa pekerja keras seperti kami yang berdiri di belakang layar menyadari sendiri kualitas acara TV sekarang.

Program talkshow sencakir merupakan produksi bulanan yang ada di museum benteng vredeburg. Talkshow ini menghadirkan bintang tamu atau narasumber yang berkompeten di dalam bindang nya masing-masing. Di bulan maret kemarin merupakan talkshow yang special dimana berkolaborasi dengan beberapa seniman-seniman yang ada di Jogja mengangkat tema Daulat dan Ikhtiar. Di program tersebut ada lima seniman yang membawakan konsep yang berbeda-beda seperti TNI, Pelajar, Petani, Perempuan dan Pemuda. Merupakan sumber kekuatan bangsa dalam perjuangan. Kelima berupa berproses melalui riset lapangan dan kajian penelitian. setiap berupa mendapat tugas menelaah salah satu karakter profesi yang digambarkan

dalam monumen serangan umum. Dalam program tersebut berjalan selama tiga hari dengan konsep dan pembahasan yang seru dan menarik untuk dapat di tonton di chanel youtube benteng vredeburg.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang saya tulis di atas yang dengan singkat, penulisan ini bertujuan untuk mempelajari tentang produksi acara talkshow dengan jobdes sebagai kameraman untuk laporan tugas akhir praktek kerja lapangan Museum Benteng Vredeburg sebagai berikut:

Bagaimana peran kameraman pada produksi talkshow Secangkir di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta?

1.3 Tujuan Pratek Kerja Lapangan

1. Untuk Mengetahui dan mempelajari peranan kameraman di produksi talkshow
2. Mengetahui proses pembuatan program acara talkshow dari pra, produksi sampai pasca
3. Mengasah kemampuan diri dalam pengambilan gambar
4. Meningkatkan kreatifitas dalam pengambilan gambar

1.4 Manfaat Pratek Kerja Lapangan

a) Bagi mahasiswa

Manfaat yang di dapat untuk mahasiswa yaitu memperoleh ilmu pengetahuan dan juga mendapatkan pengalaman yang sangat berharga yang tidak bisa di lupakan, dari tempat PKL kami belajar bahwa di dunia pertelevisian ini tidak bisa berkerja sendiri di sini kita adalah tim yang satu pemikiran dan satu tujuan

b) Bagi Pendidikan

Magang ini dilakukan untuk mengukur diri sendiri dan memperluas kemampuan mahasiswa yang dimana mahasiswa telah diajarkan di kampus, di tempat magang ini juga lebih ke praktek dan terjun langsung ke lapangan dimana kita bisa mengukur kemampuan diri sendiri, dan disitu kita dapat kepuasan tersendiri karena bisa berkontribusi dengan tempat magang tersebut.

c) Bagi Perusahaan

Dengan diadakannya magang di perusahaan untuk mahasiswa peluang bagus buat mahasiswa tersebut, karena kita bisa berkontribusi dengan baik maka kita dapat bisa di tarik di perusahaan tersebut. Perusahaan dengan senang apabila kita menerima tawaran karena itu bisa menjadi terobosan dan ide-ide yang baru buat perusahaan tersebut.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data magang ini menggunakan metode observasi yang mana observasi ini bertujuan untuk mendapatkan pencatatan data atau pengamatan di lapangan. Dalam melakukan pengamatan secara langsung di lapangan kita bisa mencermati keadaan di lapangan agar bisa menghasilkan data dan jawaban yang lebih akurat.

1. Observasi

Observasi adalah proses pencatatan data dan pengamatan di lapangan sehingga mendapatkan data yang lebih akurat di lapangan. Dimana observasi ini sangat lah penting bagi kita untuk melakukan sesuatu kegiatan yang berkaitan dengan pengambilan data di lapangan. Di museum benteng banyak yang bisa di catat seperti bagian apa aja yang di boleh dan tidak boleh di museum benteng ketika menjalani kegiatan praktek kerja lapangan, dan juga melakukan pengamatan di sekitar museum benteng vredeburg.

2 Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang kita inginkan ketika kita lanturkan pertanyaan ke narasumber sehingga mendapatkan informasi yang kita inginkan. Dimana wawancara di lapangan kita bisa langsung berharap dengan narasumber sehingga mempermudah untuk menanyakan sesuatu terhadap narasumber. Di museum benteng saya mewawancara salah satu pegawai agar dapat informasi yang sesuai harapan ketika ingin menjadi seorang kameramen

3 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses penelitian seorang untuk mendapatkan data dari sebuah buku. Apapun buku yang di telitih sebisa mungkin orang yang meneliti buku tersebut bahasanya mudah di pahami, sehingga. Studi Pustaka ini sangat penting di pengumpulan data.

4 Keterlibatan Produksi

Disiini penulis keterlibatan di program talkshow Secangkir sebagai kameraman yang dimna mengikuti SOP dari pihak musium benteng vrduburg. Di hari H-2 produksi penulis mulai menyiapkan barang- barang kebutuhan buat prroduksi agar pas hari H nanti tidak terlalu repot buat menyiapkan alat. Dan di hari produksi tinggal produksi tim tinggal produksi aja.

1.6 Waktu dan Tempat Magang

Kegiatan magang ini telah di laksanakan di:

Nama : Achmad Bagas Oktavian

Jurusan : Broadcasting Radio/TV

Nim : B19035368

PKL : Museum Benteng Verdeburg Yogyakarta

Alamat : Jl. Margo Mulyo No.6 Yogyakarta

Bagian : Kameraman

Jam kerja: Selasa-Minggu (6 hari)

Pukul : 08.00 – 16.00 wib

Waktu magang : 1 Maret 2022 – 1 April 2022

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Judul yang di tulis dalam laproran ini adalah “ **Peran Kameraman pada produksi program talkshow secangkir di Museum Benteng Vredeburg**“

2.2 Peran Kameraman

Program talk show ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Membuat acara talkshow televisi melibatkan beberapa anggota kru, masing-masing dengan deskripsi pekerjaan mereka sendiri. memiliki produser, program director, switcher, penulis naskah, floor director, kameraman lightingman, audioman dan editor. Peran kameraman sangat penting dalam produksi program talkshow. Karena juru kameraman adalah salah satu ujung tombak terpenting dari televisi, juru kamera mengambil gambar yang baik agar para penonton untuk menikmati acara tersebut. Tidak hanya itu, juru kamera juga harus mengerti dengan masalah teknis kamera saat memproduksi acara. Kameraman dalah mata televisi yang bertanggung jawab untuk menangkap gambar pada siaran televisi. Pada tahap produksi, tugas juru kamera sangat penting karena mereka ada di garis depan produksi program tv.

1. Shot adalah bagian dari rangkaian kombinasi gambar yang belum tentu menyampaikan kesan atau pesan. Agar sebuah gambar dapat menyampaikan sesuatu, harus ada unsur yang menunjuk kaya dalam komposisi gambar.
2. Scene Adegan adalah gabungan dari satu atau lebih shot yang disusun menurut alur cerita (Countinity). Adegan dibuat dengan menghubungkan bidikan dari satu bidikan ke bidikan lainnya. Sebuah adegan membutuhkan adegan atau aksi yang dilihat dari berbagai sudut kamera. Misalnya, dalam adegan pertempuran, kita melihat pertarungan dari sudut kiri, dari sudut kanan, dan bahkan dari satu lawan ke lawan lainnya.
3. Sequence adalah rangkaian adegan (scene) atau shot yang disatukan menjadi satu kesatuan. Sebuah adegan biasanya terdiri dari adegan sebelum, tengah, dan

akhir, yang dihubungkan oleh urutan lain dengan struktur yang sama. Misalnya, TKP tentang pengejaran penjahat. Urutannya memberi tahu kita bahwa penjahat itu melarikan diri dari kejaran polisi, dengan anjing pelacak mengikutinya sampai pengejaran selesai. Kemudian penulis dapat melanjutkan ke urutan berikutnya.

2.3 Sudut Pandang Kamera (Camera Angle)

Sudut kamera adalah teknik pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu digunakan untuk mengekspos aksi suatu subjek. Oleh karena itu, posisi kamera menentukan sudut pandang gambar. Penempatan sudut kamera secara acak atau tidak berarti yang pasti arti dari gambar tersebut sulit dipahami oleh penonton. Dalam skenario ini, penempatan sudut kamera tidak diperlukan. yang harus diambil Di sini peran sutarada dan penata camera (Director of Photogrhapy) dalam menentukan angle kamera itu penting prinsip nya teknik pengambilan gambar meliputi sudut pengambilan (kamera angle), ukuran shot (frame size) dan gerakan camera (Camera Movement). Sudut pengambilan gambar ada lima gambar yaitu bird eye view, high angle, Eye level, low angle dan frog eye.

1. Bird Eye View

Bird eye view adalah teknik di mana kamera diposisikan di atas ketinggian subjek, dan untuk menangkap sudut ini, biasanya menggunakan drone, dan sudut ini dapat digunakan untuk menangkap foto atmosfer. Seringkali, tujuannya adalah untuk menciptakan kesan yang luas. Objek terlihat sangat samar sehingga penonton tergerak saat melihatnya.



Gambar 2. 1 Bird Eye View

Sumber: Google

2. High Angle

High angle adalah sudut pandang tinggi yang melihat ke bawah pada subjek, tetapi lebih rendah dari pandangan mata burung, sehingga wajah subjek dapat dilihat di kamera dan kepala subjek tampak lebih besar daripada posisi kamera high-angle selalu dimiringkan ke bawah, dan tujuannya agar objek yang dipotret terlihat redup dan tidak berdaya.



Gambar 2. 2 High Angle

Sumber: Google

3. Eye level

Sudut pandang tingkat mata adalah bidikan yang sejajar dengan pada posisi mata atau objek. Posisi kamera tidak miring ke atas atau ke bawah dan paling sering digunakan oleh para juru kamera. Posisi ini adalah sudut paling netral dan sudut pandang paling langsung. Tujuannya adalah untuk memberi kesan tentang apa itu. Posisinya terlihat seimbang dan netral.

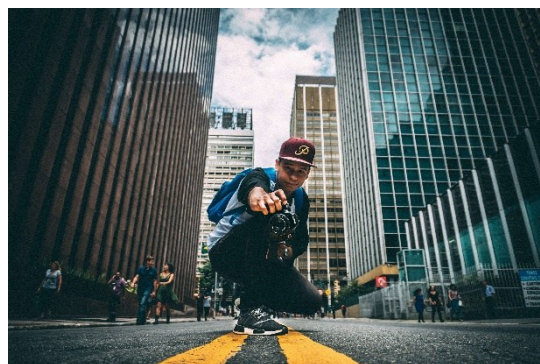


Gambar 2. 3 Eye Level

Sumber: Google

4. Low Angle

Pada tingkat mata, gambar diambil dari bawah objek. Sudut pandang ini adalah derajat dari kepala subjek. Posisi kamera selalu miring ke atas, tapi wajah objek masih terlihat. Kaki benda tumbuh dan kepala benda menjadi.



Gambar 2. 4 Low Angle

Sumber: Google

5. Frog Eye

Frog Eye adalah sudut pandang kamera pada titik terdalam, biasa disebut dengan sudut pandang mata katak. Mata katak ditembak dari sudut bawah objek, dengan menyentuh tanah atau lantai. Kameramen harus berbaring untuk mendapatkan sudut ini. Mata kali biasanya menunjukkan bagian bawah objek seperti pohon. Tujuannya agar gambar terlihat lebih sempit. Benda terlihat kuat, besar, dan kokoh.



Gambar 2. 5 Frog Eye
Sumber: Google

2.4 Tipe- Tipe Shoot

1. Extreme Long shot (ELS)

Teknologi pemotretan yang mencakup berbagai objek menunjukkan lingkungan penuh objek dan menunjukkan elemen di sekitarnya subjek utama ada di dalam bingkai dan tidak perlu menunjukkan subjek dengan jelas.



Gambar 2. 12 Extreme Long Shot

Sumber: Data pribadi

2. Long Shot (LS)

Teknik pengambilan gambar yang sama seperti tembakan panjang ekstrim. Tapi jaraknya lebih dekat ke objek, jadi keseluruhan objek lebih jelas.



Gambar 2. 13 Long Shot

Sumber: Data pribadi

3. Full shot (FS)

Metode pemotretan yang memproyeksikan seluruh gambar dari kepala subjek hingga kaki, lalu memproyeksikan subjek dan sekitarnya.



Gambar 2. 8 Full Shot

Sumber: Data pribadi

4. Medium Shot (MS)

Teknik pemotretan yang mengekspresikan gerakan dari kepala hingga pinggang dan ditujukan pada ekspresi wajah subjek.



Gambar 2. 9 Medium shot

Sumber: Data pribadi

5. Medium Close Up (MCU)

Teknik pengambilan gambar agar wajah subjek dapat terlihat dengan jelas Seperti yang Anda lihat, ukuran bidikan ini dari dada hingga mahkota. Ekspresi wajah ini dapat dilihat lebih jelas melalui gambar kamera.



Gambar 2. 10 Medium Close Up

Sumber: Data pribadi

6. Close Up (CU)

Teknik fotografi sering digunakan untuk menyoroti suatu situasi objek emosional. Jenis pegambilan ini menunjukkan bagian depan dagu Bagian atas kepala saat merinci ekspresi wajah suatu objek.



Gambar 2. 11 Close Up

Sumber: Data pribadi

7. Close Up Besar (BCU)

Teknik pengambilan fotonya sama dengan teknik close-up, tetapi dalam jenis bidikan ini lebih mengarah ke dagu dan tidak memiliki ruang kepala dari.



Gambar 2. 12 Close Up Besar
Sumber: Data pribadi

8. Extreme Close Up (ECU)

Teknik perekaman ini bertujuan untuk menampilkan detail objek seperti mata, hidung dan telinga. Fotografi close-up yang ekstrim memerlukan pertimbangan khusus. jarang melakukan ini tanpa alasan yang baik.



Gambar 2. 13 Extreme Close Up
Sumber: Data pribadi

2.5 Gerakan kamera

Salah satu perbedaan terbesar antara Photography dan Videography adalah Videografi menciptakan gambar bergerak, atau gerakan. Kamera harus ditempatkan dengan baik dan halus. Video yang menarik harus mendukung penceritaan dan menekankan cerita. Di bawah ini adalah istilah-istilah pergerakan kamera (camera movement) dalam videografi.

1. Panning

Panning adalah teknik fotografi yang menggerakkan kamera secara mendatar (horizontal) pada sumbu dari kiri ke kanan atau sebaliknya.



Gambar 2. 14 Panning

Sumber:

<https://www.presentcreatives.com>

- Pan Right: Memutar kamera ke kanan.
- Pan Left: Memutar kamera ke kiri.

Gerakan Pan biasanya dilakukan untuk melacak subjek yang berjalan menunjukkan pandangan yang lebih luas. Ini termasuk jika efek dari pemesanan objek disajikan secara logis.

Tipis: Jangan melakukannya tanpa motivasi dan tujuan. Sebelumnya untuk melakukan gerakan panning, pertama-tama kita perlu menentukan titik awal dan titik akhir adegan

untuk direkam. Saat merekam adegannya adalah seorang pria berjalan keluar dari ruangan kosong dan ongar ruangan ini disebut space terkemuka.

2. Tilting

Tilting adalah teknik menggerakkan kamera secara vertikal di sekitar sumbu untuk menangkap gambar melihat ke atas dari bawah dan sebaliknya.



Gambar 2. 15 Tilting

Sumber:

<https://www.presentcreatives.com>

- Tilt Up: Kamera bergerak ke atas.
- Tilt Down: Kamera bergerak dan mengarah ke bawah

Gerakan ini dilakukan untuk mengikuti gerakan suatu objek untuk menciptakan sesuatu yang memiliki efek dramatis dan memperburuk situasi.

3. Dolly / Truk

Dolly atau track adalah teknik pengambilan gambar yang menggunakan tripod atau dolly untuk bergerak mendekat atau menjauh dari suatu objek.



Gambar 2.16 Dolly

Sumber:

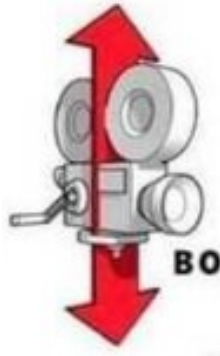
<https://www.presentcreatives.com>

- Dolly-in : Gerakan kamera ke arah subjek.
- Dolly Out: Gerakan kamera mundur menjauhi subjek.

Tips: Untuk menggunakan teknik ini pengambilan gambar ini sebaiknya tentukan titik awal dan akhir video

4. Pedestal

Pedestal adalah teknik pengambilan gambar dengan menggerakkan kamera pada tumpuan yang bergerak ke atas dan ke bawah. sekarang umum digunakan oleh alat porta-jip traveler.



Gambar 2. 17 Pedestal

Sumber:

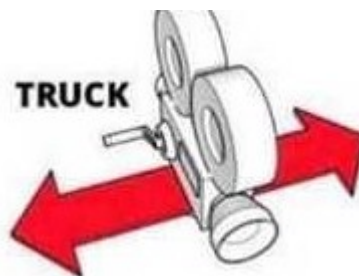
<https://www.presentcreati>

mes.com

- Pedestal Up : Menaikkan kamera.
- Pedestal Down : Kamera diturunkan.

5. Kepiting

Kepiting adalah teknik menggerakkan kamera ke samping dan ke samping seperti gerakan kepiting. Kamera berjalan paralel dengan motif lari.



Gambar 2. 18 Kepiting

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

- Kepiting Kiri : Kamera bergerak ke kiri.
- Kanker Kanan : Kamera bergerak ke kanan.

2.6 Rule Of Third

Rule of third adalah metode membagi gambar menjadi tiga dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Grid hipotetis ini menciptakan 9 bagian dengan 4 persimpangan. Menempatkan elemen gambar yang paling penting di persimpangan ini akan menciptakan gambar yang lebih alami. Disarankan juga untuk menempatkan setiap garis horizontal pada garis horizontal atas atau garis horizontal bawah. Komposisi off-center lebih mudah di mata karena biasanya di mana mata tertuju terlebih dahulu. Jika ada subjek atau objek di luar pusat, penonton juga diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan ruang di antara mereka. Hal ini memungkinkan interpretasi dan dialog antara subjek dan latar belakang daripada sepenuhnya berpusat pada subjek.

Sebuah grid hipotetis dengan aturan sepertiga ditunjukkan di bawah ini. Perhatikan bahwa item yang paling penting adalah pada garis atau di mana garis berpotongan. Perhatikan juga bahwa dalam kisi Rule of Thirds, garis horizontal berada di atas garis horizontal. Dengan menempatkan elemen pada atau di dekat persimpangan kisi aturan pertiga ini, Anda dapat membuat interaksi visual di antara mereka. Seringkali ada dinamika yang lebih kaya antara subjek dan objek. Video di bawah ini merinci Aturan Sepertiga, yang dapat diterapkan pada produksi film atau fotografi anda.



Gambar 2. 19 Rule Of Third

Sumber: Google

2.7 White balance

Keseimbangan putih adalah kemampuan untuk mereproduksi putih secara akurat terlepas dari kondisi pencahayaan saat foto diambil. Pada level yang paling sederhana, biasanya menggunakan pengaturan Auto White Balance. Namun, sikap ini bukanlah solusi obat mujarab. Pilih salah satu pengaturan keseimbangan putih prasetel kamera untuk mengoptimalkan pengaturan keseimbangan putih untuk sumber cahaya. Misalnya, saat memotret subjek putih, garis-garis kemerahan atau kebiruan mungkin muncul tergantung pada sumber cahaya. Ini tidak terlihat dengan mata telanjang karena otak secara otomatis memodifikasi sampel warna sehingga objek putih tampak putih terlepas dari sumber cahayanya. Namun, kamera tidak memiliki fitur ini. Sebagai gantinya, fungsi ini ditangani oleh fungsi White Balance (WB). Ini akan membuat objek putih muncul sebagai objek putih terlepas dari sumber cahayanya. Saat memotret dengan keseimbangan putih otomatis (AWB), warna foto sering kali mendekati apa yang dilihat mata telanjang. Namun, dalam beberapa pemandangan, Otomatis tidak dapat mengkompensasi dengan benar dan menampilkan warna yang berbeda dari warna sebenarnya. Dalam hal ini, pilih pengaturan white balance dari opsi preset. Ada beberapa pilihan termasuk siang hari, bayangan, berawan, cahaya tungsten, dan fluorescent putih.

2.8 Proses Kerja Sistem Studio

proses kerja sistem studio dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. kamera 1 dan 2 mengambil gambar dua orang presenter. Kamera mengambil gambar presenter 1 secara dekat (close-up) dan kamera 2 mengambil gambar presenter 2 secara agak jauh (medium shot)
2. sinyal video yang berasal dari kamera 1 dan 2 diteruskan ke *Camera Control Unit* (CCU) yang berfungsi untuk mengontrol kualitas gambar dari kamera. CCU dapat memperkuat dan menyesuaikan elemen sinyal video yang diterima dari kamera. Operator CCU dapat mengurangi wilayah bayangan gelap gambar presenter yang ditampilkan kamera 1 atau mengurangi pantulan cahaya pada bagian kening pada presenter pada kamera 2 dan seterusnya. Operator juga dapat menyesuaikan warna gambar sehingga mereka terlihat sama antara satu kamera dengan kamera lainnya:
 1. CCU meneruskan gambar yang telah diperbaiki dari kamera 1 dan 2 ke *preview monitor* 1 dan 2 sehingga dapat dilihat semua orang, khususnya mereka yang ada di ruang kontrol room studio.
 2. *Preview monitor* meneruskan sinyal video ke alat *switcher* yaitu alat yang memungkinkan operator untuk memilih atau memindah-mindahkan sumber gambar dari *preview monitor* ke *line monitor*. Jika operator menekan tombol *switcher* untuk kamera 1, maka *line monitor* akan menampilkan gambar presenter 1, dan jika tombol kamera 2 yang di tekan maka *line monitor* menampilkan gambar presenter 2.
3. Dalam sistem televisi, gambar dan suara dikelola secara terpisah suara dari mulut presenter 1 ditangkap mikrofon1, suara dari presenter 2 di tangkap

mikrofon 2. Suara yang dikeluarkan dari mulut presenter diubah menjadi sinyal audio oleh mikrofon yang kemudian diteruskan ke *audio mixer*. Dengan alat *audio mixer* operator dapat memilih sumber suara mana yang hendak diaktifkan atau tidak diaktifkan. Selain itu, operator dengan menggunakan alat audio mixer dapat mengontrol kualitas suara. Misalnya, menyamakan tingkat volume suara yang berasal dari kedua presenter atau menggabungkan kedua suara mereka sehingga keduanya kedengeran jelas, atau mengurangi gangguan suara yang muncul. Sinyal audio yang keluar dari audio mixer kemudian diteruskan ke *audio monitor (speaker)* sehingga dapat didengar ke semua orang, khususnya oleh mereka yang berada di *control room*

4. Gambar dari *line monitor* dan suara dari *audio mixer* ditransmisikan ke pemancar, dalam hal siaran langsung, sehingga dapat diterima penonton televisi yang di rumah, atau direkam ke dalam *videotape recorder* untuk ditayangkan pada waktunya nanti.

2.9 Pusat Produksi Televisi

Stasiun televisi setidaknya memiliki tiga pusat produksi televisi utama ditambah dengan satu unit pendukung. Ketiga pusat produksi televisi itu antara lain:

1. Studio televisi: ruangan yang menjadi lokasi dimana pertunjukan (show) televisi berlangsung
2. Ruang control studio (studio control room): ruangan dimana program director (PD), produser, staff produksi, dan personalia teknis lainnya membuat keputusan terbaik terhadap berbagai pilihan sumber gambar dan suara
3. Ruang master control: ruangan yang menjadi pusat syarat teknis stasiun televisi yang berfungsi untuk memasukan program, menyimpan program, penemuan program.

2.10 Studio Televisi

Studio televisi harus berbentuk persegi panjang dengan ukuran luas yang beragam. Dengan kemajuan teknologi lensa kamera dapat melakukan pengambilan gambar menggunakan lensa zoom, dengan itu dapat membantu pergerakan kamera sehingga dapat luas untuk mengambil gambar sesuai yang kita inginkan, namun dengan demikian tidak merubah perubahan bentuk studio televisi yang harus luas sehingga tidak ada keribetan ketika produksi suatu program acara. Dengan semakin luas studio semakin luas juga ketika membuat beberapa program acara. Program yang sulit di produksi adalah program music, drama dan program yang melibatkan banyak nya audies ke dalam studio, dan juga lantai studio juga harus memungkinkan datar sehingga gerakan kamera bergerak mulus tidak ada gelombang-gelombang sama sekali.

1. Intercom adalah alat yang memungkinkan seluruh porsonel produksi teknik untuk saling berkomunikasi satu sama yang lainnya. Pengarah program yang berada terpisah di ruang kontrol mengandalkan intercom untuk memberikan aba-aba intuksi.
2. Studio audio yang berfungsi menunjukan gamabr video dari switcher berperan penting sebagai pemandu bagi para kru dan pengisi acara
3. Program speaker bergungsi untuk memenuhi fungsi audio bagi studio monitor dan untuk pendengaran suara-suara lainnya guna mendukung program dan pengisi acara
4. Sumber listrik setiap dinding studio harus memilki sumber listrik. Sumber listrik bagi kamera, mikrofon, dan perlalatan elektronik pendukung produksi lainnya yang harusnya disebar merata pada setiap dindin. Hal ini bermaksud agar kabel-kabel perlatan tidak menjadi terlalu panjang sehingga lebih mudah diatur dan lebih keliatan bersih dan rapi

5. Pengatur cahaya studio harus dilengkapi alat pengontrol cahaya yang berfungsi mengatur besar kecil intensitas cahaya yang dibutuhkan bagi setiap program
6. Ruang kontrol studio yang terletak disuatu ruang studio dengan tempat untuk melakukan kordinasi seluruh kegiatan produksi. Ditempat ini juga pengarah program, produser, dan asistenm produser mengambil keputusan mengenai gamabar dan suara bagus dan layak di tayang secara langsung maupun rekaman. Ruang control ini juga memiliki fungsi sebagai control program (*program control*), kontrol gambar (*image control*), kontrol suara (*audio control*), dan kontrol cahaya (*lighting kontrol*)

1. Control Program

Control program adalah memacu terjadinya sejumlah peralatan yang di butukan ketika sedang melakukan produksi. Untuk mengatur berbagai video dan audio dengan tujuan menghasilkan program-program yang dapat diphami oleh audien. Ruang control biasanya di cirikan dengan banyaknya video monitor yang terpasang di ruangan tersebut. Berbagai video monitor tersebut disebut juga dengan *preview* monitor yang masing-masing monitor menghasilkan gamabar yang beasal dari setiap kamera baik dari studio maupun di lapangan.

2. Control Gambar

Contol gamabar merupakan seleksi gambar video yang berasal dari kamera atau sumber video lainnya yang termasuk control terhadap efek khusus video. Yang terpenting untuk mengontrol gamabar menggunakan alat *switcher* yang dikendalikan oleh seorang operator.

3. Control Suara

Ruang control audio terletak berdampingan dengan ruang kontrol studio. Pada ruangan ini juga terdapat sebuah alat mixer yang dilengkapi dengan audiotape recorder, pemutar kaset, pemutar CD, dan alat pemutar perekam digital. Karena operator audio tidak boleh terganggu dengan suara-suara di ruang control studio, maka ruangan control audio menempati ruangan tersendiri namun memiliki visual dengan ruangan control studio melalui kaca jendela yang besar. Seorang operator audio bertugas sebagai mendengarkan suara dari berbagai sumber audio, termasuk juga suara yang berasal dari program acara.

4. Control Cahaya

Pengatur cahaya biasanya terletak di ruangan control studio pada salah satu sudut studio. Pengatur cahaya yang berada di ruangan kontrol akan memberikan lebih banyak keuntungan orang di ruang control. Studio televisi dilengkapi dengan sistem pencahayaan yang terdiri dari sumber-sumber cahaya yang digantungkan pada langit-langit studio. Setiap sumber cahaya yang diberikan memiliki tingkat cahaya yang berbeda tergantung program acaranya.

5. Master Control

Master control merupakan pusat syaraf stasiun penyiaran. Tanggung jawab utama master control adalah menayangkan materi program (termasuk iklan dan pengumuman) pada waktu yang tepat. Master kontrol juga bertanggung jawab terhadap kualitas teknis program sesuai standar yang ditentukan.

2.11 Jenis Program Televisi

Stasiun televisi setiap harinya menyajikan beberapa program acara banyak programnya dan banyak jenisnya dan beragam. Pada dasarnya semua dan apapun bisa di jadikan program acara yang bisa di tayangkan di televisi selama acara program itu menarik dan layak di angkat di televisi, dan selama itu tidak bertentangan dengan keasusilaan, hukum yang berlaku. Pengolahan televisi dituntut untuk lebih keaktifitas terhadap program yang di sajikan agak audiens suka dengan program acara tersebut. Berbagai program dapat di kelompokkan menjadi 2 yaitu program informasi (berita) dan program hiburan (entertainment). Program informasi di bagi menjadi dua jenis yaitu berita keras (hard news) yang merupakan berita langsung yang terjadi di lapangan atau berita yang lagi hangat di perbincangan oleh masyarakat sedangkan berita lembut (soft news) itu berita yang kominasi antara fakta, gossip, dan opini. Sedangkan program hiburan terbagi menjadi 3 yaitu, music, drama permainan, dan pertunjukan.

1. Berita hard news

Adalah segala informasi penting dan menarik yang harus segerah di angkat atau langsung di siarkan di televisi agar beritanya tidak basih. Peran utama televisi sebagai pemberian informasi apa saja terhadap audiens. Media penyiaran adalah media yang cepat dalam menyiarkan berita ke pada masyarakat. Dalam berita konflik, televisi menjadi medium informasi yang paling dapat dipercaya. Hal ini disebabkan karena televisi bisa menampilkan gambar dan suara yang jelas dan terpecaya dari kejadian tersebut. Stasiun televisi yang besar biasanya di program berita menjadikan banyak berita dalam satu program acara informasi. Program informasi ini biasanya tayang waktu pagi, siang, sore dan tengah malem. Berita hard new biasanya disajikan dalam program informasi dalam satu program berkirsan 30 menit per satu segman, dan bakhakn bisa 1 jam.

2. Berita soft news

Adalah segala berita informasi yang penting dan menarik untuk di sampaikan secara mendalam namun tidak harus segera di tayangkan di televisi. Program berita soft news ini bisa di katagorikan sebagai berita current affair, magazine, documenter, dan talkshow

3. Dokumenter

Adalah program infomasi yang memberikan pembelajaran yang di kemas dan di sajikan semenarik munglin. Misalnya program dokumenter yang memceritakan suatu tempat yang menarik untuk di televisi. Gaya penyajiannya dokumenter sangat beragam dalam teknik pengambilan gambar, teknik editing dan juga teknik alur ceritanya.

4. Talkshow

Program talkshow adalah program pembicaraan satu orang atau bahkan lebih dari satu orang untuk membahas suatu topik yang mrnarik dibahas. Yang di undang dalam acara talkshow adalah orang-orang yang berpengalaman dan ada sangkut pautnya sama topik yang akan dibahas atau dibicarakan.

5. Sinetron

Sinetron merupakan drama yang menyajikan cerita dari berbagai toko secara bersamaan. Masing-masing toko memiliki alur ceritanya sendiri tanpa harus dirangkum menjadi satu kesimpulan. Akhir cerita dari sinetron ini biasanya adalah terbuka dan seringkali tanpa penyelesaian. Cerita panjang cuman berharap audiens menyukai sinetron ini. Biasanya penayangan terbagi menjadi episode, sinetron yang memiliki episode pendek itu namanya mini seri. Episode dalam satu seris merupakan bagian dari cerita keseluruhan.

6. Realty Show

Program ini mencoba menanyakan suatu konflik, persaingan atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya. Program ini menyajikan kisah nyata dengan cara yang sealamiah mungkin tanpa rekayasa. Popularitas program reality show sangat menojol belakangan ini, bahkan ada beberapa yang mengikuti menggunakan jargon reality show agar bisa naik programnya.

7. Musik

Program musik dibedakan menjadi dua format, yaitu videoklip dan konser. Program musik konser dapat dilakukan di luar lapangan (*outdoor*) ataupun di dalam studio (*indoor*). Program musik di televisi saat ini sangat di tentukan dengan kemampuan artisnya yang menarik audiens. Pemilihan artis yang memiliki daya Tarik yang tinggi yang banyak di gemari di semua kalangan masyarakat. Dalam teknik pengambilan gambarnya juga harus menarik secara visual. Televisi harus juga banyak menampilkan gambar pendukung dan tidak membiarkan suatu pengambilan gambar yang terlalu lama. Mengambil gambar artis ketika sedang menyanyi tidak sama dengan mengambil suatu wawancara. Dalam produksi musik, maka kita harus bermain dinamis mengikuti alur musiknya.

8. Pertunjukan

Adalah program yang menampilkan kemampuan seseorang satu beberapa orang pada suatu lokasi studio baik *indoor* maupun *outdoor*. Jika mereka ingin menampilkan pertunjukan musik, maka pertunjukan ini menjadi pertunjukan music, jika yang ditampilkan masak maka pertunjukan itu menjadi pertunjukan masak. Begitu pula pertunjukan lawak, sulap, lenong, wayang dan sebagainya. Dapat dikatakan program pertunjukan adalah jenis program yang paling banyak diproduksi sendiri oleh stasiun televisi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan magang yang saya rasakan selama satu bulan di Museum Benteng Vredeburg, dapat saya tarik kesimpulan bahwa peran kameraman di produksi Museum Benteng Vredeburg yaitu:

Kegiatan magang ini bertujuan untuk memberikan pengalaman bagi mahasiswa yang membirakn wawasan dalam dunia kerja, dengan sesuai jurusan yang kita ambil. Peran kameraman itu memiliki peran yang sangat penting di sebuah progam acara produksi Secangkir. Kita harus bisa mengoprasikan sebuah kamera dengan cepat dan tepat, ketika melakukan sebuah produksian. Tidak hanya disitu saja kita harus memiliki soft skil juga ketika produksi seperti menuangkan ide-ide yang kita punya dan memberikan gambar-gambar yang menarik kita sedang produksi. Menjadi seorang kameraman bukan lah yang mudah, kita harus paham tentang angel angel dan type shoot yang kita inginkan. Peran kameraman, bukan hanya dituntut untuk menjadi ujung tombak sebuah produksi program, namun juga dituntut mampu bertindak dengan cepat untuk melilki insting yang sangat kreatif agar dapat menyajikan gambar yang bagus di setiap acara program baik acara bersifat *live* atau *record*. Selama keiatan magang ini diajarkan membuat suasana dalam pengambilan gambar yang enak dan nyaman buat berkomunikasi dengan program director.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalam yang saya dapatkan selama magang di Museum Benteng penulis memberikan saran yang berharap dan bisa menjadi masukan dari berbagai pihak agak kedepanya menjadi lebih baik lagi. Berikut saran dan masukan dari penulis laporan ini,yaitu:

1. Untuk Mahasiswa Stikom

- Berharap dari pihak Stikom menjalin komunikasi terhadap tempat magang mahasiswa, agar tempat magang tersebut menjadi tempat relasi untuk generasi selanjutnya.
- Memaksimalkan tempat magang untuk mengasah skill praktek lapangan bagi mahasiswa agar memahami kondisi di lapangan ketika saat ingin di uji di dunia nyata tidak kaget dan bisa memecahkan masalah yang ada di lapangan tersebut. jam terbang dan pengalaman tidak bisa di bohongi
- Diharapkan untuk mahasiswa Stikom agar memakai fasilitas kampus yang seadanya membuat satu program acara yang menjadi ciri khas bahwa itu stikom

2. Untuk Museum Benteng Vredeburg

- Berharap lebih memperbanyak membuka dan menerima temen-temen mahasiswa akhir yang sedang mencari tempat magang
- Berharap juga ketika membuka magang di sebarakan lewat sosial media agar semua temen-temen bisa tau ketika Museum Benteng Vreduburg membuka tempat magang

3. Untuk masyarakat

- Terbukanya saran dan kritikan agar Museum Benteng Vredeburg menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.
- Bagi wisatawan yang ingin berkunjung di Museum Benteng Vredeburg bisa langsung ke Museum Benteng Vredeburg hari Selasa-Minggu pukul 08:00-16:00

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin,E. 2010. *Broadcasting : to be Broadcasting Yogyakarta : Graha Ilmu*
- Djamal,H. Fachruddin,A. 2011. *Dasar-Dasar Penyiaran*. Jakarta: Prenadamedia
- Morissan,M.A.2008. *Manajemen Media Penyiaran: stratei mengolah radio & televisi*. Jakarta : prenadamedia
- Mulyana,D.2010. *Ilmu Komunikasi: suatu pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rakhmat,J.2012 *psikologi komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakary
- Suharja, Agus Sulistya. 2011. *Buku Panduan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Yogyakarta: Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Sejarah dan Purbakala Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.*
- Wawan Kuswanndi Drs., 1996. *Komunikasi Massa Sebuah analisis isi media televisi* Jakarta: PT Rineka Cipta
- West,R.Turner.H.L. 2008 *Pengantar teori komunikasi*. Jakarta: salemba Humanika

DAFTAR REFERENSI

Website :

<https://snapshot.canon-asia.com/id/article/indo/camera-basics-6-white-balance>.

diakses pada 20 Agustus pukul 23:05 WIB.

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-the-rule-of-thirds/>, diakses pada 22 Agustus pukul 18:05 WIB.

<http://vredeburg.id/>, diakses pada 15 Agustus pukul 22:15 WIB.

<https://eps-production.com/macam-macam-shot-types-dalam-pengambilan-gambar-yang-harus-kamu-tau-eps-production-com>, diakses pada 29 Juni pukul 16:00 WIB.

Jurnal :

Millerson (1990) *Peran Kameraman, Kameraman atau yang sering disebut kameraman kamera person adalah seseorang yang berprofesi dan bertugas melakukan aktivitas pengambilan gambar dan bertanggung jawab atas kualitas gambar yang diperoleh.* diakses pada 24 Juni pukul 17:40 WIB.

Morrisan, (2004) *Dalam sebuah tayangan acara televisi, gambar adalah bagian penting yang harus ada. Karena itu diperlukan orang yang mampu mengambil gambar dengan alat pengambil gambar yang disebut kamera.* diakses pada 25 Juni pukul 13:15 WIB.

Baksin (2006) *Menyebutkan dalam teknik pengambilan gambar, seorang kameraman harus mempersiapkan beberapa hal sebagai berikut : 1. White Balance Tujuan white balance WB adalah untuk mensosialisasikan lensa kamera dengan keadaan sekitar objek perekaman. Dalam melakukan WB perlu diperhatikan juga aspek pencahayaan dan filter.* diakses pada 29 Juni pukul 16:00 WIB.