

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

MEKANISME KERJA KAMERAMEN DALAM PROGRAM MAJALAH MALAM & NUANSAM RAMADHAN KRESNA TV YOGYAKARTA

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini diajukan guna untuk melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) dalam bidang Komunikasi Terapan dengan spesialisasi Penyiaran Radio dan Televisi



Oleh :

Blasius Bernad Ferisda

2018/BC-RTV/5300

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA**

2021

MOTTO

Percaya kemampuanmu, berkomitmen dan bertanggungjawab

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat pendampingan dan kesempatan dalam menggali ilmu dan potensi yang sudah Tuhan titipkan kepada saya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Ahli Madya (A.Md). Dalam penelitian dan penyusunan laporan praktek kerja lapangan ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah membesarkan, merawat, mendidik dengan berbagai usaha serta mendoakan dan memotivasi saya selama ini utamanya dalam menyelesaikan perkuliahan.
2. Kepada dosen pembimbing Bapak Herry Abdul Hakim., M.M. yang telah membimbing dan memotivasi saya dalam menulis laporan ini.
3. Untuk semua teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan juga bantuan selama melaksanakan praktek kerja lapangan maupun saat menulis laporan ini, yang selalu ada disaat senang ataupun susah. Terimakasih untuk semua dukungannya.
4. Kepada pihak Kresna TV terimakasih sudah memberikan kesempatan untuk berdinamika bersama untuk menambah ilmu dan mengasah kemampuan saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas Praktek Kerja Lapangan guna untuk memenuhi syarat kelulusan saya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia – Nya yang telah di limpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan laporan praktek kerja lapangan dengan judul Mekanisme kerja Kameramen dalam Program Majalah Malam & Nuansa Ramadhan Kresna TV Yogyakarta. Yang telah di laksanakan pada tanggal 8 Maret sampai 8 Maret 2021, yang di gunakan sebagai tugas akhir untuk persyaratan kelulusan pada program Studi Penyiaran Radio Televisi Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

Penulis menyampaikan terima kasih pada beberapa pihak yang ikut mendukung proses pembuatan laporan ini hingga laporan ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya yaitu :

1. Ibu Dra. Sudaru Murti, M. Si. selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
2. Bapak Herry Abdul Hakim selaku dosen pembimbing dalam penyusunan laporan ini, yang selalu memberikan masukan agar terselesaikan laporan ini dengan baik.
3. Segenap tim penguji laporan praktek kerja lapangan.
4. Seluruh Dosen dan Staf Civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, khususnya Dosen Penyiaran Radio Televisi.
5. Seluruh staf akademik dan keamanan yang membantu dalam penyelesaian berkas.
6. Destya Ananda Subagyo & Istrini Puji Hastuti selaku mentor yang telah membimbing selama kegiatan praktek kerja lapangan di Kresna TV Yogyakarta.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	xi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan.....	2
1.5 Waktu dan Tempat Praktek Kerja Lapangan	3
1.5.1 Waktu.....	3
1.5.2 Tempat	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
BAB II	6
2.1 Penegasan Judul	6
2.1.1 Mekanisme.....	6
2.1.2 Kerja	6
2.1.3 Kameramen.....	6
2.1.4 Program Majalah Malam & Nuansa Ramadhan	6
2.2 Kajian Pustaka.....	8
2.2.1 Media Televisi	8
2.2.2 Tugas Seorang Kameramen	9
2.2.3 Tahapan Produksi	9
2.2.4 Komposisi Gambar	12
2.2.5 Ukuran Shot.....	17
2.2.6 Pergerakan Kamera.....	24
2.2.7 Sudut Pandang Kamera	28
2.2.8 Pengertian dan Fungsi White Balance.....	32
2.2.9 Kedalaman Pada Gambar atau Depth Of Field (DOF).....	34

2.2.10	Focal Length	36
2.2.11	Filter Lensa Kamera	38
2.2.12	Jenis Kamera Video	40
2.2.13	Jenis – Jenis Lensa Kamera	43
2.2.15	Format Video	47
BAB III	49
3.1	Sejarah Berdirinya Kresna TV	49
3.3	Visi dan Misi Kresna TV	50
3.3.1	Visi.....	50
3.3.2	Misi.....	50
3.4	Kresna TV sebagai Citra Spirit Yogyakarta.....	51
3.5	Maksud dan Tujuan Berdirinya Kresna TV	51
3.5.1	Maksud Pendirian Kresna TV	51
3.5.2	Tujuan Pendirian Kresna TV	52
3.6	Logo Kresna TV Yogyakarta	53
3.8	Filosofi Nama Kresna TV Yogyakarta.....	54
3.9	Segmentasi Program Siaran Kresna TV	55
3.10	Format Program Siaran Kresna TV.....	57
3.11	Lokasi Kantor Kresna TV	59
3.12	Deskripsi Program Acara Unggulan Kresna TV.....	59
3.13	Kerabat Kerja	61
BAB IV	62
4.1	Deskripsi Kegiatan Praktek Kerja Lapangan	62
4.2	Analisis Hubungan Kerja Pada Saat Praktek Kerja Lapangan.....	63
4.3	Pembahasan.....	64
4.3.1	Desain Program	64
4.3.2	Desain Produksi	64
4.3.3	Desain Penyajian	65
□	Rundown Siaran Majalah Malam Dalam 1 Minggu	67
	CONTENT-PLANERS/MAJALAH MALAM.....	67
	MJM CONTENT-PLANNERS 2021/Page 1 of 26	67
4.4	Peran Kameramen Pada Program Majalah Malam & Nuansa Ramadhan	79
4.6	Mekanisme & Peran Seorang Kameramen dalam Produksi Program Televisi Khususnya di Kresna TV	84
4.6.2	Produksi Program Acara Siaran Televisi.....	85

4.6.3	Peran dan Tanggung Jawab	86
BAB V	89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	90
5.2.1	Instansi Praktek Kerja Lapangan Kresna TV.....	90
5.2.2	Lembaga Pendidikan STIKOM Yogyakarta	91
5.2.3	Masyarakat.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	94

ABSTRAK

Perkembangan industri hiburan televisi saat ini berkembang sangat pesat, program - program yang disajikan sangatlah beragam dan kreatif. Maka tak heran peran media massa khususnya televisi saat ini selalu memberikan sebuah hiburan melalui program-program yang diproduksi dan menjadi program unggulan stasiun televisi tersebut, program yang ditayangkan pun belum tentu mengandung informasi dan edukasi, kembali lagi ke para pemirsa agar bisa memilih sebuah program yang bermanfaat untuk dikonsumsi. Dibalik semua itu kesuksesan suatu program televisi yang baik tidak terlepas peran dari kamera person, karena tugas yang dipegangnya memiliki peran yang sangat penting saat berlangsungnya proses produksi, yaitu mengoperasikan sebuah kamera guna mendapatkan gambar yang baik dan ideal. Adapun rumusan masalah tersebut yaitu Mekanisme kerja Kameramen dalam Program Majalah Malam & Nuansa Ramadhan Kresna TV Yogyakarta. Metode pengumpulan data yaitu dengan: observasi, kajian pustaka, dan internet. Kesimpulannya adalah tugas seorang camera person saat produksi itu berlangsung yang mengikuti SOP dan arahan dari program director agar mendapatkan gambar yang maksimal.

Kata Kunci : Mekanisme, Kerja, Camera Person, Penyiaran TV, Kresna TV

ABSTRAC

The development of the television entertainment industry is currently growing very rapidly. The programs presented are very diverse and creative. So it's no wonder the role of the mass media especially television today always provides an entertainment through programs that produced and became the television station's flagship program, a program that Even the broadcast does not necessarily contain information and education, back to the viewers in order to choose a program that is useful for consumption. Behind all that The success of a good television program cannot be separated from the role of the camera person, because the task he holds has a very important role during the process production, which is operating a camera to get good pictures and ideal. The formulation of the problem is the working mechanism of kameramen in the program Majalah Malam & Nuansa Ramadhan Kresna TV Yogyakarta Magazine. Data collection methods are with: observation, literature review, and the internet. The conclusion is the job of a camera person during production who follows the SOP and the direction of the program director in order to get the maximum picture.

Keywords : Mechanism, Work, Camera Person, Broadcasting TV, Kresna TV

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Televisi merupakan media teknologi yang begitu akrab di kehidupan sehari – hari dengan khalayak umum . Tentu program-acara yang tersaji mengandung unsur audio serta visual, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan mudah dan dapat diterima oleh pemirsa. Hampir diseluruh tempat tinggal pasti mempunyai televisi, media televisi sendiri sebagai salah satu hal yang tidak bisa dijauhkan dari kehidupan manusia terkini, serta oleh sebab itu media televisi sendiri mampu menyampaikan hiburan, berita serta kepuasan yang maksimal pada khalayak luas dimanapun berada. Media televisi menampilkan kemampuan gambar hidup serta bunyi yang seolah nyata berada disekitar pemirsa yang menjadikan televisi sebagai media paling banyak meraih antusias pemirsa dan menjadi media ekspansi informasi serta juga hiburan.

Praktek Kerja Lapangan adalah sarana bagi mahasiswa untuk bisa terjun langsung di dunia kerja dalam bidang yang ditekuninya di lembaga atau instansi yang menyelenggarakan kesempatan untuk praktek kerja lapangan pada batas waktu tertentu. Praktek kerja lapangan diperlukan untuk mendapatkan pengalaman belajar pada kerja nyata, sekaligus menjembatani kesenjangan antara teori yang diperoleh dibangku kuliah dengan praktek yang dilaksanakan dan menjadi sarana melatih jiwa kerjanya sehingga memiliki kesiapan mental untuk terjun langsung ke dunia kerja setelah mahasiswa lulus. Sebab ilmu pengetahuan dari teori saja tidaklah cukup, maka pada pencapaian bekal ilmu yang maksimal mahasiswa diharapkan bisa dalam mempraktekkannya di dunia kerja kelak. Dengan dasar pengetahuan tentang dunia penyiaran khususnya televisi atau audio visual yang sudah didapat saat kuliah.

Penulis memilih melaksanakan praktek kerja lapangan Kresna TV Yogyakarta yang dirasa mampu dan kompeten dalam memberikan siaran-siaran bermutu untuk disajikan untuk masyarakat khususnya di Yogyakarta. Meskipun Kresna TV Yogyakarta tergolong baru karena baru lahir di tahun 2015, tetapi Kresna TV terus mengembangkan berbagai programnya mulai dari pengetahuan dan informasi mengenai sejarah, seni, UMKM di Yogyakarta dan sekitarnya, maupun religi. Sebagai media massa ini menjadi tantangan tersendiri bagi Kresna TV Yogyakarta untuk melakukan perubahan dan inovasi baru dalam berbagai hal, seperti menaikkan kualitas sumber daya manusia juga

membentuk program-acara acara baru yang lebih kreatif, variatif, dan tentunya mendidik serta bermutu. Meskipun program-acara yang disajikan masih sedikit dikarenakan masih terbatasnya Sumber Daya Manusia yang ada dan jam tayang yang masih sedikit, Kresna TV sendiri bisa menciptakan berbagai acara yang disukai dan diminati oleh sebagian besar masyarakat Yogyakarta. Kresna TV mulai memperluas jangkauan siarannya, salah satunya di Solo dan sekitarnya. Dengan melaksanakan program PKL, mahasiswa diharapkan dapat lebih memahami kondisi lingkungan dunia kerja serta untuk mempersiapkan diri memasuki dunia kerja tersebut. Dengan melakukan program praktek kerja lapangan, diharapkan bisa melahirkan lulusan yang memiliki daya saing di era modern yang semakin maju.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Mekanisme kerja Kameramen dalam Program Majalah Malam & Nuansa Ramadhan Kresna TV Yogyakarta.

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Laporan Praktek Kerja lapangan ini memiliki beberapa maksud dan tujuan, antara lain adalah :

- a) Penulisan laporan praktek kerja lapangan ini adalah syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar diploma tiga (D3) jurusan Penyiaran Radio dan Televisi di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
- b) Menerapkan ilmu yang telah didapat saat perkuliahan dan membandingkannya pada masa pelaksanaan praktek kerja lapangan di Kresna TV Yogyakarta.
- c) Ingin mengetahui dan memahami proses pembuatan program acara Televisi yang diproduksi, khususnya di Kresna TV Yogyakarta.
- d) Memahami alur kerja dan tanggung jawab seorang kameramen pada saat produksi program televisi langsung.
- e) Mempersiapkan mental sebagai SDM yang mampu bersaing dan bertanggung jawab dengan tugasnya dalam menghadapi tantangan dunia kerja.

1.5 Waktu dan Tempat Praktek Kerja Lapangan

1.5.1 Waktu

Penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan di Kresna TV Yogyakarta dan Jadwal waktu pelaksanaan praktek kerja lapangan dilakukan selama dua bulan. Terhitung sejak pada tanggal 8 Maret –8 Mei 2021. Praktek Kerja Lapangan di laksanakan pada hari Senin – Jumat, kegiatan Praktek Kerja Lapangan dimulai pada Pukul 10.00 – 15.00 WIB mengikuti kebijakan WFH protokol kesehatan Covid-19.

1.5.2 Tempat

Untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan yang didapat oleh penulis adalah sebagai berikut :

Nama Perusahaan : Kresna TV Yogyakarta
Berdiri : 4 Januari 2016
Alamat : Jl. Pembela Tanah Air No. 15 R. 2, Kecamatan Tegalrejo Yogyakarta, 55244.
Nomor Telfon : 0274 -4547439
Pembimbing : Destya Ananda Subagyo
Divisi : Produser Nuansa Ramadhan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode praktek kerja lapangan adalah sekumpulan , kegiatan dan prosedur yang diterapkan seorang pekerja. Metode ini merupakan analisis teori tentang cara atau metode. Metode praktek karja lapangan ialah kegiatan yang sistematis untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan agar maksimal, juga merupakan suatu tanda usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk memperoleh pengalaman tertentu yang menjadi trampil dan berpengalaman di suatu bidang tertentu.

Teknik pengumpulan data dalam melakukan sebuah metode kualitatif dilakukan dengan cara : Observasi, Wawancara, Kajian Pustaka, Dokumentasi, dan ada dua jenis data yang di olah dalam penulisan yaitu :

1. Data Premier

a) *Interview / Wawancara*

Interview / wawancara merupakan bentuk komunikasi secara langsung antara pelaku wawancara dengan narasumber yang dilakukan secara langsung untuk memperoleh informasi mengenai suatu hal yang di perlukan untuk tujuan tertentu.

b) *Observasi*

Observasi adalah suatu metode untuk mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung dilapangan atau lokasi yang diteliti. Pada hal ini, penulis berpedoman menggunakan aspek penelitiannya perlu mengunjungi lokasi penelitiannya untuk mengamati langsung kondisi yang terdapat dilapangan. penemuan informasi selalu dimulai melalui observasi untuk menerangkan kebenarannya.

Pada penelitian ini, penulis melakukan Praktek Kerja lapangan yang dilaksanakan di Kresna TV Yogyakarta yang berlokasi di Jl. Pembela Tanah Air No. 15 R. 2, Kecamatan Tegalrejo Yogyakarta. Kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini di lakukan selama 2 bulan yang dimulai pada 8 Maret 2020 – 8 Mei 2021.

c) *Keterlibatan Langsung*

Keterlibatan langsung adalah cara pengumpulan data dengan mengamati dan memahami aktivitas yang dialami penulis selama melaksanakan kegiatan praktek kerja lapangan di Kresna TV. Penulis mengamati dan mencoba langsung dengan arahan dan dampingan dari kerabat kerja Kresna TV, sehingga penulis dapat memahami baik secara lisan maupun secara kraketk.

Metode ini sangat relevan ketika kegiatan Praktek Kerja Lapangan, dikarenakan dapat dengan langsung dan mudah untuk mendapatkan informasi dalam produksi yang penulis alami secara langsung.

2. Data Sekunder

a) *Studi Pustaka*

Studi pustaka merupakan suatu usaha yang dilakukan dalam pengumpulan informasi yang tepat dengan topik yang sedang diteliti. Informasi tersebut bisa diperoleh melalui buku dan sumber – sumber tertulis baik tercetak maupun media elektronik seperti internet. Pada dasarnya studi pustaka adalah hal yang tidak bisa dijauhkan dari kegiatan penelitian.

b) *Dokumentasi*

Dokumentasi merupakan suatu cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen tertentu, dengan memakai bukti yang seksama dan tepat dari pencatatan sumber informasi spesifik dari karangan, buku, , dan sebagainya.

Menurut Sugiyono (2015:329), dokumentasi ialah cara untuk mendapatkan informasi dalam bentuk karya tulisan maupun gambar yang berbentuk keterangan sehingga dapat mendukung penelitian. Dalam artian umum dokumentasi adalah sebuah pencarian penyelidikan atau pengumpulan berkas – berkas atau jurnal yang mendukung SOP dan alur kerja seorang camera person.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

2.1.1 Mekanisme

Dalam bahasa Yunani mekanisme memiliki arti *mechane* yaitu instrumen, mesin, perangkat, peralatan untuk membuat sesuatu. Menurut Moenir (2001), mekanisme merupakan urutan kerja sebuah peralatan yang bertujuan untuk merampungkan suatu proses yang berhubungan dengan proses kerja, tujuannya agar mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan.

Mekanisme ialah pandangan interaksi dengan bagian lainnya dalam suatu sistem dengan menghasilkan kegiatan yang sesuai tujuan. Mekanisme disebut juga dengan teori bahwa semua gejala dapat dijelaskan melalui pemikiran yang dapat digunakan untuk menjelaskan alur kerja.

2.1.2 Kerja

Kerja ialah kegiatan melakukan sesuatu yang berguna dan bermanfaat, “kerja merupakan suatu proses penciptaan nilai baru pada sebuah unit sumber daya, perubahan bahkan penambahan nilai suatu unit alat pada pemenuhan kebutuhan yang ada” Taliziduhu Ndraha (1991),.

2.1.3 Kameramen

Seorang yang bertugas merekam atau mengambil gambar, Menurut Latief (2015:131) kameramen ialah seorang yang mengoperasikan kamera yang bertanggung jawab dengan obyek gambar yang diambil dan direkamnya. Dalam sebuah produksi, kameramen terbagi menjadi sejumlah peran khusus yaitu penata gambar baik dalam aspek cahaya maupun pergerakan kameranya, serta bertanggung jawab untuk kendali kamera agar mencapai hasil yang maksimal.

2.1.4 Program Majalah Malam & Nuansa Ramadhan

Program acara televisi adalah acara siaran yang ditayangkan stasiun televisi tertentu. Artinya program acara televisi terbagi menjadi program berita dan non-berita. Jenis program acara televisi dibedakan berdasarkan format atau isi. Format program acara siaran secara umum terbagi menjadi beberapa bentuk seperti talk show, dokumenter, film, kuis atau game, musik, instruksional, dll. Berdasarkan isi, program televisi berbentuk non-berita dapat dibedakan antara lain berupa program hiburan, drama, olahraga, dan agama.

Untuk program acara televisi format berita secara garis besar digolongkan menjadi warta penting atau hard news dan berita tentang peristiwa penting yang belum lama terjadi dan warta ringan atau soft news yang mengangkat berita bersifat ringan.

Program Malajah Malam adalah sebuah program hiburan softnews atau berita timeless yang tidak terpatok oleh waktu penayangannya Kresna TV Yogyakarta yang menyuguhkan informasi mengenai sejarah, budaya, dan usaha kecil menengah (UMKM) di wilayah Yogyakarta & Solo.

Sedangkan program Nuansa Ramadhan adalah program religi yang hadir selama bulan puasa yang berbentuk talkshow dan menghadirkan narasumber-narasumber yang kompeten di bidang Agama Islam, dan tentunya dipandu oleh host-host yang asik dan keren.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Televisi

Televisi adalah media massa elektronik yang sangat diminati masyarakat dan mempunyai pengaruh besar baik positif maupun negatif terhadap sikap dan perilaku kepada penontonnya, dan program yang disajikan ialah program yang dapat menyuguhkan informasi yang dapat datang cepat sampai ke khalayak luas.

Menurut Wiryanto (2004:68), Televisi ialah media massa yang mempunyai banyak fungsi untuk proses komunikasi yang berlangsung di mana pesannya berasal dari sumber yang melembaga kepada khalayak bersifat massal melalui peralatan yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar maupun film.

a) *Fungsi Informasi*

Sebagai media informasi dalam bentuk siaran audio visual yang dipandu penyiar, dilengkapi gambar-gambar yang faktual, dan juga menyiarkan format lain seperti ceramah maupun diskusi atau pendapat. Media televisi dapat memenuhi kebutuhan informasi pemirsa karena efek audio dan visual yang memiliki unsur immediacy dan realism.

Immediacy, yaitu pengertian langsung dan dekat. Kejadian yang disiarkan stasiun televisi bisa ditonton dan didengar pemirsa saat peristiwa tersebut sedang terjadi. Realism, berarti bahwa stasiun televisi menyiarkan programnya dengan format audio dan visual secara perantara menggunakan mikrofon dan kamera sesuai dengan yang terjadi ketika acara ditayangkan secara langsung. Perbedaan televisi dengan media cetak ialah berita yang disajikan, langsung direkam dan hanya ada sedikit editan untuk mendapatkan inti kejadian yang ingin disampaikan,

b) *Fungsi Pendidikan*

Televisi menjadi sarana yang penting untuk memberikan pendidikan kepada khalayak luas dan disampaikan secara simultan yaitu sesuatu yang terjadi berbarengan atau pada waktu yang bersamaan. Sesuai makna pendidikan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan penalaran khalayak luas. Televisi menyiarkan program acaranya secara terjadwal. Selain itu televisi juga menyiarkan acara pendidikan informal seperti sandiwara, legenda dan lainnya.

c) *Fungsi Hiburan*

Fungsi hiburan sangat dominan dalam siaran televisi, sebagian besar dari jadwal siaran diisi program acara hiburan. Hal ini dapat dimengerti karena pada televisi dapat ditampilkan gambar serta suara yang terasa nyata, dan bisa dinikmati khalayak luas.

2.2.2 Tugas Seorang Kameramen

Tugas seorang kameramen menurut Latief (2015:131), yaitu seorang yang mengoperasikan kamera untuk mengambil dan merekam gambar serta bertanggung jawab dengan objek yang direkamnya. Hal yang harus dipahami oleh kameramen adalah jika camera person bertanggung jawab akan apa yang direkamnya untuk sebuah program televisi, berbeda dengan operator kamera. Saat produksi di studio dengan format program hiburan dengan sistem multi kamera, peran kameramen menjadi orang yang mengoperasikan kamera. Karena semua pergerakan, sudut, serta komposisi pengambilan gambar diarahkan oleh seorang program director. Tidak dapat dengan kemauannya sendiri dalam mengambil gambar tetapi sesuai dengan permintaan program director.

2.2.3 Tahapan Produksi

Dalam produksi program televisi membutuhkan perencanaan dan pertimbangan yang matang agar dapat diproduksi dan menciptakan hasil yang maksimal. Mulai dari materi yang menarik, ketersediaan sarana dan anggaran, serta organisasi pelaksanaannya. Sebuah produksi program yang melibatkan banyak peralatan, orang dan biaya yang besar serta membutuhkan suatu organisasi yang tertata untuk melaksanakan produksi secara tepat dan efisien. Urutan produksi terdiri dari tiga bagian yang disebut dengan Standard Operasional Prosedur (SOP) yaitu:

a) *Pra Produksi*

Yaitu tahap perencanaan sebuah produksi yang meliputi:

- Ide dan gagasan, yaitu menemukan dan memilih ide apakah menarik dan layak dituangkan dalam program acara siaran. Lalu dilanjutkan dengan riset dan pengembangan ide.
- Penulisan naskah serta treatment produksi dari hasil pengembangan ide dan riset.

- Perencanaan awal, tahap ini meliputi mendesain tata letak panggung, tata cahaya maupun suara, make up, wardrobe dan fasilitas teknik.
- Pengadaan casting dan menentukan talent, kemudian blocking dan penyempurnaan naskah.
- Perencanaan teknis, tahap ini sebagai penentuan peralatan yang dibutuhkan sesuai konsep.
- Perencanaan grafis, bentuk produksi, penyelesaian administrasi serta kontrak serta pemantapan produksi.
- Rehearsal naskah, yaitu naskah yang digunakan untuk persiapan saat latihan, dalam naskah sudah tercantum secara rinci mengenai setting, karakter, dialog dan adegan.
- Pra-studio rehearsal, dimulai dari briefing kru dan reading ke para talent yang dipimpin pengarah acara. Pengarah acara memberikan arahan ke pemain meliputi blocking posisi, pengadeganan sesuai dengan treatment yang sudah dibuat.
- Run trough, yaitu rehearsal studio yang dilaksanakan dari blocking kamera, tata cahaya dan suara, artistik dan sampai semua pemain terbiasa dan nyaman.

b) *Produksi*

Produksi dilaksanakan sesudah perencanaan serta persiapan matang, lalu pelaksanaan produksi dimulai. Pengarah acara memimpin jalannya produksi dan bekerjasama dengan seluruh kerabat kerja serta talent yang terlibat. Masing-masing kru melaksanakan tugasnya seperti pada saat rehearsal yang sudah dilakukan sebelumnya sesuai naskah yang sudah dibuat. Jika program acara bukan *siaran langsung* maka seluruh shot dicatat oleh bagian pencatat dengan menyertakan kode waktu, isi adegan, serta tanda baik atau tidaknya shot yang direkam. Catatan ini nantinya berfungsi memudahkan pemilihan shot saat proses editing. Biasanya gambar dikontrol setiap akhir shooting saat itu juga untuk melihat apakah hasil pengambilan gambar sudah sesuai atau tidak. Jika tidak maka scene tersebut perlu diulang pengambilan gambarnya.

c) *Pasca-Produksi*

Ini adalah tahap akhir dari sebuah pembuatan program acara televisi, sesudah produksi selesai materi yang masuk pada pos editing. Editing adalah proses penyusunan gambar menjadi sebuah cerita yang padu dan berkesinambungan sesuai naskah. Dalam tahap editing meliputi beberapa hal yaitu:

- *Editing offline*, yaitu memilah gambar yang dianggap sesuai dengan materi naskah. Lalu dilakukan capturing yaitu mengganti hasil gambar menjadi bentuk data file. Pada editing online disarankan untuk menata gambar sesuai dengan urutan scene atau adegan untuk memudahkan proses editing selanjutnya dan mempersingkat waktu.
- *Editing online*, adalah penyempurnaan dari editing offline yaitu penambahan insert, pemberian efek grafis maupun suara, transisi, credit title dan penyesuaian durasi video yang akan ditayangkan.
- *Audio Mixing*, ialah proses sesudah seluruh komponen audio dan visual sudah tersusun, pada tahap ini proporsi suara diatur mana yang harus dominan dan tidak agar mendapatkan hasil yang baik. Setelah semua selesai selanjutnya masuk ke tahap rendering yaitu penggabungan seluruh komponen saat editing menjadi satu file video dengan kualitas standar penyiaran.
- *Preview*, sebelum sebuah program televisi disiarkan perlu dilakukan penilaian ulang atau preview oleh produser untuk memastikan program tersebut sudah sesuai dengan kebijakan yang berlaku. Jika masih ada kesalahan atau kurang maka akan melalui tahap revisi terlebih dahulu agar program benar-benar maksimal untuk ditayangkan.
- *Tranmisi*, setelah semua tahap editing sudah selesai dan semua sudah sesuai, maka program siap ditransmisikan atau ditayangkan ke pemirsa.

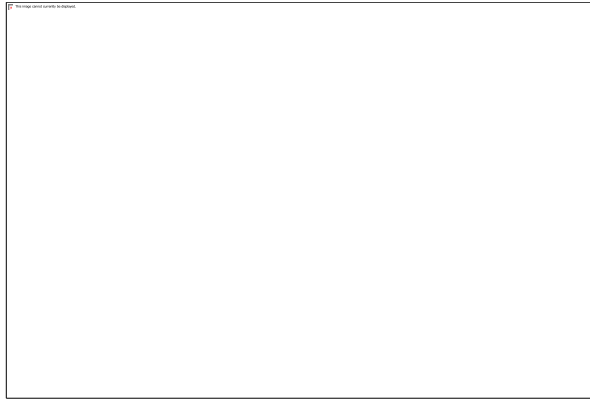
2.2.4 Komposisi Gambar

Istilah komposisi atau composition berasal dari istilah Latin yaitu *componere* yang berarti “menempatkan secara bersama-sama”. Pada seni audio visual, komposisi artinya menempatkan bermacam elemen audio visual dalam sebuah karya seni menjadi sebuah hasil jadi. Komposisi memiliki aturannya sendiri, kameramen harus mengenal berbagai teori komposisi dasar, yaitu ukuran shot, pencahayaan dan pergerakan kamera. Karena komposisi hanya bersifat rambu, maka diperbolehkan untuk melakukan pengecualian sebagai pengembangan bentuk teori komposisi selama masih dianggap tidak melenceng dari teori dasarnya. Oleh karena itulah komposisi disebut sebagai patokan bukannya aturan yang dianggap membatasi suatu perkembangan dari sebuah gagasan, berikut adalah tiga teori dasar komposisi:

a) *Rule of Thirds (Intersection of Thirds)*

Pada dunia fotografi atau videografi, *rule of thirds* atau *hukum sepertiga* ialah petunjuk untuk memposisikan suatu objek pada sepertiga bagian bingkai atau frame supaya lebih nyaman untuk ditonton. Teknik ini juga masuk ke dalam komposisi objek dalam satu bingkai atau frame. Hukum ini mungkin lebih tepat dianggap sebagai pedoman, karena tak selamanya penempatan objek di sepertiga bagian frame tersebut terlihat bagus tergantung dari apa yang didapat di frame.

Rule of Thirds ialah, bidang gambar atau frame yang dibagi menjadi tiga bagian sama besar baik secara vertikal maupun horizontal sehingga gambar memiliki 9 area yang sama besar. Dengan ini, gambar mempunyai pertemuan empat titik, titik pertemuan tersebut disebut empat titik mata. Dalam aturan ini, jika kameramen menempatkan bagian yang menarik dari sebuah gambar di salah satu titik tersebut, maka secara keseluruhan gambar akan menjadi lebih seimbang dengan hasil yang lebih lebih bagus juga.



Gambar 1. panduan garis rule of third

Sumber : google.com

Menurut teori *binocular eyes* terciptalah sebuah gagasan *points of interest* atau titik ketertarikan pada sesuatu objek tertentu. Berikut beberapa upaya dalam menentukan point of interest:

- Bagi frame gambar pada preview layar menjadi tiga bagian, bisa secara vertikal atau horizontal lalu buat garis imajiner sebagai pemisah frame preview menjadi tiga bagian. Dalam pertemuan antara garis imajiner inilah terletak titik *points of interest*, dan pada keempat titik inilah objek dalam frame yang ditonjolkan terletak.
- Objek yang ingin ditonjolkan setidaknya terletak pada dua titik, atau paling tidak menyinggung tiga titik agar lebih menunjukkan pointnya. Tetapi akan lebih bagus untuk menghindari memanfaatkan keempat titik tersebut sebagai penempatan objek karena frame akan menjadi terlalu penuh dan membuat tidak menonjol dan menarik.

b) *Golden Mean Area*

Golden ratio ialah sebuah komposisi yang ditata secara baik, khususnya untuk pengambilan gambar dengan jarak yang dekat dengan objek atau biasa disebut *close up*. Dalam tipe pengambilan gambar inilah yang ditujukan untuk menonjolkan suatu detail maupun ekspresi pada sebuah objek yang direkam dan teori ini dapat diaplikasikan dengan cara sebagai berikut:

- Bagi frame pada layar menjadi dua bagian secara horizontal kemudian bagi lagi menjadi tiga bagian, khususnya di sisi atas, agar

tercipta bagian di atas setengah layar serta di bawah sepertiga frame. Pada titik inilah yang disebut *golden mean area*, disisi lain dalam mempertimbangkan teori ini seorang kameramen tetap harus memahami hukum lainnya ketika merekam gambar dengan tipe shot *close up*, hal ini tetap berlaku saat seorang kameramen juga melakukan pergerakan kamera saat melakukan pengambilan gambar.

c) *Diagonal Depth*

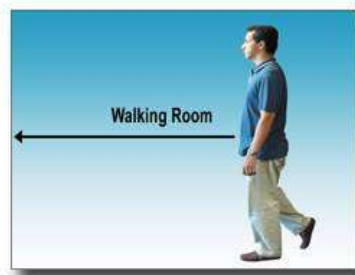
Diagonal depth yaitu panduan dalam pengambilan gambar khususnya dengan jarak yang jauh. Diagonal depth sendiri berarti, saat melakukan pengambilan gambar *long shot* kameramen harus mempertimbangkan beberapa unsur diagonal sebagai komponen dalam framenya. Unsur ini penting untuk memberikan kesan yang dalam serta dengan metode inilah akan memberikan kesan yang nyata dan hidup, pada pengambilan gambar ini juga dapat dikombinasikan dengan foreground pada gambar yang diambilnya.

Objek yang terdapat di tengah juga harus terlihat jelas dan menonjol, disisi lain latar belakang dapat menambah dimensi pada sebuah gambar. Dengan ini gambar akan mempunyai kesan hidup. Tidak lepas dari teori tersebut, gambar yang diambil dengan tipe *long shot* harusnya memiliki unsur:

- Terbentuknya *garis diagonal* pada frame gambar yang direkam
- Terdapat foreground pada gambar yang direkam
- Terdapat latar belakang atau background pada objek yang direkam

e) *Walking Room*

Jika akan melakukan pengambilan gambar sekelompok orang atau satu orang saja yang sedang berjalan maupun berlari menuju suatu arah, hendaknya menunjukkan ruang arah berjalan atau ruang kosong pada arah Bergeraknya objek. Ruang inilah yang merupakan ruang kosong antara objek dengan sisi kiri atau kanan frame bagian pinggir yang bergantung pada arah orang berjalan.



Gambar 2. walking room

Sumber : google.com

f) *Head Room*

Headroom atau ruang kepala pada umumnya mengacu pada jarak kepala bagian atas dengan subjek dan bagian atas frame atau bingkai gambar. Ukuran *headroom* secara estetika dapat memberikan kesan yang dinamis pada gambar, karena merubah relatif terhadap sebesar apa frame yang diisi oleh subjek yang berada pada frame.



Gambar 3.

Head Room yang baik



Gambar 4.

Head Room yang berlebihan



Gambar 5. Tidak ada Head Room

Sumber : google.com

g) *Aerial Shot*

Aerial shot ialah pengambilan gambar dari atas dengan jarak yang tinggi, dengan bantuan pesawat, helikopter maupun drone yang pada zaman modern ini sudah begitu berkembang dengan pesat. Shot ini bertujuan untuk menciptakan *sudut pandang* yang luas. Tipe shot ini berbeda dari pengambilan gambar dengan hanya berada di darat saja menggunakan stick ataupun tongkat yang panjang ke atas, hal ini dikarenakan kameramen diharuskan mempunyai kemampuan yang lebih dalam melakukan pengambilan gambar. Dalam teori ini hendaknya juga memperhatikan beberapa hal seperti pencahayaan, sudut pengambilan gambar maupun pergerakan kamera untuk menghasilkan gambar yang indah dari sudut pandang yang luas dari ketinggian.



Gambar 6. Aerial Shot

Sumber : upload.wikimedia.org

2.2.5 Ukuran Shot

Ukuran shot biasa disebut juga dengan *type of shot* atau macam-macam bentuk pengambilan gambar yang berguna sebagai transisi dari gambar ke gambar lain untuk menciptakan sebuah gambar yang indah. Menurut Ricky Santoso (2020), pada pengambilan gambar terbagi menjadi berbagai shot yang memiliki fungsi beragam sesuai dari maksud yang ingin disampaikan. Ukuran shot pada pengambilan gambar secara garis besar meliputi:

b) *Extreme Long Shot (ELS)*

Shot ini adalah jenis shot yang berfungsi untuk menampilkan suatu lingkungan atau suasana pada subjek berada. Jenis shot ini juga biasa digunakan untuk memberikan suasana pada suatu scene atau adegan. Shot ini juga sering dipakai dalam film kolosal dengan jumlah subjek yang banyak sehingga dapat digambarkan secara sempurna didalam frame, tapi terkadang subjek juga hampir tidak terlihat.



Gambar 7. Extreme Long Shot

Sumber : www.pexels.com

c) *Long Shot (LS)*

Dengan shot ini subjek dapat diidentifikasi secara jelas karena pada frame meskipun masih terlihat kecil. Pada jarak inilah subjek yang direkam diberikan ruang yang aman untuk memberikan kesan nyaman untuk dipandang.



Gambar 8. Long Shot

Sumber : Dokumentasi Pribadi

e) *Medium Shot (MS)*

Medium Shot adalah shot yang mempunyai tujuan untuk menunjukkan bagian subjek maupun objek dengan jelas. Jenis shot ini menampilkan objek seperti manusia dari bagian pinggang sampai kepala. Dalam shot ini masih mempunyai ruang sebagai pergerakan subjek, shot ini juga sering digunakan untuk menunjukkan sebuah reaksi subjek. Shot ini juga masih terlihat seolah – olah subjek nampak terlihat penuh, shot ini juga sering digunakan dalam sebuah dialog maupun monolog.



Gambar 9. Medium Shot

Sumber : Dokumentasi Pribadi

f) *Medium Close Up (MCU)*

Sesuai dengan namanya yaitu medium yang berarti setengah dan close up ialah dekat dan mendetail, merupakan jenis shot yang bertujuan untuk menampilkan wajah subjek maupun ekspresi yang ditonjolkan agar dapat lebih jelas terlihat dengan ukuran shot *sebatas dada hingga kepala saja*.



Gambar 10. Medium Close Up

Sumber : Dokumentasi Pribadi

g) *Close Up (CU)*

Jenis shot ini sering diaplikasikan untuk menonjolkan ekspresi wajah subjek secara lebih jelas dan dekat. Tipe shot ini biasanya seukuran kepala manusia memenuhi frame gambar. Shot ini juga memiliki tujuan lain seperti untuk menampilkan detail dari makhluk hidup lain seperti hewan atau tumbuhan, benda dan bahkan bagian tubuh tertentu, shot ini dapat digunakan sebagai transisi *cut in*.



Gambar 11. Close Up

Sumber : Dokumentasi Pribadi

h) Big Close Up (BCU)

Jenis shot ini mempunyai ukuran area yang lebih sempit dibandingkan dengan *close up*. Area yang diambil yaitu mepet pada dagu sampai di atas dahi. Hal ini bertujuan untuk lebih menekankan ekspresi manusia sehingga menunjukkan mimik wajah manusia tersebut.



Gambar 12. Big Close Up

Sumber : Dokumentasi Pribadi

i) Extreme Close Up (ECU)

ECU adalah tipe shot yang bertujuan untuk menampilkan detail objek atau subjek dengan jarak yang sangat dekat, seperti mata, hidung, mulut maupun telinga. Pengambilan gambar dengan tipe shot ini perlu pertimbangan khusus karena harus memberikan nilai atau alasan yang kuat dalam pengambilan gambar dengan tipe shot ini.



Gambar 13. Extreme Close Up

Sumber : Dokumentasi Pribadi

j) Two Shot (TS)

Seperti namanya, shot ini merupakan shot yang menampilkan dua orang dalam satu bingkai gambar. Shot ini juga dapat diaplikasikan sebagai pembangun hubungan dengan satu subjek dengan subjek lain dengan saling berinteraksi dan melakukan aktivitas atau pergerakan. Tipe shot ini sering digunakan saat dua pembawa acara maupun talent yang sedang membawakan acara atau melakukan sebuah adegan.



Gambar 14. Two Shot

Sumber : www.studiobinder.com

k) Over shoulder shot (OSS)

Shot ini sering digunakan untuk menampilkan kondisi atau aktivitas dua orang. Namun pada shot ini dapat juga dilakukan dari balik bahu salah satu subjeknya yang ada pada frame gambar dengan ukuran 1/3 frame pada orang yang sedang berinteraksi dengan subjek pertama. Sehingga shot ini sering digunakan pada saat dua orang melakukan percakapan.



Gambar 15. Over Shoulder Shot

Sumber : www.premiumbeat.com

l) *Group Shot*

Teknik ini berfokus pada objek yang terdiri empat orang atau lebih, sehingga dijuluki *group* atau *kelompok*. Misalnya sekelompok keluarga, suatu team olahraga, atau group tertentu yang memiliki banyak anggota didalamnya. Teknik ini memiliki fungsi sebagai visualisasi atau penggambaran sekelompok orang dalam suatu aktivitas tertentu yang dirangkum dalam satu bingkai gambar.

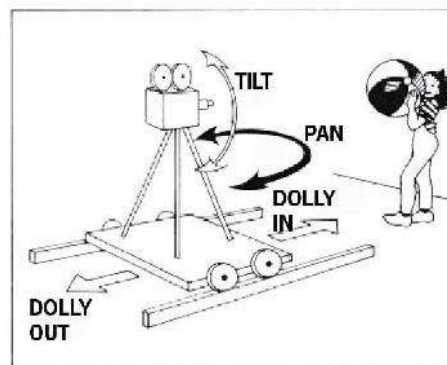


Gambar 16. Group Shot

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.2.6 Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera atau biasa juga disebut *camera movement*, dengan teknik ini dapat menciptakan sebuah suasana yang dramatik dan menarik dengan subjek masuk atau keluar dari frame. Hal ini dapat memberikan perspektif khusus kepada penonton mengenai informasi naratif soal ruang dan waktu. Adanya pergerakan kamera dapat membuat visual yang ditampilkan menjadi lebih dinamis dan dapat mengarahkan fokus penonton pada suatu subjek tertentu yang ingin ditonjolkan dari tokoh.

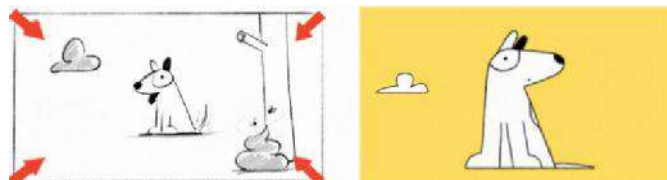


Gambar 17. Contoh Pergerakan Kamera

Sumber : PHIA SPARKZ

a) *Zooming*

Teknik ini adalah pergerakan kamera paling dasar dengan cara mendekatkan dan menjauhkan kamera dengan objek yang direkam baik dengan mengubah panjang pendeknya *focal length lensa* dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya. Gambar yang dihasilkan dari teknik ini seakan-akan terlihat seperti mendekat dan menjauh.



Gambar 18. Teknik Zooming

Sumber : google.com

Teknik ini biasa digunakan untuk memperjelas atau mempertegas suatu hal yang menjadi daya tarik dalam sebuah adegan. Selain itu dengan Teknik ini bisa berguna untuk mengkerucutkan sebuah pandangan terhadap subjek tertentu sehingga mendapatkan focus pada subjek itu saja. Sebaliknya dengan menggunakan zoom out berfungsi untuk menarik penonton untuk mengetahui situasi maupun kondisi pada sebuah subjek yang direkam

b) *Dolly*

Dolly adalah Teknik pergerakan kamera dengan cara menggerakkan langsung kamera menuju atau menjauhi subjek yang direkam. Teknik ini terbagi menjadi dua tipe, yaitu *dolly in* yang berarti kamera mendekati subjek dan *dolly out* yaitu kamera bergerak menjauh dari subjek yang direkamnya. Teknik ini berbeda dengan zooming, dikarenakan gambar yang direkam tidak akan terpotong dan gambar akan jauh lebih prespektif. Hal ini dikarenakan kamera langsung menghampiri subjek sehingga proporsi subjek tetap sama besar ukurannya. Teknik ini sering digunakan untuk membangun emosi pada suatu adegan dan mendapatkan fokus penonton.



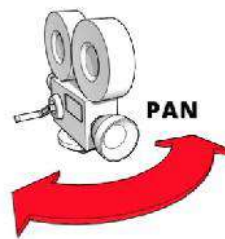
Gambar 19. Dolly Movement

Sumber : studiomaven

Teknik ini biasanya dilakukan dengan bantuan alat, seperti dolly track atau rell, slider atau bahkan gimbal stabilizer yang kian berkembang teknologinya di zaman modern ini, sehingga lebih mudah dan praktis dalam perakitan dan setting alat yang digunakannya.

c) *Panning*

Panning ialah teknik pergerakan kamera menoleh kekiri (*Pan left*) atau kekanan (*Pan right*). Teknik ini sering digunakan untuk mengikuti subjek bergerak atau *tracking* yang dikombinasikan dengan gerakan menoleh seperti sedang membuntuti seseorang. Teknik ini berfungsi untuk mempertahankan komposisi gambar agar tetap proporsional sehingga tidak berubah atau terpotong framenya.



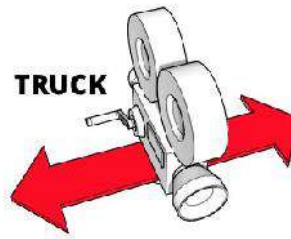
Gambar 20. Panning Movement

Sumber : studiomaven

Teknik ini juga dapat digunakan untuk mengambil gambar pada subjek yang tidak bergerak, seperti suasana suatu lingkungan maupun sebuah benda.

d) *Crabing*

Crabing merupakan teknik pergerakan kamera secara lateral atau menyamping seperti layaknya kepiting yang sedang berjalan (*sudut pandang seekor kepiting*). Dengan berjalan secara sejajar pada subjek yang sedang berjalan atau berlari. Teknik ini hampir mirip dengan Dolly, namun perbedaannya terletak pada arah gerakan kameranya saja yaitu jika dolly maju mundur tetapi crabing bergerak kekiri atau kekanan.

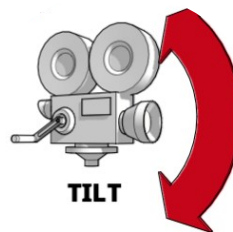


Gambar 21. Crabing Movement

Sumber : studiomaven

e) *Tilting*

Tilting merupakan Teknik pergerakan kamera secara naik turun, mendongak dari bawah ke atas (*Tilt up*) atau dari atas ke bawah (*Tilt down*). Teknik ini sering digunakan untuk mengarahkan sudut pandang penonton pada aktivitas tertentu, misalnya shot bermula dari wajah orang yang sedang terkejut akan sesuatu di atasnya, lalu kamera melakukan tilt up mengikuti arah pandang subjeknya apa yang sedang dia lihat.



Gambar 22. Tilting Movement

Sumber : studiomaven

f) *Pedestal*

Pedestal merupakan teknik yang bisa memungkinkan kamera untuk bergerak naik maupun turun, teknik ini menggunakan bantuan alat seperti *Portal-Jip Traveller*. Pedestal up berarti gerakan kamera bergerak naik, sedangkan pedestal down gerakan kamera turun.



Gambar 23. Pedestal Movement

Sumber : studiomaven

2.2.7 Sudut Pandang Kamera

Sudut pandang dari sebuah kamera (*angle*) merupakan teknik pengambilan gambar dengan cara memperhatikan posisi kamera saat membidik objek tertentu yang ingin kita ambil gambarnya. Seorang kameramen harus bisa memilih dan menentukan *angle* secara tepat karena angle pengambilan gambar dapat mempengaruhi gambar yang dihasilkan. Ada beberapa macam angle kamera secara garis besar, yaitu:

2. *Low Angle*

Tipe shot ini merupakan shot dengan pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih rendah daripada objek yang direkamnya. Teknik ini berfungsi untuk memberikan sudut pandang kuat atau megah pada suatu objek.



Gambar 24. Low Angle Shot

Sumber : google.com

3. *High Angle*

High angle merupakan teknik di mana kameramen berada pada posisi lebih tinggi daripada objek yang direkamnya. Teknik ini memberikan kesan pada objek terlihat kecil yang memberikan kesan *lemah* atau *inferior*.



Gambar 25. High Angle Shot

Sumber : google.com

5. *Eye Level*

Teknik ini menekankan sudut pandang yang sejajar dengan mata atau tinggi subjek yang merupakan angle paling umum digunakan dalam pengambilan gambar. sejajar dengan mata manusia. Sehingga Teknik ini memiliki sudut pandang gambar yang sama pada saat kita melakukan aktivitas sehari-hari.

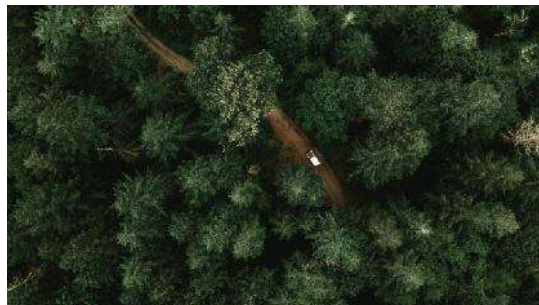


Gambar 26. Eye Level Shot

Sumber : Blasius Bernad

6. *Bird Eye*

Teknik ini merupakan cara pengambilan gambar seolah-olah seperti sudut pandang dari mata seekor burung. Teknik ini sering digunakan untuk mengambil gambar landscape atau cityscape dengan sudut pandang yang sangat luas. Berbeda dengan *high angle* dan *bird eye*, Teknik ini tidak memfokuskan lensa kamera pada objek tertentu melainkan penempatan kamera.



Gambar 27. Bird Eye Shot

Sumber : pexel.com

7. *Frog Eye View*

Frog eye view yaitu menempatkan kamera sejajar dengan mata katak atau posisi kamera hampir menyentuh tanah. Saat melakukan teknik ini terkadang kameramen harus berada pada posisi tiarap untuk dapat membidik objek secara baik sesuai sudut pandang seekor katak.

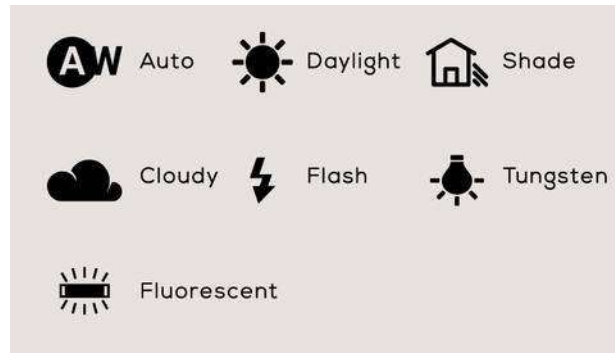


Gambar 28. Frog Eye Shot

Sumber : Blasius Bernad

2.2.8 Pengertian dan Fungsi White Balance

White Balance ini memiliki fungsi untuk mengukur objek berwarna putih tampak putih pada berbagai macam kondisi cahaya. White balance ini juga berfungsi sebagai pengatur warna putih ketika pengambilan gambar agar sesuai dengan kemauan kita.



Gambar 29. Macam-macam settingan white balance pada kamera

Sumber : google.com



Gambar 30. contoh settingan masing-masing white balance

Sumber : snapshot.canon-asia.com

Berikut jenis-jenis settingan white balance pada kamera yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengatur warna atau suhu pada gambar yang ingin direkam.

a. *Auto White Balance*

Dengan fitur ini kamera akan otomatis menyesuaikan warna sumber cahaya dengan membidik warna cahaya yang ada. Biasanya banyak digunakan pada siang hari atau pada cahaya yang susah ditebak dan berganti-ganti tanpa kemauan kita. Tetapi juga tidak dipungkiri untuk menggunakan opsi white balance yang lain agar lebih sesuai dengan keinginan kameramen.

b. *Daylight*

Fitur *daylight* ini sering digunakan dalam pengambilan gambar di bawah cahaya matahari langsung atau di luar ruangan (outdoor) fitur ini akan menampilkan warna pada gambar yang cenderung kebiruan.

c. *Shade*

Shade ini biasanya digunakan pada pengambilan gambar yang memberikan efek teduh dan hangat pada gambar.

d. *Cloudy*

Mode cloudy seperti namanya yaitu berawan atau mendung yang biasanya digunakan pada kondisi berawan atau mendung, dengan menggunakan fitur ini dapat memberikan efek hangat (*warm*) dan agak kebiruan pada gambar.

e. *Flash*

Mode flash ini sering digunakan pada saat penggunaan *lampu flash* dalam mengambil gambar, efek visual yang diberikan pada gambar ialah hangat dan cenderung dingin.

f. Tungsten

Tungsten sendiri sering digunakan saat pengambilan gambar di dalam ruangan dan menggunakan sumber cahaya ruangan tersebut sebagai penerangnya, efek yang diberikan pada gambar dengan menggunakan mode ini yaitu dingin dan biasanya agak kekuningan karena efek dari cahaya lampu tersebut.

g. Fluorescent

Dalam penggunaan mode ini biasanya pada saat sumber cahaya berupa lampu neon yang kebiruan, *kebalikan dengan mode tungsten* yang mengubah cahaya kebiruan menjadi lebih hangat atau agak kekuningan.

2.2.9 Kedalaman Pada Gambar atau Depth Of Field (DOF)

Dalam menggunakan teknik ini terlihat sangat berbeda dari bagaimana sebuah gambar diproses melalui perangkat kamera. Teknik ini bisa sebagai rentang jarak yang dimiliki objek sehingga menghasilkan variasi ketajaman dan kedalaman atau fokus pada gambar yang direkam. Ada juga beberapa faktor penentu dalam *DOF* yaitu:

➤ *Aperture Lensa*

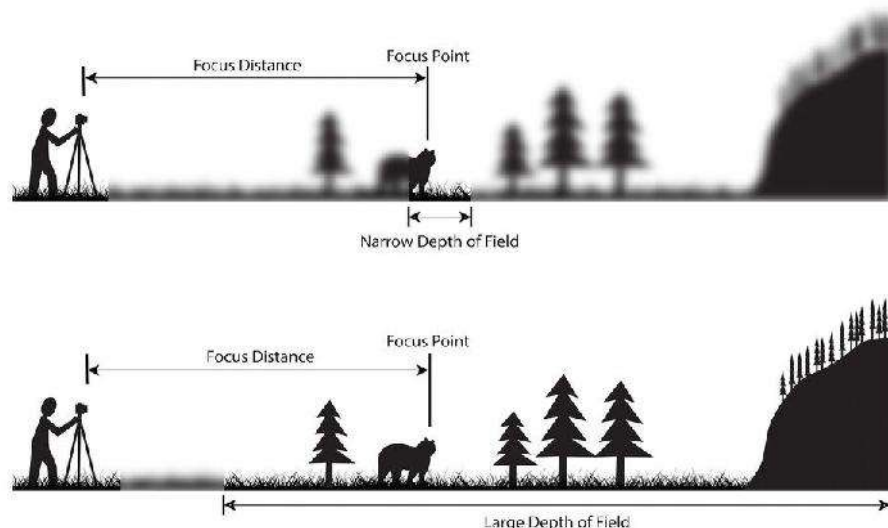
Semakin kecil bukaan rana lensa atau aperture-nya yang berarti angka F-nya semakin besar, semakin luas *DOF* yang dihasilkan. Sehingga semakin banyak bagian yang terlihat tajam dan fokus. Sehingga jika seorang kameramen ingin mendapatkan fokus yang luas dan lebar pada gambar, dapat menggunakan aperture sekecil mungkin dengan angka F yang besar.

➤ *Panjang Fokus Lensa*

Jika kameramen ingin mendapatkan gambar dengan DOF yang luas dan lebar, seorang kameramen dapat menggunakan lensa dengan jangkauan yang lebar (*wide*) untuk menjangkau seluruh bagian objek dalam gambar agar tetap fokus. Semakin lebar sudut pandangnya, maka akan semakin besar juga depth of field yang dihasilkan. Namun sebaliknya jika menggunakan lensa jarak jauh (*tele*), maka depth of field yang dihasilkan menjadi sangat terbatas.

➤ *Jarak Kamera dari Objek*

Semakin dekat jarak kamera dengan objek, maka semakin terbatas juga depth of field yang dihasilkan. Jika melakukan pengambilan gambar dengan close up, maka depth of field-nya akan menyempit di depan dan belakang objek. Secara umum, depth of field terbagi menjadi depth of field lebar dan sempit. Jika DOF lebar memiliki hasil ketajaman yang merata pada gambar, tetapi pada DOF sempit hanya terletak pada titik-titik tertentu sesuai dengan titik fokus yang kameramen tempatkan.



Gambar 31. contoh DOF sempit dan lebar

Sumber : foto.co.id

Berikut penjelasan dari Depth Of Field (DOF) sempit dan lebar:

➤ *DOF Lebar*

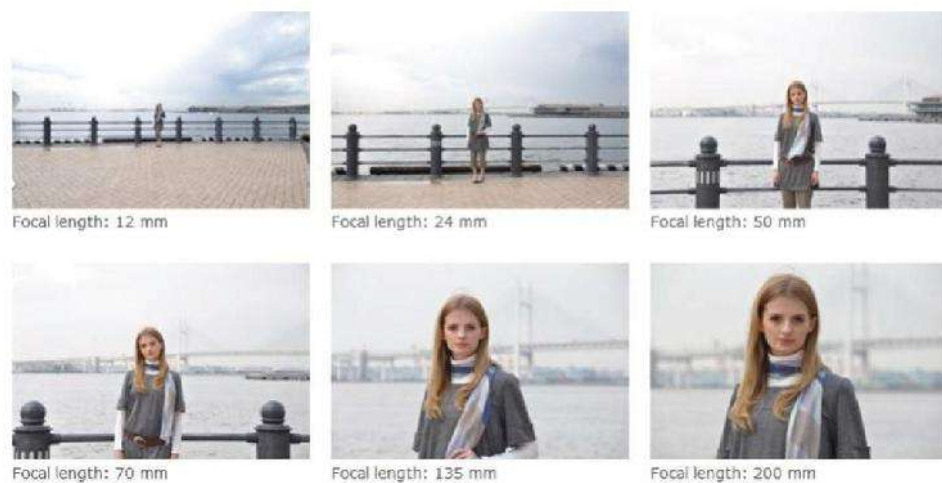
Untuk mendapatkan gambar dengan DOF lebar ini, seorang kameramen harus mengatur aperture dengan bukaan sekecil mungkin (*angka besar*).

➤ *DOF Sempit*

Teknik merupakan kebalikan dari DOF lebar, untuk menggunakan teknik ini kameramen harus mengatur aperture lensanya pada bukaan besar (*angka kecil*), maka gambar yang dihasilkan hanya akan terlihat ada sedikit area fokus pada gambar.

2.2.10 Focal Length

Focal length merupakan panjang pendeknya milimeter pada sebuah lensa yang mempunyai kemampuan dalam melihat dan mengambil gambar. Biasanya focal length tertera dalam satuan mm (milimeter), misalnya 35mm atau 18-55mm. Semakin pendek *focal length* pada lensa, maka semakin luas atau wide jangkauan yang dibidik lensa. Sedangkan semakin panjang focal length, misalnya 100mm maka akan semakin dekat peristiwa dari lensa atau semakin jauh jarak objek yang bisa ditangkap oleh lensa tetapi akan menjadi sempit frame yang dibidik oleh lensa.



Gambar 32. Macam – macam Focal Length

Sumber : pricebook.com

Proses perpindahan focal length dari pendek ke panjang disebut dengan teknik zoom in, sedangkan dari panjang ke pendek disebut zoom out. Untuk sebuah lensa yang hanya memiliki 1 panjang focal length maka disebut dengan lensa fix atau single lens, misalnya 23mm atau 70mm. Lensa yang memiliki focal length pendek (angka kecil) dikategorikan dalam lensa wide atau jangkauan lebar, sedangkan lensa dengan focal length panjang (angka besar) disebut sebagai lensa tele. Panjang focal length pada lensa mempunyai pengaruh terhadap beberapa aspek pada lensa, yaitu aperture, fokus, dan intensitas blur (*bokeh*). Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi dalam aspek focal length:

a. *Focal length berpengaruh pada aperture lensa*

Aperture lensa akan berubah mengikuti perubahan pada panjang pendeknya focal length lensa, terutama pada lensa zoom atau lensa kit/standart. Misal pada lensa Canon 18-55mm, f/3.5-5.6 IS STM, misal dalam pengambilan gambar dengan menggunakan focal length 18mm, maka aperture maksimal yang bisa diatur adalah f/3.5, namun jika menggunakan focal length 55mm maka aperture maksimal yang bisa digunakan yaitu menjadi f/5.6. Sistem berubah-ubahnya aperture ini disebut sebagai *aperture variable*. Namun ada juga lensa yang memiliki aperture yang tetap ketika terjadi pergantian focal length yang biasa disebut dengan constant aperture.

b. *Fokus lensa juga berpengaruh pada perubahan focal length*

Ada 2 jenis lensa, yaitu varifocal dan parfocal. Perbedaan antara varifocal dan parfocal adalah, varifocal yaitu ketika mengunci fokus pada focal length tertentu, lalu kemudian merubah focal length ke angka yang lebih tinggi, maka fokus yang sudah dikunci akan menjadi tidak fokus dan harus disesuaikan kembali. Namun pada parfocal, kameramen tidak harus menyesuaikan fokus kembali saat mengganti focal length pada lensa.

c. *Intensitas blur yang dipengaruhi focal length*

Intensitas blur pada gambar yang dibidik lensa dapat dipengaruhi oleh focal length, semakin panjang focal length, maka akan semakin besar blur atau biasa disebut bokeh yang dihasilkan oleh lensa, dan berlaku juga dengan sebaliknya.

2.2.11 Filter Lensa Kamera

Penggunaan filter pada lensa kamera memiliki fungsi seperti kacamata pada manusia. Filter lensa ini memiliki fungsi, yaitu salah satunya untuk melindungi optik lensa dari pantulan cahaya berlebih yang menyebabkan flare pada gambar yang dihasilkan, untuk melindungi dari potensi lensa mengalami kerusakan, mengurangi jumlah cahaya yang masuk ke lensa atau bisa juga berfungsi untuk mengoptimalkan warna pada gambar yang direkam. Berikut beberapa jenis filter lensa secara garis besarnya:

a. *Filter UV*

Filter ini berguna sebagai pelindung lensa dari debu, kotoran, dan kelembaban. Namun filter memiliki fungsi utama yaitu untuk mengurangi intensitas cahaya matahari atau sinar UV yang terlalu keras yang masuk kedalam lensa saat melakukan pengambilan gambar di luar ruangan saat matahari sedang bersinar terik.

b. *Filter Polarized*

Tipe filter ini tidak berbeda jauh dari filter UV, filter ini dapat menghasilkan polarisasi cahaya yang dramatis dan mengurangi pantulan cahaya, meningkatkan ketajaman warna, serta meningkatkan kontras pada gambar.

c. *Filter Neutral Density (ND)*

Filter ini berfungsi untuk mengurangi cahaya yang masuk ke lensa dan dapat mengurangi kecepatan rana kamera. Filter ini sangat bagus digunakan saat pengambilan gambar dengan objek yang bergerak terlihat blur seperti sungai, burung berterbangan, atau pemandangan alam lainnya.

d. *Hard-Edge Graduated Neutral Density (GND)*

Filter ini biasa digunakan dalam situasi kontras yang berlebihan, sehingga sangat cocok untuk melakukan pengambilan gambar dalam mode lanskap maupun panorama yang memperlihatkan warna langit yang jauh lebih terang dari pada objek yang ada di posisi paling depan. Filter memiliki bentuk persegi panjang dan menggunakan filter holder. Filter ini juga berkemampuan memindahkan cahaya ke segala arah.

e. *Soft-Edge Neutral Density*

Filter ini digunakan sama dengan versi hard-edge ND, tetapi apabila seorang kameramen menginginkan transisi yang lebih halus, maka ada baiknya menggunakan filter versi soft-edge ini.

f. *Reverse Graduated Neutral Density*

Umumnya seorang kameramen menggunakan filter ini untuk memotret lanskap atau panorama dengan situasi melawan cahaya matahari, dikarenakan Filter ini memiliki kemampuan menimbulkan transisi dari gelap ke jernih menuju tepi.

2.2.12 Jenis Kamera Video

Kamera Video merupakan alat yang berfungsi sebagai perekam gambar. Kamera video juga sebagai salah satu perangkat *digitizer* yang mempunyai kemampuan input data analog berupa frekuensi sinar lalu diubah dalam mode digital elektronik.

Video terdiri dari banyak frame gambar yang tersusun secara berurutan dan diputar dengan cepat. Semakin cepat perputaran gambarnya maka semakin halus gerakan gambaryang dihasilkann, dikarenakan gambar disetiap framenya padat. Berikut jenis-jenis kamera menurut kategori dan kegunaanya:

1. Kamera Studio

Kamera jenis ini biasanya digunakan untuk melakukan perekaman gambar di dalam studio. Biasanya kamera ini memiliki ukuran yang sangat besar dan berat, sehingga kurang cocok digunakan dengan mobilitas yang tinggi. Untuk menggerakkan kamera ini biasanya dipasangkan roda pada bagian bawah tripod nya. Selain dengan menggunakan tripod, kamera ini juga dapat menggunakan hidrolik atau pnematik dengan bantuan pedestal studio.



Gambar 33. Contoh Kamera Studio Televisi.

Sumber : dikiumbara

3. *Camcorder*

Kamera ini merupakan jenis kamera video portable yang dilengkapi dengan *videotape recorder* dan berbobot ringan sehingga sangat mendukung dalam perekaman dengan mobilitas tinggi. Dengan seiring perkembangan zaman, camcorder saat ini sudah bisa menggunakan memory card dengan kapasitas yang besar tetapi dengan bentuk yang kecil. Kamera ini biasanya digunakan oleh para wartawan untuk mendapatkan video informasi ter-update.



4. *Kamera ENG*

Kamera jenis ini ialah kepanjangan dari *Electronic News Gathering*, kamera ini adalah salah satu kamera yang khusus digunakan kameramen dalam produksi program acara jurnalistik. Saat ini di era perkembangan teknologi, kamera ENG sudah dapat digunakan dalam produksi sebuah film maupun untuk produksi seperti seminar atau pembelajaran berbasis online atau streaming.



Gambar 35. Contoh Kamera ENG

Sumber : providecoalition.com

5. Kamera Cinema Digital

Kamera jenis ini adalah kamera yang khusus untuk perekaman gambar yang dapat menghasilkan gambar beresolusi sangat tinggi. Biasanya kamera ini digunakan dalam produksi program acara sebuah televisi digital atau film. Kamera ini memiliki sensor CMOS (*complementary metal-oxide-semiconductor*) dengan mega pixel yang tinggi.



Gambar 36. Set Kamera Cinema Digital

Sumber : fixthephoto

6. Kamera DSLR

DSLR merupakan kepanjangan dari “*Digital Single Lens Reflex*”, Bahasa sederhana adalah kamera digital yang menggunakan cermin untuk memantulkan cahaya yang masuk melalui lensa ke jendela bidik (*viewfinder*) yang mempunyai fungsi untuk melihat/membidik objek.



Gambar 37. Kamera DSLR Canon EOS

Sumber : Dokumentasi Pribadi

7. Kamera Mirrorless

Mirrorless yang berarti “*tanpa cermin*”, mirrorless pengembangan dari kamera DSLR yang dihilangkan bagian pemantul cahayanya (*mirrorbox*). Kamera ini umumnya berukuran lebih kecil dibanding dengan DSLR, karena tidak terdapatnya alat pemantul didalam body kameranya. Tetapi hasil yang dihasilkan dari kamera ini juga patut di perhitungkan, karena umumnya mirrorless memiliki gambar yang lebih tajam, hal ini diakibatkan karena cahaya yang masuk dari lensa menuju langsung ke sensor kamera.



Gambar 38. Kamera Mirrorless Fujifilm

Sumber : slrlounge

2.2.13 Jenis – Jenis Lensa Kamera

Pada dasarnya, lensa kamera memiliki fungsi untuk menangkap cahaya yang ada atau dibidik dengan lensa tersebut lalu meneruskan cahaya itu ke dalam kamera *baik itu viewfinder* atau *sensor*. Pada dasarnya lensa memiliki fungsi untuk mengarahkan cahaya ke sensor kamera. Lensa dan sensor ini terbuat dari rangkaian kaca yang peka terhadap cahaya. Lensa kamera terbagi menjadi beberapa jenis dan fungsinya, seperti:

1. Lensa Makro

Lensa ini sangat ideal untuk pengambilan gambar dengan jarak yang sangat dekat seperti detail mainan figure, tumbuhan, hewan dengan ukuran kecil, dan makanan serta subjek kecil lainnya untuk memperlihatkan detail suatu objek. Hal ini dikarenakan lensa makro memiliki:

- Jarak fokus pada objek yang sangat dekat, sehingga kameramen dapat menempatkan lensa sangat dekat dengan subjek yang dibidik.
- memiliki rasio pembesaran minimal 1:1, ini berarti masih memungkinkan untuk menghasilkan close-up dengan ukuran aslinya di tempat subjek tersebut terekam. Lensa makro pada umumnya memiliki *depth-of-field* yang sangat dangkal, sehingga hanya subjek yang sangat dekat ke lensa yang tampak tajam dan fokus.



Gambar 39. Lensa Makro Sigma

Sumber : google.com

2. *Lensa Wide*

Lensa wide atau sudut lebar merupakan lensa yang dapat menangkap bidang pandang yang lebih lebar dan luas dari yang bisa dilihat secara kasat mata. Lensa ini umumnya digunakan untuk pengambilan gambar pemandangan maupun subjek lain yang membutuhkan sudut lebar, seperti ruangan yang sempit sehingga membutuhkan penangkapan gambar dengan cakupan yang menyeluruh. Lensa wide, secara umum memiliki focal length mulai dari 35mm ke bawah. Karakteristik lensa ini kerap digunakan dalam pengambilan arsitektur bangunan untuk membuat bangunan terlihat lebih berdampak.



Gambar 40. Lensa Wide Angle Sigma

Sumber : google.com

3. *Lensa Tele*

Lensa ini berfungsi menarik subjek yang jauh dan membuatnya terlihat lebih besar dan lebih dekat. Lensa ini cocok untuk pengambilan gambar seperti kehidupan alam liar, olahraga, maupun balapan. Anda untuk membidiknya dari dekat. Berbeda dengan lensa standart atau kit lens, lensa telefoto bisa menangkap gambar dengan latar belakang buram atau biasa disebut bokeh yang lebih besar. Hal ini dikarenakan:

- Depth-of-field yang dangkal
- Objek yang berada sangat jauh dapat diperbesar dan menjadi jelas, sehingga area latar belakang yang buram terlihat lebih besar.

4. *Lensa Standar/Kit*

Lensa ini pada adalah memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan gambar pada jarak fokus 50mm, sehingga gambar yang direkam pada jarak fokus 50mm akan lebih tinggi dari jarak fokus lainnya. Lensa ini juga memiliki harga yang sangat terjangkau, atau biasanya satu paket dengan body kamera yang dibeli. Lensa standar memiliki jangkauan fokus kurang lebih antara 40-60mm (ekuivalen dalam format kamera 35mm).

2.2.15 Format Video

Video merupakan rangkaian banyak gambar yang disusun secara berurutan dalam suatu waktu yang sama dan dengan kecepatan tertentu. Rangkaian gambar tersebut dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate* dan yang sering kita dengar dengan sebutan *frame per second* yang menjadi acuan untuk settingan dalam video.

a. Jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya:

- Video cerita atau film cerita yaitu untuk memaparkan suatu cerita baik *fiksi* maupun *nyata*.
- Dokumenter video adalah sebuah video kejadian atau peristiwa nyata yang sudah terjadi, baik *sejarah* maupun yang *belum lama terjadi*.
- Video berita memiliki tujuan untuk memaparkan sebuah *berita* atau *informasi tertentu* ke khalayak luas secara faktual.
- Video pembelajaran memiliki tujuan untuk memberikan materi pembelajaran, dengan cara ini dapat dengan mudah diserap dan dapat diputar secara berulang, seperti *video tutorial* dan *sejenisnya*.
- Video presentasi merupakan video yang bertujuan sebagai sarana komunikasi ide atau gagasan dari sebuah pemikiran tertentu ke pemirsa untuk mendapatkan tujuan tertentu.

b. Jenis – jenis Video berdasarkan standar pembuatannya :

- Video Analog yaitu produk industri pertelevisian yang dibuat sebagai standar acuan dalam media penyiaran
- Video Digital yaitu produk media atau platform modern yang dijadikan standar, seperti media sosial maupun media penyiaran lainnya yang berbasis digital.

Berikut jenis – jenis format video menurut fungsi dan kegunaannya:

1. *NTSC (National Television Standar Comitee)*

Format video ini biasanya digunakan di negara benua Amerika Jepang, dan banyak negara lain yang menggunakan sistem penyiaran berdasarkan spesifikasi yang telah dibuat pada tahun 1952. Format video ini memiliki kecepatan per-ramenya 29.97 Hz atau 30 fps.

2. *PAL (Sistem Phase Alternate Line)*

Format ini biasanya format ini digunakan di negara-negara benua Eropa, benua Afrika, Australia, Cina, dan Amerika Selatan. PAL memiliki resolusi layer menjadi 625 garis Horizontal, namun kecepatan ramenya melambat menjadi 25 frame per detik (*25 fps*).

3. *SECAM (Sistem Sequantial Color and Memory)*

Format ini umumnya masih digunakan di daerah Perancis, Eropa timur, dan Rusia. Format merupakan sistem yang memiliki 625 garis, 50 Hz, namun berbeda sistem warnanya dibanding dengan NTSC dan PAL dalam teknologi penyiaran

4. *HDTV (High Definition Television)*

Format ini memiliki *definisi resolusi tinggi* adalah jenis televisi yang relatif baru yang memberikan resolusi gambar jauh lebih baik dibandingkan format yang sebelumnya. Ini adalah format siaran TV digital di mana siaran mentransmisikan gambar layar lebar dengan lebih detail dan kualitas daripada yang ditemukan di televisi analog standar, atau format televisi digital lainnya.

HDTV menyiarkan video secara digital (berbeda dengan format analog umum PAL, NTSC, dan SECAM) dan resolusi 720 piksel atau 1080 piksel yang lebih tinggi. HDTV memiliki resolusi lebih tinggi daripada perangkat analog: 1280×720 piksel atau 1920×1080 versus 720×480 piksel. Jadi HDTV dapat menampilkan gambar dengan jauh lebih detail, warna gambar yang lebih baik, kejernihan, dan gambar yang tajam dan hidup seperti TV tradisional.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian yang penulis susun dapat disimpulkan, yaitu peran seorang kameramen pada program Majalah Malam & Nuansa Ramadhan Kresna TV adalah bagaimana seorang kameramen bertanggung jawab dan menjalankan perannya menciptakan gambar dengan komposisi-komposisi yang baik dan benar sehingga sebuah tayangan program acara televisi memiliki nilai yang estis dan dinamis melalui pengambilan gambar yang sesuai ketentuan yang sudah ditetapkan. Adapun penjabaran peran kameramen pada program acara Majalah Malam dan Nuansa Ramadhan Kresna TV yaitu :

1. Sebagai seorang kameramen, diharuskan mensetting berbagai alat produksi khususnya dalam lingkup camera person, seperti kamera, tripod, kabel penghubung audio & video ke mixer maupun ke perangkat pendukung lain. Hal ini untuk mendukung produksi agar mendapatkan kualitas *audio & video* dengan maksimal.
2. Seorang kameramen dituntut untuk bisa menyesuaikan kondisi pencahayaan, warna dan audio yang masuk ke dalam kamera dan di setting dengan maksimal untuk mendapatkan hasil yang sesuai.
3. Sebagai kameramen juga harus bisa menanggulangi berbagai macam masalah yang dialami kamera seperti error pada pengaturannya dan mengerti fungsi-fungsinya.
4. Kameramen diharuskan mempunyai komunikasi yang baik dengan kameramen lain maupun dengan *program director* atau *switcher man* demi mendapatkan momen dan angle gambar yang baik dan sesuai.
5. Sebagai seorang kameramen, mengambil gambar dengan baik dan mempunyai nilai atau value.
6. Sebagai tenaga kreatif secara teknik dalam pengambilan gambar sesuai ketentuan dan briefing dari produser ataupun program director, dan harus sanggup melakukan improvisasi dengan baik.
7. Penyempurnaan materi hasil briefing saat sebelum dan dalam proses pengambilan gambar.
8. Membuat program memiliki daya Tarik dan rasa dari program tersebut, sehingga mempunyai ciri khas.
9. Sebagai partner produser maupun program director.

Dalam proses *pengambilan gambar*, seorang kameramen mempunyai tanggung jawab atas hasil karya dalam menghasilkan sebuah gambar yang bagus. Harus mengetahui nilai, tujuan dan informasi yang termuat, agar khalayak luas yang menonton bisa memahami gambar yang akan disajikan. Tanggung jawab seorang *kameramen* pada program acara siaran Majalah Malam dan Nuansa Ramadhan melakukan proses perekaman gambar sebagai penuangan ide dalam bentuk naskah maupun pemikiran menjadi bentuk gambar bergerak (*video*). Namun dalam proses *pengambilan gambar* tetap menerapkan *sequence* untuk memudahkan dan menghemat waktu dalam editing offline. Untuk mencapai hasil yang maksimal sebuah cerita karya *visual* di dalam *digital post-production*.

Tujuannya antara lain sebagai daya tarik kepada *pemirsa* dalam menonton sebuah program acara siaran televisi, kameramen juga berperan penting untuk memberikan ciri khas pada suatu program yang diproduksi. Dan menjadi kameramen harus lebih fokus dan jeli dalam menanggapi sebuah moment dalam proses pengambilan atau perekaman gambar. Kameramen harus mengetahui komposisi gambar, framing, angle dan tone atau warna dan pencahayaan.

5.2 Saran

5.2.1 Instansi Praktek Kerja Lapangan Kresna TV

a. Penambahan SDM Kameramen dan Editor

Penambahan SDM Kameramen dan Editor ini akan berdampak dengan proses produksi yang akan disiarkan. Dengan penambahan ini untuk memperluas wilayah liputan dan juga memberikan waktu liputan menjadi singkat dan penambahan editor diharapkan agar kameramen tidak lagi merangkap pekerjaan menjadi editor juga.

b. Penambahan alat produksi khususnya kamera dan aksesorinya

Untuk melakukan produksi, alat sangat dibutuhkan khususnya di peralatan penunjang kameramen. Dengan adanya tambahan alat produksi dapat melakukan produksi liputan secara bersamaan dalam team yang banyak juga tanpa harus bergantian dan saling menunggu alat yang diperlukan. Hal ini akan mempermudah proses produksi dan dapat menghemat waktu dan tenaga. Penambahan jumlah unit kamera dan aksesoris pendukung seperti tripod, monopod, lighting, maupun clip on atau shotgun mic.

c. Perawatan Peralatan Produksi Secara Berkala

Dalam melaksanakan sebuah produksi program acara siaran, dibutuhkan peralatan dengan kondisi yang prima untuk menghindari suatu masalah yang tidak diinginkan. Perawatan dan *maintenance* ini sangat diperlukan khususnya untuk peralatan kamera video, karena kamera dan lensa jika tidak dirawat dan di simpan dengan baik akan timbul semacam jamur di optic lensa maupun sensor kamer yang menyebabkan gambar yang diambil akan tidak sempurna dan muncul semacam buram. Perawatan atau *maintenance* ini bisa dengan mengelap dengan lap mikro fiber atau membersihkan debu-debu dengan kuas halus sehabis digunakan dalam produksi dan disimpan dalam tempat yang tidak lembab atau dengan *dry cabinet*.

d. Harapan Kepada Kresna TV Yogyakarta

Diharap semakin berkembang dan majunya Kresna TV sebagai stasiun tv local Jogja. Penulis berharap Kresna TV tetap konsisten dengan slogannya yang menjadi *Citra Spirit Jogja*. Mampu membuat program tayangan 24 jam dan bisa menjadi yang terbaik dalam pembuatan program – program yang lebih mendidik dan menghibur lagi dengan inovasi – inovasi kedepannya.

5.2.2 Lembaga Pendidikan STIKOM Yogyakarta

- a. Peningkatan dan penambahan alat praktikum khususnya kamera, lensa, lighting dan di sektor audio, sehingga kerika mahasiswa ingin melakukan produksi tidak lagi kesulitan terkait dengan peralatan produksi.
- b. Perawatan dan *maintenance* peralatan produksi, seperti perawatan kamera dan lensa agar terhindar dari jamur karena lembab.
- c. Memperbanyak sharing atau workshop mengenai ilmu kameramen terhadap mahasiswa seperti hunting foto bersama dosen atau produksi karya audio visual bersama dosen terkait yang bisa di ikutkan ke ajang lomba.
- d. Sering mengadakan uji kompetensi keahlian khususnya untuk seorang kameramen, agar memiliki tambahan atau bekal sertifikat yang bisa berguna kedepannya.
- e. Perbaikan dan penambahan studio siaran, sehingga mahasiswa bisa menggunakan studio dengan maksimal dan nyaman tanpa ada kendala dan gangguan yang serius selama melakukan produksi.

- f. Penambahan gudang untuk penyimpanan alat-alat produksi maupun properti-properti artistik atau wardrobe yang sudah dibuat maupun akan digunakan oleh mahasiswa, agar alat-alat dan properti dapat terawat dan tidak terbuang sia-sia karena rusak.
- g. Lebih bekerjasama dengan perusahaan-perusahaan yang sesuai dengan prodi-prodi yang ada di STIKOM, sehingga ketika mahasiswa ingin melakukan Praktek Kerja Lapangan dapat memilih dan mendapatkan rekomendasi dari kampus yang memiliki banyak pilihan.
- h. Mempermudah dalam melakukan pembayaran semesteran melalui online.

5.2.3 Masyarakat

- 1. Masyarakat harus lebih teliti dan peka dalam memilih sebuah *tontonan* di sebuah media yang layak untuk disaksikan agar memberikan pengaruh yang baik.
- 2. Masyarakat khususnya orang tua untuk dapat lebih peka dalam mengawasi anak-anaknya untuk menonton sebuah tayangan sebuah media agar terhindar dari sajian yang kurang baik dan mendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Purba, Januarius. (2014): *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Askunrifai. (2009). *Videografi: Operasi Kamera & Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Compesi, R. J. (2003). *Video field production & editing* (6th ed). San Fransisco: Pearson Education.
- Moenir, (2001), *Manajemen Pelayanan Umum*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Muslimin, Ming. (2015). *Kamera dan Framing* . [www. academia.edu](http://www.academia.edu).
- Poerwadarmitra. (2002). *PROYEKSI KERJA DENGAN METODE CAMPURAN*. jurnal berkala ilmiah, 2(1).
- Riky, Santoso. 2020. “*Jenis Shot Dalam Pengambilan Gambar*”, <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/jenis-shot-dalam-pengambilan-gambar-part-1>
- Soelarko. (1981). *Penuntun Fotografi*. Bandung: PT. Karya Nusantara.
- Soelarko. (1993). *Unsur Utama Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. AS.
- Wiryanto, 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Wahana Komputer. (2008). *Video Editing dan Video Production*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Zettl. (2009). *Television production handbook* (10th ed). California: Wadsworth Cengage Learning.

LAMPIRAN

**FORMULIR LEMBAR KEGIATAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
TAHUN 2020/2021**

Nama Instansi / Perusahaan : Kresna TV Yogyakarta

Nama Mahasiswa : Blasius Bernad Ferisda

NIM : 2018/BC/5300

No	Hari/ Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	Senin, 8 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Perkenalan dan research lokasi liputan program Majalah Malam
2.	Selasa, 9 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Editing liputan Pecel Jamur Tiram
3.	Rabu, 10 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Liputan Hidroponik (Vegefam) Pakem
4.	Kamis, 11 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Melanjutkan editing Pecel Jamur Tiram
5.	Jumat, 12 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Editing liputan Mie Ayam Sak Wajan
6.	Senin, 15 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Melanjutkan editing Mie Ayam Sak Wajan
7.	Selasa, 16 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Research lokasi liputan untuk seminggu
8.	Rabu, 17 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Liputan di Doodle Burger Jl. Moses Gatot Kaca Gejayan
9.	Kamis, 18 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Liputan di Pabrik Bakpia Juwara Satoe di Berbah
10.	Jumat, 19 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Liputan di outlet Bakpia Juwara Satoe di utara pasar Pathuk Ngupasan Jogja
11.	Senin, 22 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Liputan di Pizza Dezzo Banguntapan di barat pasar Bantengan Wonocatur
12.	Selasa, 23 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Editing liputan Abakura Jaya
13.	Rabu, 24 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Melanjutkan editing Abakura Jaya
14.	Kamis, 25 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Editing liputan Bakpia Juwara Satoe (Pabrik)
15.	Jumat, 26 Maret 2021	10.00-15.00 WIB	Melanjutkan Editing Bakpia Juwara Satoe (Pabrik)


16.	Senin, 29 Maret 2021	08.00-19.00 WIB	Shoting Talkshow Nuansa Ramadhan di Grand Rohan Jogja (Hari Pertama)
17.	Selasa, 30 Maret 2021	08.00-19.00 WIB	Shoting Talkshow Nuansa Ramadhan di Grand Rohan Jogja (Hari Kedua)
18.	Rabu, 31 Maret 2021	08.00-00.00 WIB	Shoting dan Editing (10 Episode) Talkshow Nuansa Ramadhan di Grand Rohan Jogja (Hari Terakhir)
19.	Kamis, 1 April 2021	12.00-18.00 WIB	Editing liputan Bakpia Juwara Satoe (Outlet)
20.	Jumat, 2 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Mastering Program Nuansa Ramadhan
21.	Senin, 5 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Mastering Program Nuansa Ramadhan
22.	Selasa, 6 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Mastering Program Nuansa Ramadhan
23.	Rabu, 7 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Mastering Program Nuansa Ramadhan
24.	Kamis, 8 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan
25.	Jumat, 9 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan
26.	Senin, 12 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan
27.	Selasa, 13 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan
28.	Rabu, 14 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan
29.	Kamis, 15 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan
30.	Jumat, 16 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan
31.	Senin, 19 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan
32.	Selasa, 20 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan & Rendering Master Program Nuansa Ramadhan
33.	Rabu, 21 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan & Rendering Master Program Nuansa Ramadhan
34.	Kamis 22 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan & Rendering Master Program Nuansa Ramadhan
35.	Jumat, 23 April 2021	10.00-15.00 WIB	Editing/Master Program Nuansa Ramadhan & Rendering Master Program Nuansa Ramadhan
36.	Senin, 26 April 2021	10.00-15.00 WIB	Research Lokasi Liputan
37.	Selasa, 27 April 2021	10.00-15.00 WIB	Research Lokasi Liputan
38.	Rabu, 28 April 2021	10.00-15.00 WIB	Research Lokasi Liputan
39.	Kamis, 29 April 2021	10.00-15.00 WIB	Research Lokasi Liputan

40.	Jumat, 30 April 2021	10.00-15.00 WIB	Liputan di Marendra Craft Banguntapan & D'Santos Caffè Kranggan
41.	Senin, 2 Mei 2021	10.00-15.00 WIB	Liputan di KedaiRoti DotCom Babarsari & Luthuk Keramik Pakualaman
42.	Selasa, 3 Mei 2021	10.00-15.00 WIB	Liputan di Amore Gelato Seturan
43.	Rabu, 4 Mei 2021	10.00-15.00 WIB	Liputan di Dream Puff Jakal km5
44.	Kamis, 5 Mei 2021	10.00-15.00 WIB	Editing Liputan KedaiRoti DotCom
45.	Jumat, 6 Mei 2021	10.00-15.00 WIB	Editing Liputan Luthuk Keramik

Mengetahui

Pembuat Laporan Kegiatan

Pembimbing Lapangan



(Blasius Bernad Ferisda)



(Destya Ananda Subagya, S.I.Kom)

Foto – foto selama kegiatan Praktek Kerja Lapangan



Liputan di Pabrik Bakpia Juwara Satoe



Liputan di Pizza Dezzo Banguntapan



Liputan di Showroom Gendhis Bag



Proses wawancara kepala produksi Gendhis Bag



Liputan di Doodle Burger Gejayan



Proses wawancara owner Doodle Burger



Tapping Nuansa Ramadhan 2021 di Grand Rohan Jogja



Foto bersama kerabat kerja Nuansa Ramadhan 2021