

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERAN KAMERAMEN DALAM PEMBUATAN VIDEO BEHIND THE
SCENE PRODUKSI LAGU DI LABEL MUSIK HELLHOUSE

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom.) dalam Bidang
Penyiaran Radio dan Televisi



Disusun Oleh:

Paskalis Ernest Setyakusuma
22035594

PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERAN KAMERAMEN DALAM PEMBUATAN VIDEO BEHIND THE
SCENE PRODUKSI LAGU DILABEL MUSIK HELLHOUSE**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom.) dalam Bidang
Penyiaran Radio dan Televisi

Disusun Oleh:

Paskalis Ernest Setyakusuma
NIM 22035594



Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Risa Karmida, M.A
NIDN.0507028304

**PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
PERAN KAMERAMEN DALAM PEMBUATAN VIDEO BEHIND THE
SCENE PRODUKSI LAGU DILABEL MUSIK HELLHOUSE

Diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di
depan Tim Penguji Program Studi DIII Penyiaran, Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi Yogyakarta sebagai persyaratan memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu

Komunikasi (A.Md.I.Kom) pada:

Hari : Senin
Tanggal : 11 Agustus 2025
Pukul : 10.00
Tempat : B.1.1

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II



Arva Tangkas M.I.Kom
NIDN.0520118702



Dra. Sudaru Murti M.Si
NIDN.0018126002

Dosen Pembimbing dan Penguji III



Risa Karmida, M.A
NIDN.0507028304

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
DIII Penyiaran




Hardoyo MA
NIDN.0516047201



Arva Tangkas M.I.Kom
NIDN.0520118702

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Paskalis Ernest Setyakusuma
NIM : 22035594
Judul Laporan : Peran Kameramen Dalam Pembuatan Video Behind The Scene Produksi Lagu Dilabel Musik Hellhouse

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis Ilmiah yang saya buat ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh Praktik Kerja Lapangan di Rumah Cerah Creative Daerah Istimewa Yogyakarta dibawah bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya Tulis Ilmiah ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya 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.
3. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademis yang secara sah dan dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi, yang kemudian secara luas akan dipublikasikan oleh STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta 11 Juli 2025
Yang Membuat Pernyataan



Paskalis Ernest Setyakusuma

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat hidup dan kesempatan menggenggam ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Ahli Madya. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Orang tua atas dukungan moril dan materil selama menempuh Pendidikan.
3. Adik (Pinta) yang selalu menghibur penulis.
4. Kepada dosen pembimbing Mba Risa Karmida, MA yang telah membimbing, mengajar, dan memotivasi dengan sangat sabar.
5. Teman-teman yang selalu menemani proses magang, dan penulisan laporan. Terima kasih kepada Mas Pramudya A.W(Mas Pam-pam) dan Mas Febri Sandra (Mas Ndandul), dan para tim atau crew DPMB SM yang telah memberikan tempat dan pembelajaran baru selama magang berlangsung.
6. Terimakasih juga kepada teman-teman sekelas, seangkatan (Syalung, Fatih, Rio, Perlin, Wahyu) yang sudah menemani perjalanan saya selama kuliah.
7. Terima kasih untuk diri saya sendiri yang sudah tetap bertahan menjalani hidup dari berbagai cobaan atau rintangan yang didapatkan.

KATA PENGANTAR

Dengan hormat, penulis Paskalis Ernest Setyakusuma mengucapkan Puji syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat kehidupan, dan kesehatan, sehingga penulis dapat mengerjakan laporan tugas akhir berjudul: *“Peran Kameramen Dalam Pembuatan Video Behind The Scene Produksi Lagu Label Musik Hellhouse”*. Dalam penyusunan laporan ini penulis menyadari bahwa ada kekurangan baik dari segi penulisan laporan praktikum kerja lapangan, maupun dari segi lainnya.

Oleh karena itu, penulis sangat berharap dan akan terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun. Penulis juga berharap laporan praktik kerja lapangan ini dapat diterima dan bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi calon praktisi Broadcasting R-Tv.

Yogyakarta 11 Juli 2025
Yang Membuat Pernyataan

Paskalis Ernest Setyakusuma

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah PKL	3
1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan	3
1.4 Waktu dan Lokasi PKL	4
1.5 Metodologi Metode Pengumpulan Data	4
BAB II KERANGKA KONSEP	6
2.1 Penegasan Judul	6
2.2 Landasan Teori	9
BAB III PROFIL PERUSAHAAN	23
3.1 Profil HELLHOUSE	23
3.2 Label Musik Hellhouse	24
3.3 Visi Dan Misi	28
3.4 Tujuan	28
3.5 Struktur Kepemimpinan Hellhouse	28
BAB 4 KEGIATAN PKL	29
4.1 Posisi dan Deskripsi Kegiatan Magang	29
4.2 Video Konser	34
4.3 Video Behind The Scene	37
4.4 Kendala selama shooting	51
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53

5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....		55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis-jenis Kamera	13
Gambar 2. 2 Kamera Lumix Gh5.....	14
Gambar 2. 3 Macam-macam Lensa	17
Gambar 2. 4 Ligthing.....	17
Gambar 2. 5 Contoh Key Light	18
Gambar 2. 6 Contoh Fill Light	18
Gambar 2. 7 Contoh Background Light	19
Gambar 2. 8 Contoh Back Light.....	19
Gambar 3. 1 Kantor HellHouse	23
Gambar 3. 2 Logo Hellhouse.....	24
Gambar 3. 3 Ruang Rapat dan Bisnis HellHouse	27
Gambar 3. 4 Struktur Kepemimpinan Hellhouse.....	28
Gambar 4. 1 Pembuatan konten Instagram Hellhouse	34
Gambar 4. 2 Pengambilan gambar diatas panggung	35
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Suasana Konser.....	36
Gambar 4. 4 Menyiapkan Kamera.....	38
Gambar 4. 5 Kru Hellhouse Sedang Menata Peralatan Rekaman.....	39
Gambar 4. 6 Merekam proses editing music	40
Gambar 4. 7 Sponsor dari Starcross	40
Gambar 4. 8 Perekaman cuplikan video sponsor Gule Sar Legi.....	41
Gambar 4. 9 Perekaman Sponsor makanan Sekar Pizza.....	41
Gambar 4. 10 Perekaman Video Sponsor Sacgo.....	42
Gambar 4. 11 Berkumpul bersama dengan kru dan tim DPMB SM	43
Gambar 4. 12 Makan bersama dengan tim Hellhouse dan DPMB SM.	43
Gambar 4. 13 Kegiatan Olahraga Personil Band	44
Gambar 4. 14 Dokumentasi Wawancara	44
Gambar 4. 15 Dokumentasi Video Drummer.....	45
Gambar 4. 16 Mengambil gambar sesuai arah cahaya lampu	46
Gambar 4. 17 Mengambil gambar dengan cahaya matahari	46
Gambar 4. 18 Video (noise) Kegiatan Olahraga	47
Gambar 4. 19 Merekam Video Dari Sudut Berbeda	48
Gambar 4. 20 Kerja sama dengan kru DPMB SM	48
Gambar 4. 21 Mempersiapkan DJ untuk rekaman.....	49
Gambar 4. 22 Mempersiapkan PC untuk mengedit rekaman lagu	49
Gambar 4. 23 Mempersiapkan Gitar Untuk Rekaman Album.....	49
Gambar 4. 24 Perekaman Kolam Ikan	50
Gambar 4. 25 Mengisi Daya Baterai Kamera	52
Gambar 4. 26 Kendala Hujan Yang Deras.....	52
Lampiran 1 Dokumentasi.....	56
Lampiran 2 Transkrip Nilai Magang.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Album HellHouse	25
Tabel 4. 1 Kegiatan Magang	29

ABSTRAK

Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini membahas pengalaman penulis saat magang di Rumah CeraH Creative atau Hellhouse, sebuah label musik indie yang bergerak di bidang produksi video musik, album, film, dan dokumentasi. Penulis berperan sebagai kameramen dalam pembuatan video *Behind The Scene* produksi lagu serta turut membantu proses editing.

Landasan teori yang digunakan meliputi konsep produksi audiovisual, peran kameramen, serta pentingnya pencahayaan dan teknik pengambilan gambar. Teori tersebut menjadi dasar analisis untuk melihat bagaimana dokumentasi dapat mendukung promosi musik dan membangun citra label.

Dalam praktiknya, penulis menghadapi kendala seperti cuaca hujan, keterbatasan teknis kamera, dan pencahayaan yang kurang mendukung. Meski demikian, melalui kerja sama tim dan penerapan teknik yang tepat, dokumentasi tetap terlaksana dan menghasilkan konten yang bermanfaat sebagai arsip, promosi, maupun pembelajaran.

Kata kunci: Kameramen, Hellhouse, Behind The Scene

ABSTRACT

This Internship Report (PKL) discusses the author's experience during an internship at Rumah CeraH Creative or Hellhouse, an indie music label engaged in producing music videos, albums, films, and documentation. The author served as a cameraman in the making of a Behind The Scene video for a music production and also assisted in the editing process.

The theoretical foundation used includes concepts of audiovisual production, the role of cameramen, as well as the importance of lighting and shooting techniques. These theories serve as the basis for analyzing how documentation can support music promotion and build the label's image.

In practice, the author faced several challenges, such as rainy weather, technical limitations of the camera, and unstable lighting conditions. Nevertheless, through teamwork and the application of proper techniques, the documentation was successfully carried out and produced content that is useful for archiving, promotion, and learning purposes.

Keywords: Cameraman, Hellhouse, Behind The Scene

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia digital dan industri kreatif saat ini membuat kebutuhan akan konten visual semakin tinggi. Dalam proses produksi video, peran kameramen sangat penting untuk menghasilkan gambar yang berkualitas dan mampu menyampaikan pesan secara visual. Selama masa magang, penulis bertugas di Label Musik Hellhouse sebagai kameramen untuk membuat video BTS produksi lagu.

Behind the scenes atau disingkat BTS, dalam bahasa Indonesia berarti "di balik layar". Istilah ini merujuk pada cuplikan video atau foto yang menunjukkan proses pembuatan suatu karya seperti film, video musik, acara televisi, atau proyek kreatif lainnya. Jadi, BTS yaitu memberikan gambaran tentang apa yang terjadi di balik proses produksi yang biasanya tidak terlihat oleh parapenonton. *Behind The Scene* sangat penting dalam pembuatan album lagu karena menunjukkan proses kreatif dan kerja keras, meningkatkan apresiasi penonton, agar penonton jadi tahu bahwa rekaman music dilakukan berulang kali agar hasil nya sempurna, bisa menjadi konten tambahan yang menarik pada saat proses pembuatan lagu, menunjukkan bagaimana sebuah produksi album dikerjakan menunjukkan bahwa tim tersebut profesional dan terbuka dalam cara kerja mereka. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung dalam mengoperasikan kamera, memahami teknik pengambilan gambar, serta bekerja sama dalam tim produksi. Melalui kegiatan pada saat magang ini, penulis belajar menerapkan teori yang telah dipelajari di kampus ke dalam praktik kerja nyata di industri kreatif.

Kameramen menjadi jobdesk penulis pada saat PKL di Label Musik Hellhouse ini bertugas membuat video *Behind The Scene*. Dalam memproduksi video *Behind The Scene*, penulis sebagai kameramen terlibat mulai dari tahap rekaman vokal, pengarahan produser, perekaman alat musik, hingga proses editing. Seluruh kegiatan magang dilakukan di lingkungan Label Musik Hellhouse. Secara lebih rinci, *behind the scenes* mencakup:

1. Dokumentasi prosesnya menampilkan bagaimana sebuah karya dibuat, mulai dari persiapan, pengambilan gambar, hingga penyuntingan.
2. Tampilan sisi lain, memperlihatkan sisi lain dari karya yang ditampilkan di depan layar, termasuk momen-momen menarik, lucu, atau bahkan yang gagal.
3. Interaksi pemain dan kru, menampilkan interaksi antara sutradara, produser, aktor, dan kru dilokasi syuting.
4. Media pembelajaran, bagi calon pembuat karya BTS bisa menjadi sarana belajar tentang proses produksi dan berbagai aspek yang terlibat di dalamnya.
5. Membangun kedekatandengan penonton, konten BTS bisa lebih dekat dengan penonton karena menampilkan sisi yang lebih autentik dan manusiawi.

Dengan demikian, *behind the scenes* tidak hanya sekadar cuplikan, tetapi juga bagian penting dari sebuah produksi yang memberikan informasi lebih dalam dan pengalaman yang berbeda bagi penonton. Dalam setiap kegiatan produksi lagu, dokumentasi *behind the scene* (BTS) menjadi salah satu bagian penting untuk keperluan promosi, arsip, dan konten media sosial. Peran kameramen sangat penting dalam merekam setiap proses di balik layar dengan sudut pandang yang menarik dan menjadi informatif. Produksi lagu dan konten video pemasaran lagu dilakukan oleh lembaga yang disebut label musik Hellhouse. Hellhouse adalah label musik yang bertujuan untuk memberikan tempat kreatif dalam karya lagu, dan pengembangan musisi lokal.

Label ini lebih banyak berfokus pada para seniman maupun artis lagu genre hip-hop dan hardcore. *Hellhouse* dibentuk untuk menjawab kebutuhan musisi. Di tengah keterbatasan akses terhadap fasilitas kreatif, pelatihan, dan dukungan komunitas yang berkelanjutan. Kehadiran Hellhouse bertujuan menjembatani kesenjangan aksestersebut. Pelayanan atau kinerja yang diberikan Hellhouse yaitu pembuatan konten, seperti film, produksi video, produksi video suara, dan fotografi. Ada juga menawarkan layanan suara pasca produksi yang cukup lengkap seperti sound recording (rekaman suara), mixing

& mastering, music composing (komposisi music), sound design, dan 3D immersive audio.

Hellhouse dimulai dari keinginan bersama untuk membuat studio bersama, karena mereka merasa sulit untuk merekam musik sendiri. Dengan waktu berlalu, tempat berkumpul itu bisa menjadikan sarana untuk mengeluarkan dan mengirimkan album-album mereka. Hellhouse telah merilis album “Begundal Clan”, “D.P.M.B”, dan album debut veteran “Boyz Got no Brain” di akhir tahun lalu. Meski demikian, mereka juga mempromosikan materi lokal yang tidak hanya berasal dari komunitas mereka sendiri. Contohnya yaitu album debut “Bacil Kill ANTIXUNIX” dan single unit hardcore lokal “Serigala Malam”. Hellhouse tidak hanya menjadi label music, komunitas ini juga menjadi wadah bagi para pemuda yang menyukai hip hop untuk berkegiatan bersama warga sekitar. Mulai dari mengadakan acara rap dan graffiti, atau apa pun yang relevan dengan aktivitas mereka sebagai sekelompok warga di satu wilayah. Mulai dari “Watchout Dab”, “Angkringan Hip-Hop” hingga “Beat Camp”. (Herry Sutresna, 2018).

1.2 Rumusan Masalah PKL

Bagaimana peran kameramen dalam produksi video Behind The Scene dokumentasi album lagu di Hellhouse, baik di dalam studio maupun di lapangan?

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

1. Laporan kuliah PKL ini memiliki beberapa tujuan di antara nya yaitu:
2. Mengetahui bagaiman proses kerja tim Hellhouse membuat album lagu, khusus nya sebagai cameramen dalam dokumentasi behind the scene album lagu.
3. Mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan ilmu secara langsung tentang bagaimana kondisi atau situasi sebenarnya di dunia kerja, khusus nya di Hellhouse adalah pengalaman baru yang cukup menyenangkan.

4. Memberikan pandangan dan persiapan awal menuju dunia kerja menjadi seorang kameramen.
5. Menambah wawasan dan keterampilan dalam pengambilan gambar, pencahayaan, serta sudut pengambilan gambar sesuai kebutuhan produksi.

1.4 Waktu dan Lokasi PKL

Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan selama 3 bulan, di mulai sejak bulan Februari hinggabulan April. Tempat Praktik Kerja Lapangan ini di laksanakan di Jalan Banteng Perkasa Nomor 33, Banteng, Sinduharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.5 Metodologi Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kualitatif

Metode kualitatif berkaitan dengan analisis data visual dan data verbal yang mencerminkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penerapannya, penelitian kualitatif menggunakan cara mengumpulkan data serta cara menganalisis data yang tidak bersifat angka, seperti wawancara mendalam dan observasi. Metode kualitatif berkaitan dengan analisis data visual dan data verbal, yang mencerminkan pengalaman sehari-hari. Dalam penerapannya, penelitian kualitatif menggunakan cara pengumpulan data dan metode analisis yang tidak mengandalkan angka, seperti wawancara mendalam serta observasi. Penelitian kualitatif mengikuti aliran fenomenologis, yaitu penelitian ilmiah yang fokus pada menggambarkan dan memahami gejala-gejala sosial yang diamati.” (Hardani et al., 2020:39). Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

2. Observasi

Melaksanakan observasi secara langsung di tempat magang atau PKL melalui teori yang sudah diajarkan di kampus yang kemudian

diterapkan dalam bentuk kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dan juga mengikuti kegiatan produksi dan dokumentasi album lagu di hellhouse.

3. Wawancara,

Metode ini paling efektif dalam mengumpulkan data yang diperoleh. Penulis dapat secara langsung melakukan wawancara dengan pembimbing dan karyawan serta mengamati langsung kegiatan produksi album lagu didalam studio maupun di lapangan.

4. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan melakukan riset dari berbagai informasi, catatan, literatur, serta berbagai laporan yang berkaitan focus PKL dengan masalah yang ingin dipecahkan.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

“Peran Kameramen dalam Pembuatan Video Behind The Scene Produksi Lagu di Label Musik Hellhouse” Judul ini menekankan pentingnya peran kameramen dalam proses pembuatan video Behind The Scene (BTS) produksi lagu di label musik Hellhouse. Kameramen tidak hanya berfungsi sebagai pengoperasi kamera, tetapi juga sebagai penentu kualitas visual yang mampu menampilkan suasana, alur, serta dinamika proses kreatif di balik pembuatan sebuah lagu. Melalui keterampilan teknis dan kreativitasnya, kameramen berkontribusi dalam menghadirkan dokumentasi yang bukan sekadar rekaman, melainkan juga karya visual yang komunikatif dan menarik bagi penonton.

Video BTS sendiri memiliki peran penting dalam industri musik karena menjadi sarana untuk memperlihatkan proses kreatif yang biasanya tidak tampak di balik layar. Kehadiran BTS membantu meningkatkan apresiasi penonton terhadap sebuah karya, menunjukkan profesionalitas tim, sekaligus menjadi konten tambahan yang dapat memperkuat citra dan daya tarik sebuah produksi musik. Dengan begitu, peran kameramen menjadi kunci agar proses tersebut dapat disampaikan secara jelas, estetik, dan mampu membangun kedekatan emosional dengan penonton.

Hellhouse dipilih sebagai fokus penelitian karena merupakan label musik independen di Yogyakarta yang aktif memproduksi karya sekaligus menampilkan aktivitas kreatif mereka melalui berbagai media. Selain berfungsi sebagai label, Hellhouse juga menjadi wadah komunitas yang menghubungkan musisi dan masyarakat sekitar. Dengan demikian, penegasan judul ini menekankan bahwa pembahasan akan berfokus pada peran kameramen, pengertian dan fungsi video BTS, proses produksi lagu, serta eksistensi Hellhouse sebagai label musik yang menjadi ruang berlangsungnya kegiatan tersebut.

1. Kameramen

Kamera berasal dari kata '*camera obscura*' yang merupakan Bahasa latin yang berarti *camera*=ruangan, dan *obscura*=gelap. Beberapa para ahli percaya bahwa camera obscura mulai berkembang pada masa Yunani Kuno, dan dikaitkan dengan Aristotle, yang hidup antara tahun 384 hingga 322 sebelum masehi. Namun, berdasarkan catatan ilmiah yang dapat dipercaya, camera *obscura* justru ditemukan oleh Leonardo Da Vinci, yang hidup pada tahun 1452 hingga 1519. (Semedhi, 2011:6).

Teori tentang cara merekam gambar diam atau fotografi biasanya hampir sama dengan teori untuk merekam gambar bergerak seperti film. Dalam fotografi diam, kita akan membahas berbagai jenis kamera dan bagian-bagiannya, termasuk alat bantu yang digunakan, serta berbagai perhitungan dan hal-hal yang perlu diperhatikan agar bisa menghasilkan gambar yang bagus. (Semedhi, 2011:8)

Kameramen sangat penting untuk menghasilkan rekaman video atau film yang berkualitas. Mereka bertanggung jawab untuk menangkap gambar yang sesuai dengan visi kreatif, baik itu dalam produksi film, program televisi, atau konten digital. Kameramen memastikan gambar yang diambil fokus, memiliki komposisi yang baik, dan pencahayaan yang tepat. Videografer pemula biasanya menggunakan cara gerakan yang kurang tepat saat memotret. Karena video adalah sekumpulan gambar yang bergerak, mereka sering salah memahami bahwa tugas utamanya adalah menggerakkan kamera secara terus menerus untuk menghasilkan efek gerakan sesuai dengan ide yang ingin dicapai.

Fungsi utama dari gerakan kamera adalah untuk memberikan kesan yang bergerak dan dinamis pada gambar. (Purba, 2013:31)

2. Video BTS

Pengertian video adalah gambar bergerak, menuntut seorang videografer merangkai sebuah konsep memahami teknik menghubungkan gambar satu dengan lainnya, sehingga menjadi satu seri gambar yang menarik. Agar gambar tersebut dinamis, maka perlu ada gerakan, baik

kameranya atau subjeknya maupun keduanya yang bergerak. (Purba, 2013:2).

Arti kata Behind The Scene adalah *“In secret or private, away from public view, His struggle for the top position took place strictly behind the scene. This term alludes to the various activities that go on behind the curtain in theaters, out of the audience’s view”*. (Ammer, 1997) yang memiliki arti “secara rahasia atau privat, jauh dari pandangan publik, seperti dalam perjuangannya untuk meraih posisi puncak terjadi di balik layar, istilah ini mengacu pada berbagai aktifitas yang berlangsung dibalik layar teater, di luar pandangan penonton”.

Behind The Scene sangat penting dalam pembuatan album lagu karena menunjukkan proses kreatif dan kerja keras, meningkatkan apresiasi penonton, agar penonton jadi tahu bahwa rekaman music dilakukan berulang kali agar hasilnya sempurna, bisa menjadi konten tambahan yang menarik pada saat proses pembuatan lagu, menunjukkan bagaimana sebuah produksi dikerjakan menunjukkan bahwa tim tersebut profesional dan terbuka dalam cara kerja mereka. Sebuah studio yang bergerak di bidang produksi musik dan konten kreatif.

3. Produksi Lagu

“By its very name, it is making music a product, therefore a saleable item. It automatically combines art form with marketplace: something produced by love, later sold for commercial benefit” (Russ Hepworth-Sawyer, dan Craig Golding, 2012), yang artinya adalah “Sesuai dengan namanya, ia menjadikan musik sebagai produk, oleh karena itu menjadi barang yang dapat dijual. Ia secara otomatis menggabungkan bentuk seni dengan pasar: sesuatu yang dihasilkan oleh cinta, kemudian dijual untuk keuntungan komersial”.

Produksi Musik terbagi tiga tahap utama:

- a) Pra produksi, perencanaan konsep musical dan pembuatan demo, pengembangan lagu, penyusunan aransemen untuk efisiensi sesi rekaman.
- b) Produksi, proses rekaman langsung (pelacakan dan *overdub*) yang melibatkan musisi, produser, teknisi, dan pihak kreatif lainnya.
- c) Pasca produksi, editing, balancing, mixing, dan mastering untuk menghasilkan lagu siap rilis.

4. Label Musik Hellhouse

Hellhouse adalah kumpulan di mana para pegiatnya berinteraksi dan bertemu muka hampir setiap hari di satu tempat. Yogyakarta selalu menjadi tempat nomor satu bila bicara soal populasi *hiphopheads*. Selain faktor kota yang tak begitu besar dan guyub, nampaknya faktor ini pula yang memungkinkan Hellhouse menjadi sebuah kumpulan intim, sekaligus membuat mereka berhasil mengakar bersama masyarakat sekitar. Hellhouse tak sekadar menjadi label rekaman. Komunitas ini menjadi medium bagi anak-anak muda yang mencintai hip hop untuk melakukan kegiatan bersama warga sekitar (VICE, 2018).

2.2 Landasan Teori

1. Teknik Dasar Kamera

Kamera digital biasanya memiliki mode otomatis yang membantu menentukan fokus saat mengambil foto. Namun, di kamera DSLR, Anda bisa mengubah mode fokus tersebut menjadi mode manual. Beberapa kamera saku juga memiliki fitur fokus manual, tetapi Anda hanya bisa menetapkan fokus pada jarak tertentu, bukan pada objek yang ingin difokuskan. (Wiwoho, 2010:38).

Seorang cameramen harus memiliki pengetahuan tentang teknik pengambilan gambar agar tampak bagus. Setiap gambar harus memberikan pesan yang jelas dan tidak membiarkan penonton video bertanya-tanya apa yang ingin di dokumentasikan atau apa yang menjadi topik perhatian dari suatu gambar yang ditampilkan.

Pengaturan ataupun cara mengoperasikan kamera untuk kedua jenis media perekaman ini hampir sama sekali tidak berbeda. Baik menggunakan film maupun video digital, tidak ada pengaruhnya terhadap tiga pengaturan utama dalam proses perekaman, yaitu kepekaan media (ASA/ISO), bukaan lensa (F. stop), dan kecepatan pengaturan shutter. (Semedhi, 2011:37).

Pada saat menggunakan kamera, penulis menggunakan teknik pengambilan gambar dengan cara:

- *Close up* yaitu pengambilan gambar dekat, focus pada wajah atau objek detail,
- *Medium close up* yaitu pengambilan gambar dari dada ke atas, focus pada ekspresi wajah,
- *Medium shoot* yaitu pengambilan gambar dari pinggang ke atas,
- *Medium long shoot* pengambilan gambar dari lutut ke atas,
- *Full shoot* yaitu pengambilan gambar yang menampilkan seluruh tubuh subjek, dari kaki hingga kepala,
- *Weather shoot* yaitu menggambarkan cuaca dan suasana sekitar subjek.

a. Gerakan Kamera

Gerakan kamera adalah teknik dalam pembuatan film atau video yang melibatkan pergerakan kamera untuk menciptakan berbagai efek visual dan naratif. Gerakan kamera yang berbeda dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton, menciptakan suasana hati, dan menambah dinamisme pada adegan. Gerakan kamera dalam video, atau yang biasa disebut "*camera movement*", adalah teknik untuk menciptakan dinamika dan fokus pada sebuah adegan. Gerakan ini bisa horizontal (*pan*), vertikal (*tilt*), mendekati atau menjauhi subjek (*dolly*), atau menggunakan zoom untuk memperbesar atau memperkecil tampilan. Teknik-teknik ini membantu mengarahkan perhatian penonton, menciptakan suasana hati, dan menambah kedalaman pada narasi visual.

b. *Camera angle*

Camera angle adalah posisi atau tempatkan kamera pada sudut tertentu. Besarnya sudut tersebut tergantung pada jenis gambar yang ingin dicapai. Dengan sudut pengambilan gambar yang menarik, akan dihasilkan shot yang menarik, dengan perspektif unik dan menciptakan gambar tertentu. Sebuah cerita terbentuk dari banyak shot, setiap shot membutuhkan posisi kamera yang tepat dari sudut pandang penonton. Angle yang tidak benar bisa membuat penonton bingung mengikuti alur cerita yang disajikan. (Purba, 2013:25).

Sebelum memulai pengambilan gambar, pastikan kamera sudah dalam kondisi siap merekam objek. Mengatur konfigurasi dengan baik dan efektif diharapkan bisa mengurangi kesalahan dalam proses pemotretan. Namun, tidak ada satu pengaturan tertentu yang bisa menjamin hasil foto bagus dalam semua kondisi. Oleh karena itu, kamu harus siap mengubah pengaturan kamera jika situasi memotret mengalami perubahan.” (Wiwoho, 2010:30)

Beberapa contoh Gerakan kamera yang penulis praktikan yaitu:

- *Pan (Panning)*: Kamera diputar secara horizontal dari satu sisi ke sisi lain, tanpa mengubah posisi kamera. Gerakan ini bisa dilakukan ke kanan (pan kanan) atau ke kiri (pan kiri).
- *Dolly*: Kamera bergerak mendekati atau menjauhi objek. Jika mendekati, disebut "*dolly in*", dan jika menjauhi, disebut atau "*dolly out*".
- *Crab/Lateral*: Kamera bergerak menyamping, sejajar dengan objek yang bergerak.
- *Gerakan Lensa dengan Zoom*: Perubahan panjang fokus lensa kamera untuk membuat objek tampak lebih dekat atau lebih jauh, tanpa memindahkan posisi kamera.
- *Handheld*: Kamera dipegang oleh tangan, menciptakan kesan realisme atau ketidakstabilan.

Gerakan dibagi menjadi empat jenis, yaitu: 1)Gerakan lateral, yaitu gerakan objek ke arah samping kanan atau kiri di dalam layar yang tidak bergerak. 2)Gerakan dimensional, yaitu gerakan objek yang mendekati kamera atau menjauh dari kamera. 3)Gerakan in/out frame, yaitu gerakan objek yang masuk atau keluar dari layar. 4)Follow Shot, yaitu gerakan kamera yang mengikuti gerakan objek, seperti panning, tilting, dan lainnya. (Semedhi, 2011:62-63).

Kita hampir selalu bisa mengetahui, apakah hasil tayangan yang kita lihat itu dibuat oleh orang yang baru belajar menggunakan kamera atau oleh orang yang sudah berpengalaman. Orang yang baru belajar cenderung ingin mencoba semua fitur atau fasilitas yang ada di dalam kamera, seperti zoom, pan, dan lainnya. Karena alasan itu, jika kita menonton hasil pengambilan gambar dari orang yang baru, kita bisa merasa pusing karena kamera hampir tidak pernah berhenti bergerak, baik zoom keluar maupun zoom masuk, serta pasti juga dilengkapi dengan gerakan pan. Hal ini cukup wajar, karena sebagai orang yang baru belajar, dia masih belum terbiasa dengan sudut pandang yang sempit ketika mulai melihat gambar melalui *view finder*. (Semedhi, 2011:60-61).

2. Jenis Kamera

Kamera adalah bagian paling penting dalam fotografi dan merupakan alat yang wajib digunakan saat memotret. Kamera berfungsi untuk merekam cahaya dengan menggunakan media film tradisional atau digital.” (Lesmana, 2011:53).

Perkembangan kamera atau fotografi dimulai dari penemuan seorang ilmuwan asal Prancis bernama Jacques Mande Daguerre (1787-1851). Ia mampu membuat gambar yang lebih baik dan bisa dicetak di atas plat perak, teknik ini dikenal sebagai heliography atau gambar matahari. Teknik tersebut dipertunjukkan pada tanggal 19 Agustus 1839 di depan Akademi Ilmu Pengetahuan Prancis. Pada tahun yang sama, Daguerre memproduksi kamera heliography dalam jumlah yang cukup banyak untuk dijual ke pasar. Ini menjadi awal dari pemasaran kamera yang akhirnya berkembang pesat hingga saat ini. (Semedhi, 2011:6).



Gambar 2. 1 Jenis-jenis Kamera
(Sumber sentraldigital.com dan sony)

Di era digitalisasi seperti sekarang, sebagian besar kamera yang diproduksi oleh perusahaan ternama adalah kamera digital. Kamera digital atau disebut juga dengan digicam adalah sebuah kamera yang menghasilkan gambar yang dapat disimpan dalam memori digital, ditampilkan pada layar, serta dicetak pada media fisik. Kamera digital hadir dalam berbagai ukuran, harga, dan kemampuan atau keunggulan fitur yang dimiliki. Kamera digital umumnya digunakan dalam bidang music, militer, kesehatan, ilmiah, kegiatan sosial dan tujuan khusus lainnya. Contohnya kamera DSLR, adalah kamera yang banyak terdapat di pasaran. Kamera DSLR memiliki ukuran yang lebih lebar dibandingkan dengan kamera saku. Kamera jenis ini menggunakan cermin refleksi yang dapat merefleksikan cahaya. DSLR adalah singkatan dari Digital Single-Lens Refleksi, merupakan jenis kamera digital dengan lensa Tunggal, disebut lensa tunggal karena kamera ini hanya menggunakan satu lensa untuk mengarahkan gambar yang difoto ke sensor kamera atau ke jendela intip. (Wiwoho, 2010:8)

Bentuk kamera DSLR yang besar membuat kurang nyaman dibawa ke mana-mana dan digunakan setiap hari. Namun, kondisi fisik seperti ini terkadang memberi manfaat. Beratnya kamera justru membuat fotografer merasa lebih stabil saat memegangnya, terutama jika bentuknya dirancang ergonomis. Body kamera yang besar ini juga memungkinkan penggunaan sensor lebih besar dibandingkan kamera yang ukurannya kecil. Perlu diketahui bahwa semakin besar sensor kameranya, maka detail dan kualitas gambar yang dihasilkan semakin banyak dan lebih baik. (Wiwoho, 2010:9).

Kamera DSLR memungkinkan kita untuk melakukan kontrol lebih dalam pengambilan gambar serta pengaturan exposure. Fitur lain yang dimiliki kamera DSLR adalah sensor gambar yang lebih lebar sehingga dapat menghasilkan gambar dengan kualitas terbaik. Kamera jenis ini juga memiliki lensa yang dapat dirubah yang disesuaikan dengan beragam situasi. Maka dari itu pada saat magang di Hellhouse, penulis menggunakan jenis kamera DSLR.

Penulis menggunakan kamera DSLR dengan merk Lumix gh5. Lumix GH5 adalah kamera yang sangat mumpuni baik untuk fotografi maupun videografi, terutama bagi mereka yang membutuhkan kamera yang handal dan fleksibel untuk berbagai kebutuhan. Kemampuannya dalam merekam video 4K 60p, stabilisasi gambar yang kuat, dan sistem autofocus yang canggih menjadikannya pilihan yang populer di kalangan para videographer dan pembuat konten.



Gambar 2. 2 Kamera Lumix Gh5
(Sumber Galaxy co.id)

3. Lensa

Salah satu alat penting dalam fotografi yang berpengaruh besar terhadap hasil foto adalah lensa. Saat ini secara teknis ada dua jenis lensa yang tersedia di pasaran, yaitu lensa tunggal dan lensa zoom. Lensa tunggal adalah lensa yang memiliki panjang fokus tetap, tidak bisa diubah karena sudah dibuat demikian.

Sementara lensa zoom adalah lensa yang panjang fokusnya bisa diubah sesuai kebutuhan, sehingga bisa digunakan untuk berbagai jenis pengambilan gambar. Lensa zoom mulai diperkenalkan di pasar pada tahun

1960. Hal ini dianggap sebagai kemajuan dalam dunia fotografi maupun sinematografi karena memudahkan pekerjaan juru kamera dan membuat proses pengambilan gambar menjadi lebih sederhana. (Semedhi, 2011:14).

Lensa adalah salah satu kelebihan kamera DSLR. Berbeda dengan kamera saku atau kamera prosumer, lensa pada kamera DSLR bisa diganti sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam bidang fotografi, lensa umumnya dibagi menjadi tiga kategori, yaitu lensa sudut lebar, lensa normal, dan lensa sudut sempit (*tele*). Perbedaan ketiga jenis lensa ini terletak pada efek yang dihasilkan pada foto. Lensa yang disebut normal atau standar memiliki sudut pandang yang mirip dengan cara pandang mata manusia. Jika digunakan pada kamera digital saat ini, lensa normal biasanya memiliki panjang fokal sekitar 40 sampai 55 milimeter. (Wiwoho, 2010:22). Lensa Panjang memiliki kemampuan membuat subjek gambar menjadi lebih dekat. Benda yang letaknya jauh dari lensa tidak terasa begitu jauh dibandingkan benda yang lebih dekat. Karena itu, gambar yang dihasilkan akan terlihat lebih padat. Jika tidak digunakan dengan hati-hati, foto bisa terlihat semakin ramai atau bahkan terlihat berantakan. (Wiwoho, 2010:23).

Di awal perkembangannya, kita hanya mengenal lensa tunggal, yang juga disebut lensa prima. Lensa ini berbeda dengan lensa zoom yang bisa diatur fokusnya seperti yang kita gunakan sekarang. Lensa tunggal biasanya sudah ikut dalam paket beli kamera, dan umumnya berjenis lensa normal. Jika fotografer ingin mengambil gambar dari jarak jauh dan ingin hasilnya terlihat dekat dan besar, maka ia harus mengganti lensa dengan jenis tele. Begitu pula jika ingin mengambil gambar dengan sudut lebar, ia harus mengganti lensa dengan jenis wide. Hal ini tentu saja cukup merepotkan, terutama ketika momen yang ingin dicatat tidak bisa diprediksi sebelumnya. (Semedhi, 2011:8-9).

Lensa adalah salah satu bagian penting yang tidak terpisahkan dari kamera, lensa berfungsi untuk menangkap cahaya yang dipantulkan suatu benda dan mengatur kefokusan pada gambar. (Lesmana, 2011:54)

Lensa kamera menangkap cahaya apa adanya, tidak ada warna yang ditambah atau dikurangi. Tidak semua warna itu perlu, dan baik untuk foto. Sinar ultraviolet (UV) dari matahari sering membuat foto menjadi buram, karena itu lensa perlu dilindungi dari cahaya ini, yaitu dengan alat yang disebut filter. Filter dipasang didepan lensa dan bertugas menyaring cahaya tertentu sebelum masuk kedalam perekaman kamera. Kegunaan Filter UV untuk meminimalisasi jumlah sinar UV yang masuk ke lensa. Filter jenis ini juga bisa digunakan untuk melindungi lensa dari goresan. Ada juga filter yang biasa digunakan untuk menurunkan sinar cahaya matahari yang terlalu terang. Yaitu filter Neutral Density (ND) yang bisa dipakai untuk mendapatkan warna biru pada langit. Filter ini juga membantu pemotretan *slow speed* di siang bolong. Filter Polarizer (PL) berguna untuk mengurangi cahaya yang tak diinginkan pada objek foto. Fungsinya untuk mengurangi pantulan sinar air dan kaca. Bisa juga untuk menambah kontras (mempergelap) langit. Ada pula filter Infra Merah atau IR, untuk menangkap sinar-sinar tak kasat mata. Kegunaan filter ini untuk menghalangi cahaya yang silau. (Wiwoho, 2010:28). Pada saat melaksanakan PKL di Hellhouse sebagai kameramen, penulis menggunakan lensa tele.

Lensa tele digunakan untuk memotret objek yang jauh agar terlihat jelas oleh cameramen terutama penonton, karena sudut lihatnya sempit lensa ini bagus untuk menampilkan detail lebih jelas pada subjek, seperti wajah model atau hewan. Lensa ini juga cocok untuk foto spontan. (Wiwoho, 2010:25).

Lensa tele biasanya berukuran 50 mm ke atas sampai ribuan mm. Kegunaan lensa tele yaitu untuk pengambilan gambar secara dekat atau close up, untuk objek yang cukup jauh letaknya dari lensa kamera. Biasanya lensa tele digunakan untuk mengabadikan moment-moment tertentu seperti dokumentasi, acara tv, shooting film, dan lain lain. Lensa tele merupakan lensa yang memiliki harga mahal jika dibandingkan dengan harga lensa normal lainnya. (Semedhi, 2011:16).



Gambar 2. 3 Macam-macam Lensa

(Sumber gemagazine.or.id)

4. Pencahayaan

Pencahayaan dalam pengambilan video adalah aspek krusial yang memengaruhi kualitas visual, suasana, dan penyampaian cerita. Pencahayaan yang baik dapat meningkatkan kualitas visual, menciptakan mood yang diinginkan, dan mengarahkan fokus penonton. Sebaliknya, pencahayaan yang buruk dapat menghasilkan video yang kurang menarik, bahkan secara teknis bermasalah. Hampir setiap kamera DSLR memiliki tiga system pengukuran cahaya (light metering), yaitu *evaluate*, *centreweight*, *spot metering*. (Wiwoho, 2010:42).

Lampu juga dapat digunakan, tetapi harus diperhatikan bahwa lampu tersebut harus memiliki suhu warna yang sama dengan matahari, biasanya disebut *DAY LIGHT*. (Effendi, 1993:65).



Gambar 2. 4 Lighting

(Sumber photoology.id)

Mengatur posisi cahaya lampu membutuhkan keahlian, itulah alasannya dalam satu tim dibutuhkan seorang juru lampu, penata cahaya atau lightingman. Dengan keahlian dan kreatifitasnya seorang juru lampu akan mengatur sedemikian rupa posisi dari setiap lampu sehingga sesuai

dengan tuntutan cerita dalam video. Tetapi pada dasarnya pencahayaan lampu ini bertujuan untuk menerangi obyek sehingga dapat direkam oleh kamera (Effendi, 1993:65).

Ditinjau dari penempatannya, sumber cahaya dapat kita bagi menjadi empat golongan, yaitu sebagai berikut:

- a. *Key light*, yaitu suatu sumber cahaya yang utama, dengan intensitas yang paling besar.



Gambar 2. 5 Contoh Key Light

(Sumber Dinamis Crew)

- b. *Fill light*, yaitu sumber cahaya penyeimbang yang berguna untuk



Gambar 2. 6 Contoh Fill Light

mengurangi bayangan yang jatuh di sisi kiri atau kanan dari objek yang mendapat sinar dari *key light*.

- c. *Back light*, yaitu sumber cahaya yang ditempatkan di atas objek yang akan kita ambil gambarnya, dengan arah ke Pundak atau rambut objek dengan harapan memberikan kesan tiga dimensi (walaupun gambar televisi masih 2 dimensi).



Gambar 2. 8 Contoh Back Light

- d. *Background light*, yaitu sumber cahaya yang diarahkan ke latar belakang atau dinding dibelakang objek, dengan maksud untuk menghilangkan cahaya yang jatuh di latar belakang. (Purba 2013:54-55).



Gambar 2. 7 Contoh Background Light

Beberapa jenis pencahayaan yang penulis gunakan pada saat proses dokumentasi album lagu di Hellhouse yaitu dengan: Sumber cahaya alam dari matahari yang merupakan bentuk penyinaran terbaik bagi videografer. Dikareakan matahari memiliki cahaya yang terang dan merata, memberikan warna alami, dan juga natural. Yang harus diperhatikan oleh videografer pada saat mengambil gambar dengan menggunakan cahaya matahari adalah bahwa adalah bahwa kecerahan dan posisi matahari sering kali berubah.

Kamera memiliki tiga fitur yang digunakan untuk mengatur eksposur, yaitu kecepatan rana, bukaan diafragma, dan pengaturan ISO. Kecepatan rana menunjukkan berapa lama cahaya masuk ke dalam sensor kamera. Bukaan diafragma bekerja seperti mata kita. Jika diafragma lebar, maka cahaya yang masuk ke sensor akan lebih banyak. Jika diafragma sempit, maka cahaya yang masuk akan lebih sedikit.

ISO berfungsi mengatur sensitivitas sensor terhadap cahaya. Jika ISO tinggi, sensor lebih sensitif dan cocok digunakan di tempat gelap. Jika ISO sedang, sensor tidak terlalu sensitif dan cocok digunakan di tempat terang atau cahaya cukup banyak. (Wiwoho, 2010:42). Semakin tinggi nilai ISO, semakin sensitif sensor kamera terhadap cahaya, menghasilkan gambar yang lebih terang, tetapi juga dapat meningkatkan kemungkinan munculnya noise atau bintik-bintik pada foto. Sebaliknya, nilai ISO yang rendah membuat sensor kurang sensitif, menghasilkan gambar yang lebih gelap tetapi lebih bersih dari *noise*.

Biasanya kualitas cahaya diukur berdasarkan tingkat ketajamannya, bukan dari seberapa terang cahaya itu. Karena itu, para juru lampu membagi kualitas cahaya menjadi beberapa jenis: Cahaya yang sangat tajam (*hard light*). Cahaya ini biasanya dihasilkan oleh lampu yang bisa diarahkan fokusnya, seperti spot light. Ciri khasnya adalah mampu menampilkan detail dari objek yang diterangi.

Cahaya yang lunak (*soft light*). Jenis cahaya ini berasal dari lampu yang tidak terlalu fokus, atau spot light yang dilengkapi dengan alat pemecah cahaya (*diffuser*), atau cahaya matahari yang tidak langsung. Ciri khasnya adalah menghasilkan gambar yang relatif rata dan tidak terlalu menonjolkan detail karena kurangnya bayangan. Cahaya yang sangat lunak (*ultra soft light*). Jenis ini biasanya didapatkan dengan menggunakan *diffuser* atau *reflector* yang lunak, seperti kain. Tujuannya agar gambar terlihat lebih halus. Cahaya ini cocok digunakan untuk mengambil gambar wajah *close up*, terutama pada wajah yang berjerawat atau banyak bintik. (Semedhi, 2011:69-70). Dalam keadaan kurang cahaya, anda mungkin perlu memakai tripod. Jika pencahayaan cukup, gunakan ISO terendah dikamera, misal 200 atau 400. Lampu shooting, atau lampu sorot, adalah jenis lampu yang dirancang untuk memfokuskan dan mengarahkan cahaya pada area tertentu, biasanya untuk keperluan fotografi, videografi, atau pertunjukan panggung. Lampu ini berperan penting dalam memberikan pencahayaan yang tepat dan menciptakan suasana yang diinginkan dalam sebuah rekaman atau pertunjukan.

Pencahayaan merupakan komponen penting dan memiliki peran besar dalam pembuatan film atau video. Dengan cara mengatur pencahayaan yang benar, kita bisa memberikan pengaruh positif atau negatif terhadap objek yang kita tonton. Bahkan, dengan jenis pencahayaan tertentu, kita bisa menciptakan suasana seperti sedih, girang, takut, berani, gelap, cerah, dan berbagai perasaan lainnya. (Semedhi, 2011:69)

Fungsi utama lampu shooting adalah:

- Memberikan pencahayaan yang tepat, Lampu ini membantu menghasilkan gambar atau rekaman yang terang dan jelas, terutama dalam kondisi minim cahaya.
- Menciptakan Suasana, Dengan mengatur intensitas dan arah cahaya, lampu shooting dapat menciptakan berbagai suasana, mulai dari dramatis hingga ceria.
- Menyorot Objek, Lampu sorot dapat digunakan untuk menyorot objek atau area tertentu.
- Membantu Kreativitas, Lampu shooting memungkinkan para kreator konten untuk bereksperimen dengan berbagai efek pencahayaan dan menciptakan karya yang unik.

Kita bisa memanfaatkan cahaya untuk menambah kesan dramatis pada beberapa adegan sesuai dengan kebutuhan cerita. Jika ingin membuat gambar terlihat horor, maka objek harus diberi cahaya yang kuat dari bawah. Sementara itu, jika ingin menampilkan seseorang yang sedih atau tertekan, cahaya harus cukup terang dari atas dan menyorot langsung ke kepala. Adegan seperti ini sering muncul di film yang menampilkan seseorang berada di dalam sel tahanan atau penjara, agar terlihat lebih terpuruk atau sedih. Untuk memperkuat kesan rahasia pada suatu adegan, kita perlu menggunakan pencahayaan yang gelap atau redup, sehingga tercipta suasana misterius. Sebaliknya, jika adegan itu adalah pesta yang ramai dan penuh semangat, maka cahaya yang diberikan harus terang dan bisa berwarna-warni agar terlihat hidup dan penuh energi. (Semedhi, 2011:74).

Fungsi lainnya adalah sebagai penunjuk waktu, artinya jika kita ingin adegan terasa seperti malam hari (meskipun pemotretan dilakukan di siang hari), maka di layar harus muncul lampu-lampu yang menyala atau hidup. Sebaliknya, jika kita ingin kesan adegan terasa siang hari, maka harus dihindari adanya lampu yang menyala, dan harus diberikan cahaya yang kuat sebagai sumber terang utama dari arah jendela atau pintu. (Semedhi, 2011:74).

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pelaksanaan praktik kerja lapangan (PKL) di label musik Hellouse yang dilaksanakan sejak 1 Februari 2025 sampai dengan 1 April 2025 memberikan penulis pembelajaran dan pengalaman baru yang sangat amat berguna bagi penulis, diantara nya yaitu:

1. Pengetahuan mengenai kameramen dari pra-produksi sampai pasca-produksi pembuatan album lagu DPMB (Dua Petaka Membawa Bencana) dan SM (Serigala Malam).
2. Penting nya mendokumentasikan Behind The Scene pembuatan album lagu agar menjadi konten yang menarik dan menjadi kenangan yang berkesan untuk para tim produksi dan band musik.
3. Hambatan yang dialami para tim hellhouse dan DPMB SM pada saat produksi album lagu.
4. Pentingnya untuk saling membantu satu sama lain dalam proses pembuatan album lagu.
5. Penting nya untuk mengatur settingan pada kamera agar hasil rekaman video bagus dan menarik.
6. Penulis juga dibimbing dengan sangat baik oleh para tim Hellhouse dan penulis berikan makanan yang sangat amat cukup oleh tim Hellhouse, dan DPMB SM. Penulis juga diberikan tempat yang layak pada saat proses magang berlangsung.

5.2 Saran

Saran untuk para mahasiswa yang ingin magang menjadi seorang cameramen yaitu pelajari dasar teknik kamera seperti penggunaan DSLR atau mirrorless, *angle shot (wide, medium, close-up, dan lainnya)*, komposisi gambar (*rule of thirds, framing*), pencahayaan dan *exposure*.

Saran dari penulis untuk para siswa ataupun mahasiswa yang ingin magang di Hellhouse, sangat di rekomendasikan, karena bisa secara langsung mengetahui proses rekaman maupun pembuatan lagu, bahkan bisa bertemu langsung dengan para personil DPMB x SM, dan juga jangan melihat dari cover atau gaya mereka yang terlihat seram karena pada aslinya sifat mereka baik dan sangat peduli dengan kondisi rekan-rekan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Lesmana, N. (2011). Memotret dengan DSLR (A. Wahadyo, Ed.). Mediakita.
- Semedhi, B. (2011). Sinematografi–Videografi: Suatu pengantar (Cet. 1). Ghalia Indonesia.
- Wiwono, L. H. (2010). Bidik & Klik!: Panduan fotografi dengan kamera DSLR untuk pemula. Jakarta: PT Grasindo.
- Purba, J. A. (2014). Shooting yang benar: Jadikan video anda sekelas karya videografer profesional (ed. Th. Arie Prabawati). C.V Andi Offset.
- Tjin, E. (2012, Agustus). *Sistem kamera: Memilih kamera dan lensa yang tepat*. Jakarta: Elex Media Komputindo. ISBN 978-602-003-003-6.
- Tjin, E. (2011). *Kamera DSLR itu mudah*. Jakarta: Bukuné. ISBN 978-602-8066 945.

Lampiran 1 Dokumentasi

Dokumentasi	Keterangan
	Pada saat di Villa Omah Lembah Merapi Kaliurang
	Pada saat mempersiapkan alat music drum
	Pada saat mempersiapkan alat rekaman bersama dengan tim Hellhouse

	Pada saat bercanda bersama dengan Tim Hellhouse
	Pada saat bermain game bersama dengan personil Serigala Malam
	Pada saat makan malam bersama dengan tim dan personil DPMB SM dan Tim Hellhouse

		
		Sponsor “Starcross”, “Shoes And Care”, “Familias”, “Suburbuns”, “Funky Dak”, “Sekar Pizza”, “Poise”, “Sweda”.

Lampiran 2 Transkrip Nilai Magang



FORMULIR PENILAIAN

Nama Instansi / Perusahaan : Rumah Cerah Creative
 Nama Penilai : Alexander Sinaga
 Jabatan : CEO / Creative director
 Alamat Kantor / Perusahaan : Jl. Panteng Perkasa No. 33 Ngaglik Sleman
 Nomor Telephon : 0822 73848000
 Nama Mahasiswa yang dinilai : Parkalis Ernest Sehyakusuma
 PKL/ Magang di bagian :
 Mulai PKL/ Magang Sejak : Februari 2025 sampai Mei 2025

Jenis Kemampuan	Tanggapan / Komentar Pihak Pengguna **				
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Komunikasi	✓				
Kerjasama	✓				
Kemandirian		✓			
Kreativitas	✓				
Kemampuan menggunakan alat modern	✓				

** Mohon diisi dengan tanda V pada kolom isian diatas

Komentar lain / saran – saran : Teruslah bertarya!

Yogyakarta 26 Juni 2025
 Penilai

(Alexander Sinaga...)
 Tanda Tangan & Cap Instansi / Perusahaan

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
 Jl. Laksda Adisucipto Km.6,5 No.279, Caturtunggal Kec. Depok, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
 Telp. 0274-4533864, Website: www.stikom Yogyakarta.ac.id, Email: humas@stikom Yogyakarta.ac.id

