



Sri Sartono

# Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi, dan Film

## JILID 2



**untuk**  
**Sekolah Menengah Kejuruan**



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan  
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah  
Departemen Pendidikan Nasional

FR. Sri Sartono

# TEKNIK PENYIARAN DAN PRODUKSI PROGRAM RADIO, TELEVISI DAN FILM JILID 2

**SMK**



**Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan**  
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah  
Departemen Pendidikan Nasional

Hak Cipta pada Departemen Pendidikan Nasional  
Dilindungi Undang-undang

# TEKNIK PENYIARAN DAN PRODUKSI PROGRAM RADIO, TELEVISI DAN FILM JILID 2

Untuk SMK

Penulis Utama : FR. Sri Sartono  
Pembantu : Sugeng Purbawanto  
Sutarno  
Tatyantoro Andrasto  
Editor : Rugianto  
Desain Cover & Fotografer : Supadmo  
Lay out : Agus Suryanto

Ukuran Buku : 17,6 x 25 cm

SAR	SARTONO, FR. Sri
t	Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi dan Film Jilid 2 untuk SMK/oleh FR. Sri Sartono ---- Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008. iv. 292 hlm Daftar Pustaka : A1-A4 Glosarium : B1-B24 ISBN : 978-979-060-129-1 ISBN : 978-979-060-131-4

Diterbitkan oleh  
**Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan**  
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah  
Departemen Pendidikan Nasional  
Tahun 2008

## KATA SAMBUTAN

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia Nya, Pemerintah, dalam hal ini, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, telah melaksanakan kegiatan penulisan buku kejuruan sebagai bentuk dari kegiatan pembelian hak cipta buku teks pelajaran kejuruan bagi siswa SMK. Karena buku-buku pelajaran kejuruan sangat sulit di dapatkan di pasaran.

Buku teks pelajaran ini telah melalui proses penilaian oleh Badan Standar Nasional Pendidikan sebagai buku teks pelajaran untuk SMK dan telah dinyatakan memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008.

Kami menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh penulis yang telah berkenan mengalihkan hak cipta karyanya kepada Departemen Pendidikan Nasional untuk digunakan secara luas oleh para pendidik dan peserta didik SMK.

Buku teks pelajaran yang telah dialihkan hak ciptanya kepada Departemen Pendidikan Nasional ini, dapat diunduh (*download*), digandakan, dicetak, dialihmediakan, atau difotokopi oleh masyarakat. Namun untuk penggandaan yang bersifat komersial harga penjualannya harus memenuhi ketentuan yang ditetapkan oleh Pemerintah. Dengan ditayangkan *soft copy* ini diharapkan akan lebih memudahkan bagi masyarakat khususnya para pendidik dan peserta didik SMK di seluruh Indonesia maupun sekolah Indonesia yang berada di luar negeri untuk mengakses dan memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

Kami berharap, semua pihak dapat mendukung kebijakan ini. Kepada para peserta didik kami ucapkan selamat belajar dan semoga dapat memanfaatkan buku ini sebaik-baiknya. Kami menyadari bahwa buku ini masih perlu ditingkatkan mutunya. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat kami harapkan.

Jakarta, 17 Agustus 2008  
Direktur Pembinaan SMK

## KATA PENGANTAR

Kemajuan dalam bidang komunikasi dewasa ini menuntut adanya sumber daya manusia yang adaptif sehingga tidak ketinggalan dari perkembangan dunia yang semakin menglobal. Perkembangan tersebut juga mengakibatkan berkembangnya teknologi komunikasi radio, televisi dan film yang berdampak kepada kebutuhan tenaga kerja (SDM) penyiaran dan produksi program radio, TV dan film yang makin besar.

Pemerintah dalam rangka menyediakan SDM untuk mengisi peluang kerja dibidang penyiaran telah membuka pendidikan penyiaran radio, televisi dan film melalui Depdiknas dan telah menetapkan kurikulum serta standar kompetensi lulusannya melalui BSNP

Dalam rangka mendukung program tersebut, maka buku sumber dengan judul Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, TV dan Film disiapkan agar dapat dimanfaatkan para guru bidang penyiaran dan produksi program radio, TV dan Film sebagai buku sumber pembelajaran dalam rangka menyiapkan siswanya agar memiliki kompetensi sebagai SDM yang berkualitas dan mampu bersaing untuk mengisi peluang kerja di bidang penyiaran dan produksi program Radio, TV dan Film.

Buku ini ditulis berdasarkan kurikulum 2004 dan KTSP sesuai bidang keahlian agar memiliki tingkat manfaat dan keterpakaian yang tinggi. Ditulis dengan bahasa yang dekat ke keteknikan dan mengarah ke praktis sehingga mudah dipahami bagi guru, siswa maupun para praktisi atau semua orang yang tertarik untuk mempelajarinya. Penggunaan buku ini untuk mengajar masih perlu didukung praktek sehingga benar-benar siswa memiliki kompetensi yang memiliki standar nasional.

Buku ini ditulis dari berbagai sumber maupun dari pengalaman kami mengajar bidang komunikasi, media pembelajaran, multimedia serta pengalaman kerja di TKPK / Media Pembelajaran, mengelola UPT Sumber Belajar dan Media UNNES Semarang yang karakter pekerjaannya sangat dekat dengan masalah penyiaran dan produksi program radio, TV dan Film. Karena keterbatasan waktu, hanya dalam tempo kurang dari 3 bulan buku ini harus disiapkan, maka pasti masih banyak kekurangan di sana-sini. Oleh karena itu masukan untuk kesempurnaan buku ini sangat diharapkan,

Akhirnya ucapan terimakasih atas kepercayaan yang diberikan, dan terimakasih kepada teman-teman dosen Teknik Elektro FT UNNES yang telah membantu sehingga buku ini sebagai sumbangan bagi generasi muda bangsa bisa terwujud. Semoga bermanfaat.

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
BAB. I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
BAB II.....	3
SISTEM KOMUNIKASI .....	3
A.    Pengertian Komunikasi .....	3
B.    Perkembangan Sistem Komunikasi.....	6
C.    Sistem Komunikasi dengan Kawat Penghantar .....	11
D.    Sistem Komunikasi Tanpa Kawat Penghantar .....	20
E.    Komunikasi Melalui Satelit.....	33
BAB. III.....	39
JURNALISTIK PENYIARAN .....	39
A.    Pengertian Jurnalistik.....	39
B.    Dasar-dasar Jurnalistik. ....	40
C.    Teknik Komunikasi .....	57
D.    Jurnalistik Penyiaran Radio. ....	95
E.    Jurnalistik Penyiaran TV .....	100
F.    Evaluasi dan Pengembangan Program.....	110
BAB IV .....	117
PENYIARAN RADIO.....	117
A.    Fungsi Siaran Radio.....	117
B.    Jenis informasi pada siaran radio .....	119
C.    Khalayak Sasaran siaran radio.....	119
D.    Stasiun Pemancar Radio .....	127
E.    Organisasi dan SDM .....	145
F.    Kualifikasi SDM Radio.....	148
G.    Teknik Siaran Radio.....	160
H.    Materi Program Siaran Radio .....	164
I.    Merencanakan Jadwal Siaran .....	166
J.    Produksi Program Siaran Radio .....	167
K.    Perpustakaan Audio/Discothique.....	173
L.    Iklan dan Pemasaran .....	174
BAB V .....	185
PENYIARAN TV .....	185
A.    Fungsi Siaran TV .....	185
B.    Jenis informasi pada siaran TV. ....	186
C.    Kalayak sasaran siaran TV.....	187
D.    Stasiun Pemancar TV .....	187

E. Organisasi dan SDM .....	216
F. Kualifikasi SDM TV .....	219
G. Teknik Siaran TV.....	231
H. Program Siaran TV .....	235
I. Merencanakan Jadwal Siaran TV .....	246
J. Perpustakaan Audio Visual.....	248
BAB VI .....	387
PERFILMAN .....	387
A. Pengertian Film .....	387
B. Jenis Film .....	388
C. Penyiaran Film .....	389
D. Produksi Film.....	395
E. Teknik Produksi Film.....	400
BAB VII .....	423
KESEHATAN, KESELAMATAN, DAN KEAMANAN KERJA .....	423
A. Pendahuluan .....	423
B. Kesehatan dan Keselamatan Kerja .....	423
C. STRATEGI-STRATEGI PENINGKATAN.....	428
D. KEAMANAN KERJA KELISTRIKAN DI DALAM STUDIO PENYIARAN .....	431
PENUTUP.....	439

LAMPIRAN A DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN B LAMPIRAN

I

## BAB V PENYIARAN TV

### A. Fungsi Siaran TV

Telah kita ketahui bersama bahwa wilayah Negara Republik Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri dari lima pulau besar dan ribuan pulau kecil yang tersebar di antara benua Asia dan Australia. Dengan Luas daratan sekitar 1,9 juta kilometer persegi yang didiami oleh jumlah penduduk lebih dari 200 juta jiwa yang tersebar di sekitar 13 ribu pulau dengan kepadatan penduduk yang tidak merata. Hal ini merupakan faktor kendala dalam membina komunikasi antara pemerintah pusat dengan rakyat di seluruh wilayahnya dalam rangka pelaksanaan pembangunan bangsa. Hal ini mengakibatkan kesulitan dalam penyampaian informasi yang benar kepada masyarakat, karena informasi dapat direkayasa sedemikian rupa sehingga kebenarannya bisa diputarbalikkan. Apalagi masyarakat Indonesia yang tingkat pendidikannya relatif masih rendah sehingga sulit untuk menyeleksi informasi yang diterimanya. Dengan demikian akan menyebabkan terjadinya miskomunikasi dan ini akan mengakibatkan kerawanan-kerawanan.

Dengan kemajuan teknologi di bidang elektronika komunikasi dan komputer sangat mendukung kemajuan dalam teknologi informasi. Sehingga kebutuhan akan informasi dalam kehidupan modern seperti saat ini dapat terpenuhi dengan pemanfaatan produk teknologi informasi. Produk-produk tersebut seperti : telex, facsimile, telepon, radio, televisi, jaringan komputer atau internet dan satelit. Hal ini sangat membantu mempercepat dan memperluas jangkauan arus informasi. Informasi yang masuk melalui media elektronik sulit dibendung dan disaring, oleh karena itu harus diatasi dengan mengimbangi dengan memberikan informasi dengan cara dan media yang sama. Dengan kemajuan bidang teknologi informasi yang sangat pesat membuat dunia terasa makin kecil dan transparan serta makin terasa cepat berubah. Apalagi dengan adanya isu globalisasi, batas-batas yang selama ini membedakan suatu bangsa dengan bangsa lain menjadi makin tipis dan kabur. Bahkan saat ini informasi telah menjadi komoditi yang memiliki arti ekonomis, politis maupun strategis. Sehingga penguasaan dalam bidang informasi ini sangat diperlukan oleh bangsa Indonesia agar dapat maju dan berkembang tidak ketinggalan oleh bangsa lain di dunia.

Media informasi TV merupakan media yang sangat efektif karena kandungan informasi yang ada dalam TV (gambar) jauh lebih besar dari pada media lainnya baik media cetak maupun



radio. Oleh karena itu di Indonesia perlu dibangun banyak stasiun pemancar TV sebagai sarana yang dapat mempererat persaudaraan, persatuan dan kesatuan bangsa, memberikan informasi yang cepat dan benar dan sebagai wahana hiburan serta untuk mencerdaskan bangsa.

Dengan demikian Siaran TV memiliki arti dan fungsi yang sangat penting untuk penyampaian informasi dari pemerintah maupun dari sumber-sumber yang lain untuk kepentingan nasional maupun regional. Informasi dari pemerintah berupa berita-berita pembangunan diseluruh wilayah Negara, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai pengetahuan dan memotivasi masyarakat untuk membangun daerahnya. Demikian pula masyarakat perlu mendapatkan informasi yang benar tentang kehidupan dan kemajuan negaranya sebagai upaya melakukan pendidikan politik masyarakat. Informasi yang berupa hiburan yang diwujudkan dalam bentuk pengembangan kesenian, budaya, dan pendidikan. Hal ini dapat mendukung dalam mencerdaskan bangsa serta untuk membendung masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. Informasi yang berupa entertainment juga sangat diperlukan dalam membawa bangsa mampu memasuki kehidupan yang lebih modern.

#### **B. Jenis informasi pada siaran TV.**

Terdapat berbagai jenis siaran Televisi, yang dapat dikelompokkan menjadi :

1. Berita. Beberapa stasiun siaran TV mengemas berita ini sesuai dengan selera masing-masing. Misalnya dengan menamakannya program liputan. Berdasarkan waktu siarnya lalu dikenal dengan nama liputan pagi, liputan siang, liputan petang dan liputan malam. Ada juga yang memberikan nama berita pagi, berita nusantara, berita siang, berita nasional dan berita malam. Ada pula yang menamakan topic pagi, topic siang, topic petang dan topic malam. Demikian pula yang menamakan focus, seputar Indonesia, expose, redaksi, metro hari ini dan sebagainya. Informasi jenis berita ini juga dapat dikemas menjadi bentuk dialog seperti dialog pro dan kontra, dialog perikanan dan kelautan, dialog ekonomi, politik dan sebagainya.
2. Hiburan. Siaran hiburan ini juga dikemas secara sangat variatif oleh setiap stasiun siaran TV. Misalnya film, sinetron, musik, kesenian, drama dan sebagainya. Film dapat dibedakan menjadi film anak-anak, dan untuk orang dewasa, Film cerita, legenda, komedi dan sebagainya.
3. *Entertainment*. Jenis ini juga tergantung setiap stasiun siaran TV dalam mengemas program ini. Mereka saling menyuguhkan yang terbaik dan berusaha membuat semenarik mungkin untuk

merebut pemirsanya. Hal ini kita sadari dan maklumi karena saat ini telah banyak stasiun penyiaran TV dengan kualitas dan karakternya masing-masing. Sebagai contoh acara ini adalah Dorce Show, Empat Mata, Kasak-Kusuk, Kiss, Gosip, Wisata Kuliner, Kuis dan sebagainya.

4. Iklan. Terdapat dua kelompok iklan yaitu iklan layanan masyarakat dan iklan produk barang tertentu dengan tujuan profit/ mencari keuntungan.  
Iklan layanan masyarakat seperti hemat energi, beralih dari minyak tanah ke kompor gas dan sebagainya. Iklan yang profit misalnya rokok, pasta gigi, minyak goreng, dan sebagainya.

### C. Kalayak sasaran siaran TV.

Khalayak sasaran siaran televisi didasarkan pada : Umur dan Status Sosial.

Berdasarkan umur pemirsa televisi dikelompokkan menjadi 3 yaitu

1. Anak-anak : Umur 5 sampai 10 tahun
2. Remaja/ *Teeneger* : Umur 15 sampai 25 tahun
3. Dewasa/ *Adult* : diatas 25 tahun

Berdasarkan Status Sosial pemirsa televisi dibagi menjadi 3 kategori/ class, yaitu :

1. Kategori *High Class*: Kategori ini merupakan komunitas orang yang mempunyai status sosial/ pekerjaan tinggi seperti Pengusaha/ Boss, Orang Kaya dll.
2. Kategori *Medium Class* : Kategori ini merupakan komunitas orang yang mempunyai pekerjaan sedang seperti mahasiswa, pelajar, pegawai, TNI/Polri, wiraswasta, dll.
3. Kategori *Low Class* : Kategori ini diisi oleh komunitas buruh dan pengangguran.

### D. Stasiun Pemancar TV

#### 1. Studio Pemancar TV

Sebuah stasiun pemancar harus mempunyai kelengkapan alat dan tempat/ruang sebagai pendukung program acara yang sudah dibuat. Kelengkapan studio sebuah stasiun siaran TV meliputi,

- a. **Ruang Studio Siaran.** Tempat penyiar / reporter menyiarkan informasi/berita. Ruangan ini dilengkapi meja dan kursi siar serta dekorasi ruang yang mendukung estetika, Sistem penerangan studio, mic jepit dan beberapa kamera TV studio. Ruangan ini juga bisa digunakan untuk shoting paket siaran studio yang lain seperti dialog dan

sebagainya. Ruangan ini didesain kedap suara dan berdampungan dengan ruang pengendali dan dibatasi dengan kaca yang hanya bisa dilihat/tembus pandang dari ruang pengendali sehingga sutradara / producer bisa mengamati secara langsung jalannya rekaman / siaran. Untuk keperluan *chromakey* biasanya tersedia latar biru secara *portable* atau dibuat permanen.



a



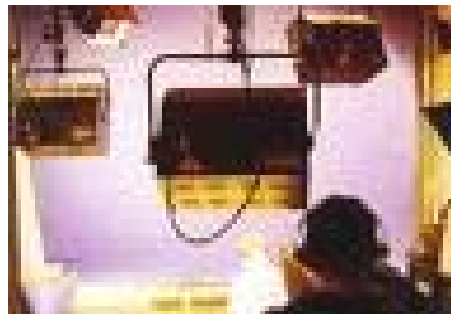
b



c



d



e



f



g



h



i



j



k



l

keterangan gambar :

- a. Disain ruang studio Siaran
- b. Ruang studio siaran dengan latar biru dan kamera TV studio
- c. Meja Siaran dengan latar lukisan
- d. Seting meja siaran dengan latar biru, lampu dan kamera
- e. Seting lampu portable di dalam ruang studio siaran
- f. Salah satu *corner* studio rekaman dengan lampu studio tetap
- g. Kegiatan rekaman format dialog di dalam studio rekaman dengan kamera krane
- h. Rekaman presenter disalah satu corner studio dengan penerangan alam dan mic dengan stand
- i. Kegiatan rekaman dengan seting dan dekorasi yang berbeda
- j. Kegiatan rekaman dengan seting tambahan

- k. Kegiatan rekaman dialog
- l. Kegiatan rekaman dialog dengan seting yang lain

Gambar 63. Berbagai ruang dan kegiatan rekaman di studio TV

- b. Ruang Pengendali (*control Room*) Studio TV: Tempat produksi suatu acara bisa untuk Mixing paket siaran. Ruangan ini berfungsi sebagai ruang pengendali rekaman yang di dalamnya dilengkapi dengan peralatan studio seperti mixer video, TV monitor setiap sumber audio visual satu monitor dan sebuah master monitor TV; *Switcher Video*, *Switcher lampu*, VTR, VCD/DVD player, Telecine (pada stasiun yang besar memiliki ruang tersendiri), komputer dan *sound system* untuk keperluan *talk back* dengan ruang siaran maupun sebagai sumber audio/musik. Ruang ini dekat/ bersebelahan dengan ruang studio rekaman dan dibatasi dengan kaca *oneway* yang hanya tembus pandang dari ruang pengendali ke ruang rekaman.





Gambar 64. Berbagai macam ruang studio pengendali/kontrol penyiaran TV dengan peralatannya.

Pada stasiun penyiaran TV yang lengkap dan besar, terdapat fasilitas ruang studio siaran/rekaman lebih dari satu seperti studio 1, studio 2, studio 3 dan sebagainya. Di samping ruang siaran/rekaman indoor di dalam studio, stasiun siaran TV juga menyediakan studio alam untuk keperluan setting rekaman

outdoor diluar studio. Biasanya terdiri dari sebuah taman yang indah banyak tanaman bunga, hutan buatan, bangunan-bangunan tradisional dan sebagainya.



Gambar 65. Studio alam berupa taman dan rumah adat

Dalam pelaksanaan shooting di luar studio, diperlukan seting peralatan studio rekaman. Peralatan yang diperlukan antara lain beberapa kamera video, lampu, kabel-kabel, *mixer/switcher*, VTR/VCR, TV monitor, peralatan *sound system*, *headphone*, genset dan sebagainya.



Gambar 66. Seting peralatan shooting di luar studio

- c. Ruang Telecine. Pada studio yang lengkap telecine diletakkan pada ruang tersendiri. Telecine adalah peralatan transfer audio visual dari film, slide menjadi video audio. Peralatan yang ada pada ruangan ini adalah proyektor film dari ukuran 8 mm, 16 mm, 35 mm, 70 mm. ukuran ini disesuaikan dengan jenis ukuran film yang sudah standar ; Kamera Video untuk shooting proyeksi film sehingga menjadi gambar video; sound system dan sebagainya.



Gambar 67. Ruang studio Telesine



d. **Ruang Produksi/editing program:** Tempat memproduksi suatu paket acara setelah proses shooting selesai. Ruangan ini terdapat peralatan produksi analog atau peralatan produksi digital. Pada stasiun siaran TV yang besar ruang studio produksi analog dan digital dibuat terpisah/tersendiri. Proses produksi digital merupakan pengembangan proses analog dikarenakan perkembangan teknologi peralatan karena perkembangan di bidang elektronika. Sehingga studio produksi analog sudah tidak efektif lagi disamping bahan produksinya semakin langka dan mahal. Tetapi juga masih banyak yang memanfaatkan supaya peralatan yang sudah ada tidak terbuang begitu saja.

Peralatan studio produksi program analog terdiri dari mixer/switcher video, sumber video seperti VTR, VCR, VCD/DVD player; VTR/VCR untuk perekaman master; TV monitor; mixer audio, sumber audio seperti mic, tape deck, equalizer, amplifier, PH, tape recorder, speaker, headpon dan sebagainya.

Peralatan produksi program digital terdiri dari beberapa unit komputer yang sudah dihubungkan dalam satu jaringan (LAN). Satu unit komputer digunakan untuk editing, yang lain untuk disain animasi grafis dan yang lain lagi untuk keperluan capturing serta untuk menyimpan file-file program pendukung seperti musik, sound efek dan program yang sudah jadi. Di samping itu juga terdapat peralatan sumber video seperti VTR/VCR dari beberapa jenis, mixer video, sound system, mic, headpon, speaker, printer dan sebagainya.



a. Komputer editing



b. Peralatan editing

c. Ruang editing

Gambar 68. Ruang produksi/editing program dan peralatannya

- e. **Ruang Ganti /make up.** Ruang ini juga sangat diperlukan untuk membuat obyek tetap tampil menarik sesuai disain. Agar kualitas gambar yang dihasilkan tetap optimal dan menarik, maka obyek atau artis harus di make up dan selalu dijaga agar tidak memantulkan cahaya sewaktu dishoting akibat banyak berkeringat.



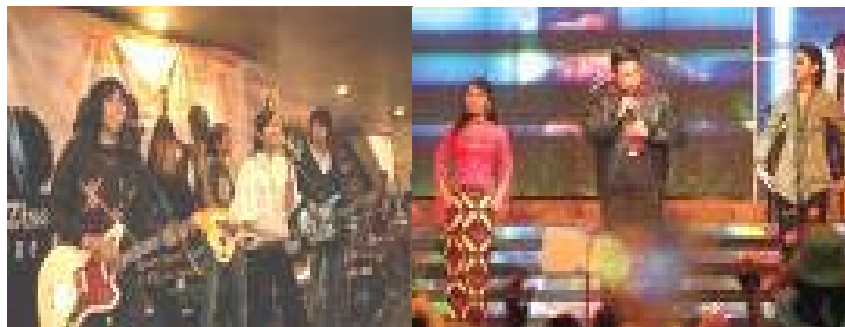
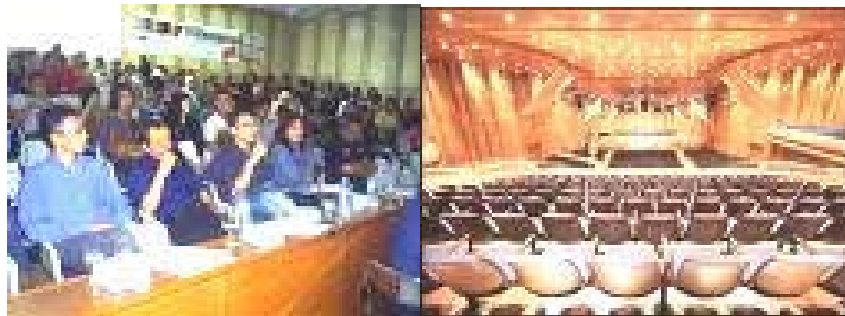
Gambar 69. Ruang Tata busana dan Rias

- f. **Ruang pemancar.** Adalah ruangan untuk menempatkan perangkat pemancar TV. Ruangan ini berisi cabin-cabin peralatan elektronik pemancar dan penerima sinyal frekuensi gelombang TV dengan maupun gelombang mikro dari dan ke satelit. Selanjutnya dipancarkan ke masyarakat melalui peralatan pemancar dan antena yang dipasang di tower yang berada di luar studio.



Gambar 65. Tower, antene parabola dan Ruang Pemancar

- g. **Ruang Properti:** Tempat pembuatan sarana pendukung untuk seting tempat/ruang sehingga sesuai dengan situasi dan kondisi yang **diharapkan** oleh naskah produksi TV. Tempat ini digunakan untuk merancang dekorasi, pembuatan lukisan untuk background, pembuatan miniatur, maket dan sebagainya.
- h. **Auditorium.** Ruangan ini digunakan untuk berbagai acara seperti panggung musik, kesenian/budaya, lawak, talkshow interaktif dan acara-acara life lain yang akan melibatkan banyak artis maupun penonton/peserta. Peralatan yang dipasang di ruangan ini diantaranya sound sistem, genset, lampu spot dan tata lampu panggung, lcd monitor layar lebar, dan set peralatan rekaman video. Ruangan ini biasanya lantainya didesain bagian belakang lebih tinggi, agar penonton yang berada dibelakang bisa menyaksikan panggung dengan jelas tidak terhalang penonton di depannya.





Gambar 66. Ruang Auditorium / Pertunjukan

- i. Ruang Sidang/Rapat. Ruangan ini digunakan untuk pertemuan, rapat koordinasi, diskusi dan sebagainya. Biasanya terdapat beberapa ruang jenis ini dengan ukuran yang bervariasi. Peralatan yang ada ditempat ini diantaranya meja, kursi, laptop, lcd proyektor, layar dan sound system. Seting tempat duduk dapat diatur berubah-ubah sesuai dengan selera/ menurut kebutuhan.



Gambar 72. Ruang Sidang / Pertemuan

j. Ruang *Discotique*/Perpustakaan. Ruangan ini sebagai tempat penyimpanan perangkat lunak seperti kaset video hasil shooting sebagai bank gambar, kaset / tape / CD hasil produksi program dan musik lagu, instrumental, sound efek dan sebagainya yang disusun rapi dengan penomoran khusus, sehingga memudahkan pencarian. Disamping *software* (perangkat lunak) juga untuk menyimpan arsip naskah program, buku-buku referensi dan sebagainya. Ruangan ini dilengkapi dengan computer untuk keperluan administrasi dan juga disediakan *hardware*(perangkat keras) untuk memutar ulang program serta ruang baca.



a. CD/DVD software



b. Buku referensi

c. Arsip-arsip

Gambar 73. Semua Jenis software/program dan buku referensi disimpan di perpustakaan

- k. **Ruang Gudang / Peralatan.** Ruang ini digunakan untuk menyimpan berbagai peralatan stasiun siaran TV dengan tujuan agar dapat diadministrasikan dengan baik. Peralatan-peralatan tersebut diantaranya kamera, lampu, tripot, kabel-kabel TV monitor, mixer video, sound sistem dan peralatan lain yang tidak dipasang tetap. Peralatan ini biasa digunakan untuk shooting outdoor. Apabila peralatan tersebut mau digunakan dapat dipinjam di gudang dengan mekanisme yang telah ditetapkan yaitu mengisi formulir peminjaman alat. Setelah selesai digunakan peralatan tersebut dikembalikan kepada petugas gudang. Oleh petugas gudang dicatat dan dicek apakah ada yang rusak atau dalam keadaan baik. Peralatan yang rusak dikirim kebagian perbaikan/bengkel.
- l. **Ruang Bengkel.** Ruang ini digunakan oleh petugas perawatan dan perbaikan peralatan untuk menangani peralatan-peralatan yang rusak untuk diperbaiki.





Gambar 74. Ruang Bengkel/Perbaikan Alat

m. Ruang Humas dan Marketing. Ruangan ditempati oleh manager dan staf bagian humas dan pemasaran untuk merencanakan dan menjual program siaran kepada masyarakat pengusaha melalui pemasangan iklan.

n. Ruang Sekretariat. Ruangan ini merupakan ruangan kantor yang ditempati oleh pimpinan dan staf sekretariat untuk

melaksanakan kegiatan administrasi perusahaan penyiaran TV.

- o. **Ruang Manager.** Merupakan ruangan kantor yang ditempati oleh para manager untuk melaksanakan tugasnya memanager perusahaan penyiaran TV

## 2. Peralatan Studio TV dan Fungsinya

Pada ruang studio siaran terdapat beberapa peralatan sebagai berikut.

- a. **Kamera studio** yang dilengkapi tripod dan dolly / *craine*. Kamera berfungsi untuk menangkap gambar/visual dari obyek. Biasanya telah dilengkapi micropon untuk menangkap suara didepan kamera. Kamera juga dilengkapi dengan VCR untuk merekam gambar dan suara dari obyek. Tripot berfungsi sebagai penyangga kamera agar tidak goyang. *Craine* digunakan sebagai pengangkat kamera apabila diperlukan posisi dengan sudut pengambilan (*engle*) yang tinggi. *Craine* bisa digerakkan secara elektrik sehingga meringankan beban kamerawan. Di samping kamera yang dipasang tetap di studio biasanya juga terdapat beberapa kamera portable yang juga berfungsi untuk pengambilan gambar dan suara.





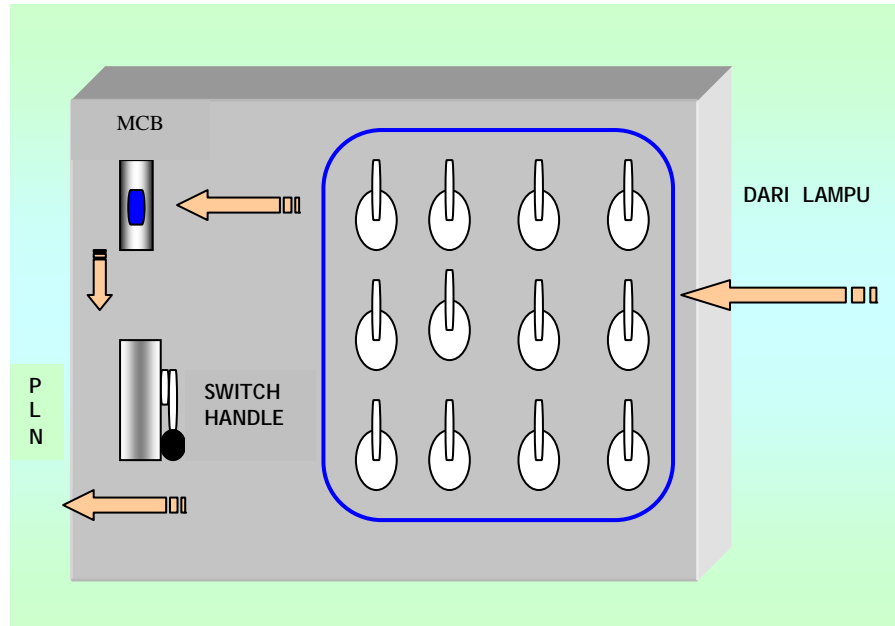
Gambar 75. Berbagai Jenis Kamera Video/TV dan Crane

- b. **Lampu studio** yang dipasang tetap dan lampu portable yang dilengkapi dengan stand lampu. Lampu berfungsi untuk penerangan agar cahaya yang mengenai obyek mencukupi untuk memenuhi kebutuhan kamera, sehingga dapat diperoleh gambar yang berkualitas/jelas. Lampu studio yang di pasang tetap pada plafon diatas arena shooting jumlahnya lebih dari 10 lampu dan arahnya diatur sehingga mengarah pada obyek. Pengaturan lampu dilakukan oleh seorang operator penata cahaya. Sedangkan lampu portabel yang dilengkapi *tripot/stand* digunakan bila dirasa intensitas cahayanya masih kurang. Setiap lampu biasanya memiliki daya 1000 -1500 watt. Semua lampu dihubungkan ke sumber listrik melalui *switcher box* dan *switcher* utama dengan menggunakan kabel listrik dan pengaman.



Gambar 76. Lampu Studio yang dipasang tetap di plafon dan lampu stand

- c. **Switcher box lampu.** Terdiri dari kumpulan switch (sakelar) lampu yang masing-masing berfungsi untuk menyalakan dan mematikan lampu studio. *Switcher box* dihubungkan ke sumber listrik melalui panel sekering pengaman otomatis/MCB ke switcher utama jenis *handle*.



Gambar 77. Box sakelar lampu studio

- d. **TV monitor.** Berfungsi sebagai display kamera untuk memonitor hasil pengambilan gambar setiap kamera sehingga bisa diketahui kualitasnya agar dipilih sutradara untuk direkam di master VTR. Oleh karena itu Setiap kamera dipasang satu monitor. Master VTR juga membutuhkan dipasang satu monitor untuk mengetahui gambar dari kamera mana yang sedang direkam di VTR. Pemilihan gambar dilaksanakan oleh switcherman dengan memilih menggunakan mixer Video yang telah dilengkapi dengan vasilitas switcer. Perpindahan gambar dari kamera satu ke kamera yang lain menggunakan mode wiper sehingga perpindahan atau transisi dari gambar tidak jumping dan halus. Transisi ada beberapa mode seperti super inpose, wip horisontal, vertikal, diagonal dan sebagainya



Gambar 78. Televisi Monitor

- e. *Mixer/Switcher video*. Digunakan untuk menerima masukan dari setiap kamera yang digunakan untuk shooting dan meneruskan ke VTR untuk direkam. Alat ini juga berfungsi untuk memilih gambar dari kamera mana yang akan direkam ke VTR. Dan efek-efek apa yang akan dipilih dan digunakan sebagai transisi perpindahan gambar dari kamera yang satu ke kamera yang lain oleh sitcherman atas perintah sutradara.



Gambar 79. *Mixer Video/switcher Video*

- f. **VTR (video tape recorder) / VCR (video cassette recorder)**. Digunakan untuk merekam gambar dan suara obyek yang dishoting. VTR menerima masukan gambar dari mixer video dan masukan suara dari mixer audio atau langsung dari micropone yang dipasang pada obyek shooting. Keluaran dari VTR dihubungkan ke pesawat pemancar yang ada diruang pemancar untuk dipancarkan sebagai siaran langsung atau direkam dulu pada pita magnetis, diedit dan dijadikan dalam bentuk kaset atau keping VCD/DVD program untuk siaran tunda/tidak langsung.



Gambar 80. *Video Tape Recorder (VTR) dan Video Casette Recorder Umatic*



- g. *Sound system* yang terdiri dari mic, mixer audio, equalizer, amplifier, speaker, headpone, tape recorder/cassette recorder, piringan hitam, CD/DVD player dan sebagainya. Sound sistem digunakan untuk keperluan talk back komunikasi antara kamerawan dengan sutradara/pengarah dalam rangka koordinasi, pemberian instruksi oleh pengarah kepada kamerawan. Talkback juga disalurkan ke ruang-ruang lain seperti ruang telecine untuk koordinasi pemutaran film, slide dan sebagainya. Sound sistem juga berfungsi sebagai sumber suara utama dan pendukung program. Suara utama adalah suara obyek shoting dan suara pendukung adalah sebagai sumber suara untuk backsound musik, sound efex dan sebagainya. *Microphone* untuk menangkap suara dan diubah menjadi elektris dan disalurkan ke mixer audio. dari mixer disalurkan ke qualizer. Pada mixer dan equalizer suara bisa diolah nadanya sehingga kualitas suaranya baik. Selanjutnya keluarannya disalurkan ke amplifier untuk diperkuat dan keluaranya disalurkan ke tape recorder untuk direkam atau langsung ke *Video Tape Recorder (VTR)*.

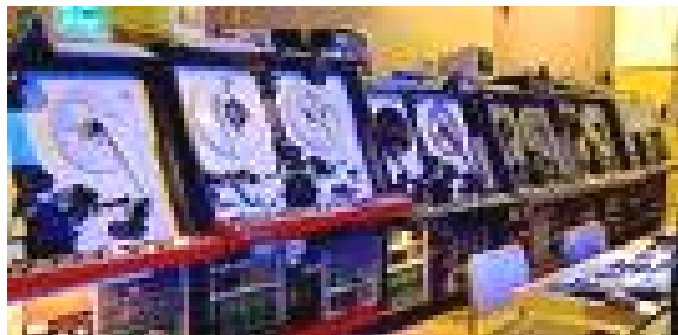


Gambar 81. Peralatan *Sound system* dan sumber-sumber audio (PU, tape recorder dan mikropon).

- h. *Telecine* yang terdiri proyektor film 8 mm, 16 mm, 35 mm, 70 mm, screen, dan pengarah proyeksi, kamera video, tv monitor. *Telecine* berfungsi untuk mengubah dari bentuk



film ke video sehingga dapat disiarkan ke masyarakat melalui pemancar TV



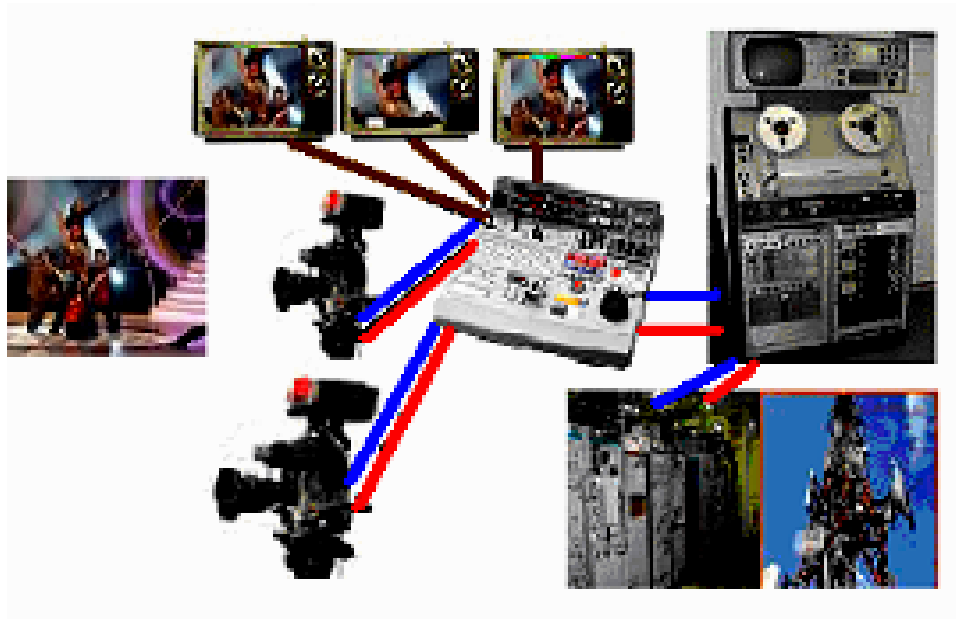
Gambar 82. Studio Telesine, tempat transfer film ke video

- i. **Komputer *editing*.** Yaitu komputer yang berisi program aplikasi untuk keperluan editing program dan animasi seperti program pinnacle studio, matrox, adobe premiere dan sebagainya. Sebagai komputer editing video perlu memiliki memori yang besar demikian pula kapasitas hard disk yang besar pula untuk menyimpan data-data gambar yang cukup banyak. Biasanya terdapat beberapa komputer untuk keperluan editing video yaitu untuk animasi disain tampilan screen, caption dan karya grafis lainnya. Beberapa komputer tersebut dikoneksi pada satu jaringan untuk keperluan komunikasi data.



Gambar 83. Komputer *editing* program TV/Video

3. Skema sambungan dan proses kerjanya  
a. Studio televisi



Gambar 84. Sistem sambungan peralatan studio TV

Proses kerjanya adalah sebagai berikut.

Obyek shooting misalnya acara kesenian tari, dishot menggunakan dua buah kamera video yaitu kamera 1 dan kamera dua. Pengambilan obyek dilakukan oleh kamerawan atas instruksi pengarah/sutradara yang berada di ruang pengendali, melalui *talkback sound system* yang disalurkan ke *headphone* pada setiap kamera. Dengan demikian tidak ada pengambilan yang sama. Dari kamera 1 maupun kamera 2 hasil pengambilan gambarnya disalurkan ke TV monitor 1 dan TV monitor 2 serta disalurkan ke mixer video yang sudah dilengkapi dengan fasilitas switcher dan wiper transisi. Dengan demikian pengarah dapat melihat hasil pengambilan gambar melalui TV monitor yang diset di ruang pengendali. Suara dari obyek shooting dapat ditangkap oleh micropon yang dipasang khusus atau menggunakan fasilitas micropon pada kamera. Suara disalurkan langsung ke VTR atau dapat juga melalui mixer audio. Pengarah memilih gambar yang akan direkam di VTR secara bergantian antara kamera 1 dan kamera 2 pergantian gambar dan pemilihan transisi dilakukan oleh operator atas perintah

pengarah/sutradara. Pada waktu kamera 1 dipilih, kamera 2 diberi instruksi untuk pengambilan gambar berikutnya dengan engle maupun komposisi yang berbeda. Gambar yang dipilih disalurkan ke VTR untuk direkam. Gambar yang direkam dapat dilihat pada monitor master. Demikian seterusnya sampai rekaman selesai. Apabila rekaman tersebut langsung disiarkan (on air) maka disamping disalurkan ke VTR untuk direkam gambar dan suara disalurkan ke pesawat pemancar TV yang ada di ruang pemancar. Oleh pemancar sinyal suara dipancarkan oleh antena yang berada di tower antene dengan frekuensi pembawa gelombang mikro ke stasiun bumi. Oleh stasiun bumi dipancarkan ke satelit komunikasi dan oleh satelit dipancarkan kembali ke bumi dan diterima oleh stasiun bumi-stasiun bumi diseluruh wilayah jangkauan satelit. Oleh stasiun bumi dipancarkan kemabli ke stasiun relay dan oleh stasiun relai dipancarkan ke masyarakat pemirsa di rumah masing-masing.

Sumber informasi penyiaran tidak hanya acara langsung tetapi bisa dilakukan siaran tunda, maupun siaran dari bahan yang sudah jadi seperti sinetron, film dan program siaran iklan/promosi. Dengan demikian sumber informasinya bisa bermacam-macam seperti telecine, VTR/VCR, komputer untuk menayangkan VCD/DVD atau menggunakan VCD/DVD player. Dari VTR/VCR atau dari telecine dan sumber yang lainnya, output video dan audio disalurkan langsung ke video input dan audio input pesawat mixer dan oleh mixer melalui output video dan audio disalurkan ke VTR atau langsung ke pemancar .

b. Sound System



### Gambar 85. Sistem sambungan peralatan sound sistem

Proses kerja Sound Sistem adalah sebagai berikut

Suara obyek shooting ditangkap oleh micropon yang dipasang di arena shooting disalurkan dengan kabel koaksial ke pesawat mixer audio. Setelah diolah oleh lalu disalurkan ke VTR/VCR bersama-sama dengan sinyal video yang dikeluarkan oleh mixer video untuk direkam. Atau langsung disalurkan ke pesawat pemancar untuk disiarkan bersama dengan sinyal videonya.

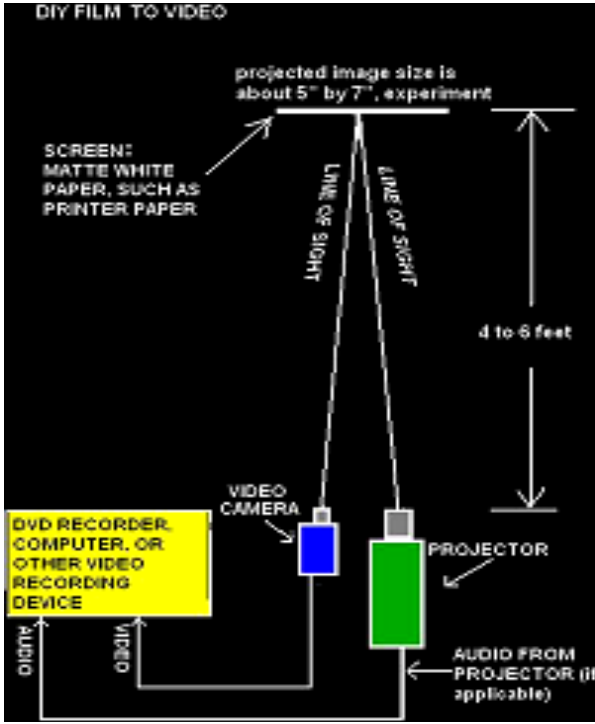
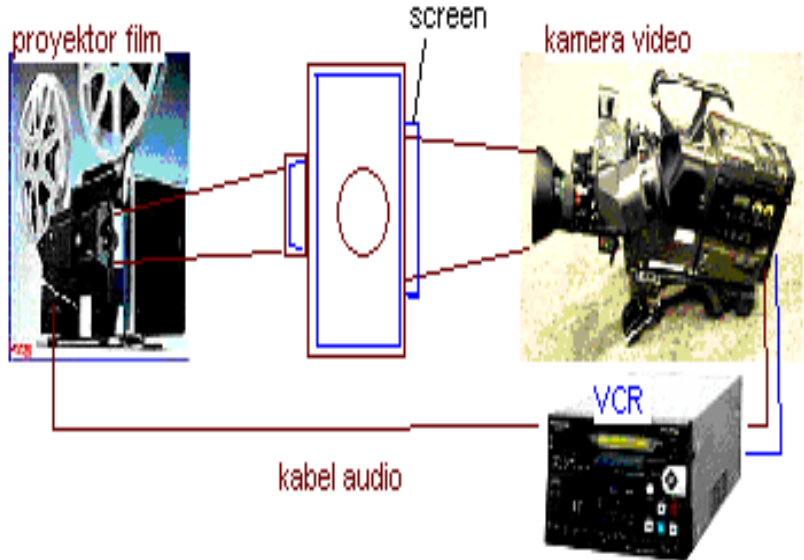
Suara dari sumber suara yang lain seperti musik dari piringan hitam yang diputar pada pick up atau dari CD player yang dimaksudkan sebagai musik back sound, disalurkan ke mixer dan dicampur dengan suara obyek shooting selanjutnya disalurkan ke VTR/VCR untuk direkam atau langsung dikirim ke pemancar untuk disiarkan secara langsung.

Saat ini telah dipakai komputer yang berfungsi sebagai sumber suara maupun sebagai alat penyimpanan suara (recorder). Dengan menggunakan komputer pekerjaan menjadi lebih ringan dan mudah, karena komputer dilengkapi dengan sistem pencari yang dapat memanggil dengan cepat file suara yang dibutuhkan. Demikian pula dengan komputer dapat mengedit dengan mudah dan teliti.

Untuk keperluan koordinasi bagi sutradara/pengarah terhadap kamerawan, operator telecine yang berada di ruang studio telecine, digunakan talk back sound yang diperoleh dari micropon sutradara disalurkan ke amplifier dan keluarannya disalurkan ke headpon yang dipakai oleh kamerawan dan operator telecine. Sistem komunikasi ini searah karena sifatnya adalah instruksi dari sutradara/pengarah kepada kamerawan maupun operator. Oleh karena itu kamerawan dan operator tidak dilengkapi dengan micropon untuk komunikasi dengan sutradara/pengarah.

- c. Telecine. Adalah singkatan dari telecinema atau film yang disiarkan jarak jauh. Telecine mengerjakan transfer data dari film ke bentuk video digital dan disalurkan ke studio pemancar untuk dipancarkan ke masyarakat. Transfer data ini dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Transfer data secara tidak langsung dilakukan dengan cara pemutaran film dengan proyektor, tayangannya

direkam menggunakan kamera video dan disalurkan ke VTR atau komputer untuk disimpan dan sewaktu-waktu diperlukan dapat dipanggil disalurkan ke pemancar untuk disiarkan.



Gambar 86. Sistem sambungan dan proses kerja Telesine

Proses kerjanya adalah sebagai berikut:

Telecine adalah berfungsi untuk mengubah film menjadi video. Film yang diputar dengan proyektor film menghasilkan gambar proyeksi yang berupa cahaya. Dengan demikian tidak bisa disiarkan melalui pesawat pemancar karena sifat atau bentuknya bukan elektrik. Oleh karena itu perlu diubah dahulu menjadi elektrik yaitu menjadi sinyal video.

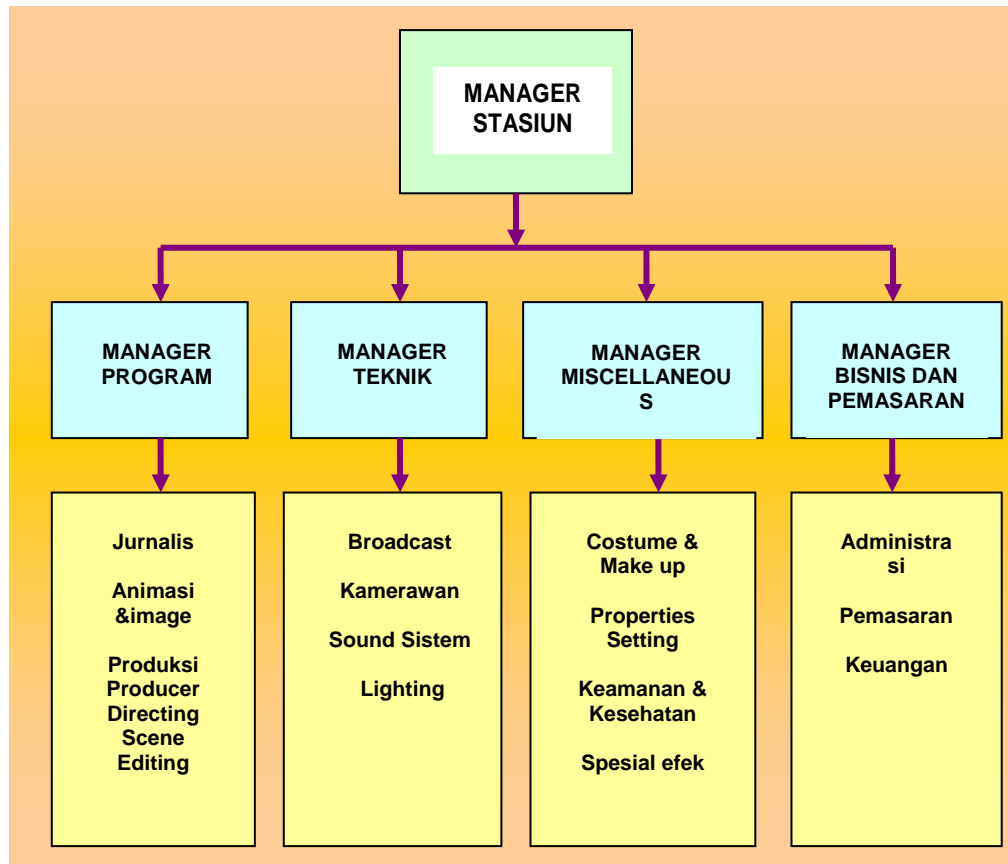
Pengubahan menjadi sinyal video dilakukan dengan cara mengambil/ shot gambar hasil proyeksi dari proyektor film yang berada di layar/screen dengan kamera video dan disalurkan ke VTR/VCR untuk direkam. Sinyal suaranya mengambil dari keluaran audio out proyektor film dan disalurkan ke VTR/VCR. Hal ini untuk menghindari gangguan suara berisik dari proyektor film.

Proses proyeksi gambar oleh proyektor film kelayar dapat dilakukan dengan menggunakan telecine box atau menggunakan layar pada umumnya seperti di gedung bioskop. Dalam hal ini dapat diperhatikan dua model transfer film ke video pada gambar di atas. Kamera video diletakkan sejajar dengan proyektor film untuk mengambil gambar proyeksinya di layar. Sinyal suaranya diambil secara langsung dari proyektor dan disalurkan ke perekam video dan audio. Perekam video bisa bermacam-macam yaitu VTR/VCR, komputer, DVD/VCD recorder atau peralatan perekam video yang lain.

## E. Organisasi dan SDM

### 1. Struktur Organisasi

Salah satu model gambaran umum Struktur organisasi lembaga penyiaran TV dapat diperhatikan Gb. 87 berikut ini. Model struktur organisasi sangat tergantung dari bagaimana lembaga itu merencanakan dan mengelolanya. Oleh karena itu bentuk strukturnya sangat relatif.



Gambar 87. Struktur Organisasi Stasiun Penyiaran TV (tipikal)

Stasiun penyiaran TV dipimpin oleh seorang manager stasiun (SM). Untuk melaksanakan tugasnya dibantu oleh manager bidang penyiaran yaitu manager program (PM), manager teknik (TM), manager miscellaneous (MM) dan manager bisnis dan pemasaran (BM).

Seorang manager program dibantu oleh asisten manager program dan membawai koordinator-koordinator sub bidang program seperti koordinator jurnalis penyiaran (BJ), koordinator animasi dan image (AI), koordinator produksi (PR), koordinator directing/ pengarah (DR), koordinator scene dan seni (SC), koordinator naskah/*writing* (WR), koordinator *editing* (ED) dan koordinator management produksi/*producer* (PM). Selanjutnya setiap koordinator membawai staf/tenaga sesuai dengan bidang kerja masing-masing.

Seorang manager bidang teknik/*engineering* (ENG) dibantu oleh asisten manager teknik dan membawai koordinator-



koordinator sub bidang seperti koordinator penyiaran/broadcast (BR), koordinator camera (CA), koordinator Sound(SO) dan koordinator lighting (LG). Masing-masing koordinator sub bidang mengkoordinir tenaga/staf sesuai dengan pekerjaan/bidang kerja masing-masing.

Seorang manager bidang *miscellaneous* (MIS) dibantu oleh asisten manager bidang *miscellaneous* dan membawahi koordinator sub bidang costum dan make up (CM), koordinator properties (PO), koordinator setting (ST), dan koordinator keselamatan kerja dan kesehatan/ *safety and health* (SH). Setiap koordinator mengkoordinir staf/tenaga sesuai dengan bidang kerja masing-masing.

Seorang manager bidang bisnis dan pemasaran / penjualan (BS) dibantu oleh asisten manager bidang bisnis dan penjualan yang membawahi koordinator sub bidang administrasi (AD), koordinator pemasaran / marketing (MK) dan koordinator keuangan / *accounting* (AC). Masing-masing koordinator mengkoordinir staf/tenaga sesuai bidang kerja masing-masing.

Struktur organisasi ini adalah tipikal, maksudnya setiap perusahaan penyiaran mempunyai tipe dan sistem sendiri-sendiri.

## 2. Deskripsi Tugas dan fungsi.

a. Stasiun Manager. Merupakan pimpinan tertinggi pada stasiun penyiaran TV. Berfungsi sebagai Manager/pengelola stasiun penyiaran TV dengan tugas mengelola yaitu merencanakan program kerja dan pengembangan, mengorganisasikan, mengarahkan, mengkoordinasikan, mengadakan pengawasan dan mengkomunikasikan kegiatan kerja, melakukan pembinaan SDM sehingga para karyawan bekerja dengan tepat, efektif dan efisien serta memiliki produktivitas kerja yang tinggi.

b. Manager bidang. Berfungsi sebagai pimpinan bidang yang bertugas membantu manager stasiun penyiaran dalam mengelola perusahaan penyiaran TV sesuai bidang kerja masing-masing.

Bidang program meliputi pekerjaan yang berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan produksi jurnalisme penyiaran, animasi dan pengolahan gambar, produksi program siaran, penyutradaraan, penulisan naskah, dan manajemen produksi. Bidang *engineering*/teknik meliputi pekerjaan yang berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan program teknik penyiaran/*broadcast*, sarana dan fasilitas serta peralatan penyiaran, teknik pengambilan gambar/shoting, penataan suara, sound efek, musik dan

spesial efek serta penataan cahaya untuk shooting di dalam maupun di luar studio.

Bidang *Miscellaneous* meliputi pekerjaan yang berkaitan dengan pemilihan kostum dan make up yaitu penataan busana dan rias untuk pemeran, properti atau penyediaan peralatan pendukung produksi, setting atau penataan tempat dan tata letak termasuk penataan peralatannya, serta bidang kerja yang berkaitan dengan keselamatan dan kesehatan kerja.

Bidang bisnis dan penjualan program meliputi pekerjaan yang berkaitan dengan administrasi, pemasaran program dan keuangan perusahaan.

- c. Koordinator sub bidang berfungsi sebagai koordinator yang mengkoordinir kegiatan kerja yang dilakukan oleh staf/tenaga kerja sesuai dengan bidang pekerjaan masing-masing.

## F. Kualifikasi SDM TV

### 1. *Producer*

*Producer* adalah jabatan yang memiliki tanggung jawab dalam pengelolaan/managemen produksi penyiaran TV. Oleh karena itu seorang producer diharapkan memiliki kualifikasi kemampuan sebagai berikut.

- a. Menjabarkan naskah
- b. Mengkompilasi jadwal produksi harian (running sheet)
- c. Memesan dan mengkoordinasikan sumber-sumber produksi
- d. Melakukan survey lokasi
- e. Mengatur jalannya shooting
- f. Mengatur lokasi shooting
- g. Melaksanakan pengarahan/briefing
- h. Merencanakan dan mengkoordinasikan jalur pascaproduksi
- i. Mengkoordinasikan kelangsungan kerja
- j. Mengkoordinasikan pemeran dan kru
- k. Mengatur gladi bersih
- l. Memproduksi topik program prarekam
- m. Memproduksi program prarekam
- n. Memproduksi siaran langsung
- o. Merencanakan dan menyiapkan program
- p. Merancang format program
- q. Mendata jadwal acara
- r. Menulis laporan kelancaran produksi
- s. Mengatur pengamanan produksi

- t. Mengawasi kelangsungan produksi
- u. Merencanakan dan mengkoordinasikan adegan laga dan pemeran pengganti
- v. Merencanakan dan mengkoordinasikan pemakaian alat-alat yang berbahaya
- w. Mengembangkan dan mengawasi jadwal program.

Bila diperhatikan dari kualifikasi yang diharapkan, seorang producer harus memiliki kemampuan managerial yang tinggi untuk dapat memanager seluruh pekerjaan yang menjadi tanggung-jawabnya. Dalam melakukan tugasnya jelas tidak bisa melakukan sendiri, tetapi harus bekerjasama dengan bidang/orang lain. Dalam hal ini Sutradara merupakan orang/pekerja yang tidak bisa dikesampingkan tetapi harus bisa diajak bekerjasama dalam produksi.

Tugas utama seorang producer, harus dapat memproduksi sebuah naskah program yang ditulis oleh penulis naskah dengan baik dan berkualitas dengan biaya yang wajar/murah secara ekonomi. Oleh karena itu bersama Sutradara dan Penulis naskah seorang Producer harus selalu berkoordinasi dalam membaca dan menginterpretasikan naskah. Bagaimanah naskah tersebut dapat diterjemahkan menjadi naskah yang dapat diproduksi dengan tingkat kesulitan dan biaya yang wajar.

Demikian pula untuk penetapan lokasi. Survey lokasi harus dilakukan dan harus dibicarakan dengan penulis naskah, apakah lokasi telah sesuai dengan yang dikehendaki naskah. Apakah diperlukan penataan/seting tambahan, apakah sepenuhnya seting buatan yang akan banyak melibatkan fungsi seorang settingman dan penata gambar maupun bagian property.

Jadwal shoting/produksi harus direncanakan dan dituangkan dalam runing sheet, dengan urutan shoting berdasarkan area lokasi bukan urutan cerita. Hal ini untuk tujuan efisiensi biaya.

Penetapan artis/pemeran juga perlu dikoordinasikan agar mendapatkan pemeran yang memiliki karakteristik yang diharapkan naskah termasuk kemampuan actingnya.

Koordinasi, briefing kepada seluruh komponen yang terkait dalam seluruh kegiatan produksi sangat penting untuk menjaga kelancaran produksi. Oleh karena itu harus selalu dilakukan sebelum kegiatan produksi dimulai. Pengamanan produksi termasuk menjaga keselamatan artis dalam pelaksanaan shoting sangat penting. Oleh karena itu pada laga yang berbahaya perlu ada pemeran pengganti dan mengambil langkah-langkah preventip agar tidak terjadi kecelakaan.

Setelah kegiatan shooting selesai producer selanjutnya berkoordinasi mengatur kegiatan editing sampai menghasilkan hasil produksi yang siap dipublikasikan melalui pemancar TV. Producer dalam hal ini juga harus merencanakan format program siarannya.

## 2. Pengarah / Sutradara

Pengarah / Sutradara juga dikenal sebagai *Directing* adalah jabatan yang bertanggung jawab membantu producer untuk melaksanakan pekerjaan mengarahkan para tenaga kerja produksi program agar berjalan dengan lancar dan berhasil. Oleh karena itu dibutuhkan orang yang memiliki kemampuan managerial yang baik. Kualifikasi kemampuan seorang sutradara yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- a. Membaca dan menginterpretasikan naskah
- b. Mengatur proses seleksi pemeran/artis
- c. Mengatur latihan pemeran
- d. Menyutradarai/mengarahkan para pemain
- e. Mengarahkan kru
- f. Bekerjasama dengan penyunting/penulis naskah untuk menyelesaikan produksi
- g. Menentukan cakupan kamera

Seorang sutradara harus selalu berkoordinasi dengan produser dalam melaksanakan tugasnya. Diantaranya bagaimana menterjemahkan naskah menjadi naskah yang dapat diproduksi, melakukan seleksi artis, mengatur latihan para artis, mengarahkan proses shooting, menentukan cakupan kamera dan sudut pengambilan gambar dan sebagainya. Sutradara akan sangat menentukan kelancaran proses shooting.

## 3. Penyiar /Reporter

Penyiar/reporter diharapkan memiliki kemampuan sebagai jurnalis di samping kemampuan untuk membaca -kan/atau menyiarkan naskah berita didepan kamera TV. Demikian juga harus mampu menjadi presenter yang baik. Oleh karena itu seorang penyiar harus memiliki pengetahuan dan pengalaman mencari, mengolah dan mempresentasikan atau menyiarkan berita/informasi.

Kualifikasi kemampuan seorang penyiar adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan dan memelihara pengetahuan umum yang diperlukan seorang penyiar sehingga memiliki wawasan yang luas.
- b. Mampu menjalankan wawancara

c. Mampu menjalankan siaran laporan langsung

Sebenarnya terdapat perbedaan fungsi antara penyiar dan reporter. Reporter atau sering disebut wartawan lebih berkonsentrasi pada pencarian, pengolahan informasi. Sedangkan penyiar lebih berkonsentrasi dalam bagaimana menyajikan informasi. Seorang penyiar juga kadang-kadang disebut sebagai announcer yaitu orang yang memberitahukan informasi. Informasi tersebut belum tentu dari hasil tulisannya sendiri tetapi tulisan seorang reporter. Tetapi bukan hal yang tidak mungkin penyiar juga berfungsi sebagai reporter yang harus mencari dan mengolah informasi sekaligus membacakan informasi di depan kamera TV untuk disiarkan ke publik/pemirsa. Dengan demikian antara reporter dan penyiar memiliki kedekatan dalam pekerjaan yang kadang-kadang bisa ditangani satu orang. Di samping kedua tugas reporter dan penyiar/announcer ada juga orang yang bertugas sebagai pengantar informasi/laporan yaitu disebut dengan presenter. Presenter bisa membuat informasi menjadi lebih menarik dengan sedikit kata-kata yang memukau penonton. Presenter biasanya nampak dalam tayangan pada awal disela-sela dan diakhir program. Apabila yang tersiar hanya suara saja tanpa gambar dirinya, dan gambar yang muncul hanya gambar informasinya saja, maka orang yang membacakan informasi tersebut disebut narator (orang yang membacakan narasi). Ada juga orang yang tugasnya mirip dengan penyiar yaitu seorang anchor atau telangkai yaitu seorang yang bertugas sebagai penghubung dari acara yang satu ke acara yang lain atau dari tempat kejadian/lokasi informasi yang satu ke tempat lain. Ia boleh memberi komentar acara yang diinformasikan asalkan ia tahu benar tentang informasi tersebut. Dalam melakukan tugas seorang reporter selalu bekerjasama dengan kamerawan yaitu orang yang bertugas meliput informasi. Bukan hal yang mustahil seorang kamerawanpun bisa berfungsi sebagai reporter, karena pengalamannya selalu meliput berita, sehingga tahu pengetahuan-pengetahuan yang harus dikuasai oleh reporter.

4. Kamerawan

Kamerawan merupakan orang yang diandalkan mampu mengoperasikan kamera sehingga didapatkan hasil gambar yang baik. Oleh karena itu seorang kamerawan diharapkan memiliki kualifikasi sebagai berikut

- a. Menyiapkan dan mengoperasikan kamera
- b. Mengembangkan dan menerapkan kamera plan
- c. Melakukan shooting dan mengoperasikan kamera
- d. Mengoperasikan kamera pada kondisi tertentu

- e. Mengatur *Focus*
- f. Shoting untuk televisi dengan multikamera
- g. Menjaga daya batere dan persediaan video untuk *shoting*
- h. Mengatur persediaan dan memasang film/kaset
- i. Memeriksa kamera sebelum *shoting*
- j. Mengoperasikan *clapperboard*
- k. Menyiapkan kamera
- l. Memasang kabel kamera
- m. Memasang *crane* dan *dolly*
- n. Memasang *crane* kamera
- o. Mengoperasikan *crane* kamera yang bergerak

Baik tidaknya kualitas produksi akan sangat tergantung dari bagaimana seorang kamerawan bekerja. Sebelum *shoting* dilaksanakan, Kamerawan harus meyiapkan kamera yang akan dipakai, dibersihkan lensanya dan head video dan audionya, diujicoba dengan memasukkan *cassete*/film apakah bisa *loading* dengan lancar, untuk *record* dan *playback*, mengatur *focus* dengan memutar *focus* ringnya apakah gambar yang diambil bisa *focus* dengan baik. Demikian pula menyiapkan bahan *cassete*/film apakah masih cukup tersedia, adakah bahan cadangan bila sewaktu-waktu *cassete*/film habis atau macet.

Menyiapkan peralatan pendukung juga sangat penting. Misalnya apakah bateray sudah diisi, adakah bateray cadangan. *Generator Set* yang akan dipakai apakah bisa berjalan normal.

Menyiapkan *dolly*, *tripot*. Bagaimana kelengkapan skrupnya, pelumasan pada bagian yang bergerak agar licin dan tidak menimbulkan efek getar pada gambar bila digunakan. Apakah diperlukan *crane* untuk pengambilan engel tertentu, apakah diperlukan *crane* yang digerakkan dengan mesin. Semua peralatan tersebut perlu dicoba oleh camerawan agar pelaksanaan *shoting* lancar dan tidak ada hambatan. Disamping itu camerawan harus kreatif agar dapat mengembangkan camera plan dengan baik.

#### 5. Penata Gambar / Artistik (*Scene*)

Seorang penata gambar/*scene* diharapkan memiliki kreatifitas yang tinggi untuk menciptakan desain seni untuk screen. Oleh karena itu seorang scane art dibutuhkan kualifikasi kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan dan mengimplementasikan disain *scenic art* pada *screen*/layar.
- b. Mengkoordinasikan produksi *scenic art*
- c. Menyiapkan *scenic art* untuk pakaian utama
- d. Memproduksi *scenic art* untuk screen
- e. Memperbaiki, menangani dan mengubah *scenic art*

Pekerjaan seorang penata gambar juga terkait dengan pekerjaan penata cahaya, penata letak/setting penata busana/make up dan bagian property. Kerjasama beberapa bidang ini akan sangat baik dalam menciptakan gambar layar yang baik, sehingga akan dihasilkan gambar sesuai yang diharapkan naskah. Karena lokasi shooting berbeda karakteristiknya maka juga memerlukan desain yang berbeda pula. Apakah dibutuhkan tambahan animasi pada gambar tertentu sehingga diperlukan seorang animator untuk membuat efek gambar untuk membuat hasil yang lebih meyakinkan dan menarik. Kadang-kadang produk scenic perlu diubah ataupun diperbaiki, maka tim kerja penata gambar harus selalu siap melaksanakan.

**Memproduksi *scenic art* untuk layar.** Dengan kemampuan yang dimiliki penata gambar/*scenic art* bertugas untuk memproduksi *scenic art* untuk layar, diantaranya adalah membuat konstruksi pakaian *scenic art*, mempersiapkan produksi *scenic art*, membuat atau produksi *scenic art* untuk layar, memperbaiki elemen pada *scenic art*, membuat properti untuk layar kaca, dan memperbaiki properti.

**Membuat konstruksi pakaian *scenic art*** harus memperhatikan karakter dan bentuk *postur* pemakainya, karakter peran yang dibawakan, jenis dan tekstur bahan yang digunakan tidak banyak memantulkan cahaya, ciri budaya peran, perpaduan warna dan sebagainya sehingga dikonstruksi dan dipakai akan menjadi produk gambar yang menarik dan berkualitas. Apabila hal tersebut telah difahami, langkah selanjutnya adalah membuat disain konstruksi dan hasilnya dikonsultasikan kepada produser/ sutradara atau pihak terkait untuk dimintakan persetujuan. Setelah disetujui baru dilanjutkan pada langkah produksi.

**Mempersiapkan produksi *scenic art*.** Yang perlu dipersiapkan sebelum produksi adalah disain yang telah disetujui, bahan-bahan yang digunakan, peralatan untuk produksi dan tenaga-tenaga yang melaksanakan produksi serta biaya yang diperlukan. Jadwal pelaksanaan produksi juga merupakan hal yang penting. Kapan akan dimulai dan kapan harus selesai, karena dituntut batas waktu.

**Membuat *scenic art*.** Yang penting dilakukan adalah koordinasi dengan tenaga yang melaksanakan, pengarahan, pengawasan dan komunikasi yang baik berbagai pihak terkait akan membantu pembuatan *scenic art* berjalan efektif dan efisien.

**Memperbaiki elemen pada *scenic art*.** Kadang-kadang setelah digunakan terdapat elemen-elemen yang hilang atau rusak, maka perlu di perbaiki/ diganti dan dikonstruksi kembali sehingga menjadi utuh dan baik kembali.

**Membuat properti untuk layar.** Kebutuhan properti untuk layar perlu diidentifikasi oleh bagian penata gambar/*scenic art*. Setelah kebutuhan properti teridentifikasi, selanjutnya pembuatannya dikoordinasikan dengan bagian properti. Bagian properti membuat sendiri atau memesan/menyewa, yang penting segala kebutuhan produksi dapat disediakan.

**Memperbaiki properti.** Dalam proses produksi kadang-kadang properti menjadi rusak atau kurang baik, maka harus diperbaiki sebelum digunakan pada *shot* berikutnya.

#### 6. Penata suara dan *Sound efex*

Seorang penata suara dan *sound efex* dituntut memiliki kemampuan secara teknik dan instalasi peralatan sound sistem yang diperlukan untuk keperluan produksi program TV di dalam studio rekaman maupun di luar studio. Oleh karena itu seorang penata suara dan sound efek diharapkan memiliki kualifikasi sebagai berikut.

- a. Mengoperasikan sistem penguat suara
- b. Memadukan sumber-sumber suara
- c. Menghilangkan derau/*noise* pada *soundtrack*
- d. Mengoperasikan sound *mixing console*
- e. Menyunting suara menggunakan sistem digital
- f. Memasang, mengoperasikan dan membongkar perangkat perekam suara *portable*
- g. Merinci *soundtrack*
- h. Menciptakan keharmonisan suara akhir
- i. Mengembangkan dan menerapkan produksi suara untuk rekaman
- j. Mengatur produksi disain suara
- k. Mempersiapkan dan mengkompilasi musik untuk *soundtrack*
- l. Mengarahkan pembuatan *master audio final*
- m. Menerapkan disain suara
- n. Menetapkan spesifikasi *sound system*
- o. Mengawasi operasional yang bersifat teknis
- p. Memperbaiki dan memelihara peralatan audio
- q. Mengoperasikan peralatan audio profesional.
- r. Memadukan audio untuk siaran langsung
- s. Menerapkan pengetahuan umum audio untuk kegiatan kerja



- t. Memilih dan mengatur *microphone* dan alat input audio lainnya
- u. Menghimpun dan mengkompilasi materi suara ulangan
- v. Membangun dan mengoperasikan sistem monitor suara panggung
- w. Membangun dan mengoperasikan jaringan pengendali sistem audio
- x. Menetapkan spesifikasi, menginstal dan mengoperasikan audio outdoor
- y. Menginstal, menyelaraskan dan menguji coba peralatan audio.

#### 7. Penata Lampu/*Lighting*.

*Lighting* sangat dibutuhkan dalam shooting di dalam maupun di luar studio untuk memenuhi kebutuhan cahaya bagi sebuah kamera agar menghasilkan gambar yang baik, di samping itu variasi disain cahaya dapat menciptakan situasi pada obyek shooting. Oleh karena itu perlu kreativitas dan pengetahuan yang memadai bagi seorang penata cahaya. Kualifikasi kemampuan seorang penata cahaya yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan pengembangan dan implementasi tata lampu / *lighting*
- b. Melakukan persiapan, instalasi dan monitoring peralatan tata lampu
- c. Menentukan kebutuhan tata lampu dan mengoperasikan tata lampu
- d. Mengoperasikan *lighting console*
- e. Melakukan pemeliharaan, perbaikan dan memodifikasi peralatan tata lampu

#### 8. Tata Letak / *Setting*

Tata letak/*setting* bertanggungjawab atas seting tempat dan peralatan yang diperlukan seperti furniture dan perlengkapan lainnya untuk menciptakan situasi seperti diharapkan oleh naskah produksi. Oleh karena itu seorang penata setting diharapkan memiliki kemampuan dalam seni dekorasi/tata ruang. Kualifikasi penata setting diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan dan mengimplementasikan disain setting pada layar
- b. Mengkoordinasikan produksi seting
- c. Membuat setting untuk layar

- d. Memperbaiki, merawat dan mengubah setting sebagai langkah alternatif
- e. Mengkoordinasikan transportasi dan pemasangan setting
- f. Memasang dan merawat setting selama proses produksi.

Bagian Setting/tata letak harus membuat disain setting untuk setiap shot termasuk **setting untuk layar**. Yang harus dilakukan dalam membuat setting untuk layar adalah **membuat konstruksi setting, memasang setting selama produksi, dan mengatur setting selama produksi**. Yang perlu diperhatikan dalam setting adalah tersedianya materi setting. Oleh karena itu materi setting harus tersedia sebelum proses shooting/produksi dimulai. Hal ini akan membuat kelancaran produksi karena shooting tidak akan dimulai sebelum pekerjaan setting siap/selesai.

**Merawat setting selama proses produksi** adalah tugas bagian setting dalam menjaga agar setting tetap dalam keadaan baik dan siap pakai. Misalnya menjaga barang-barang setting dari noda dan kotoran, dilakukan dengan membersihkan debu dan menghilangkan noda-noda yang menempel dengan cara dan bahan yang benar; memperbaiki bagian/item dari barang-barang setting yang rusak atau kurang pas; membuat alternatif perubahan dengan barang-barang keperluan setting dengan barang-barang yang sejenis.

**Memasang dan membongkar setting**. Produksi dilaksanakan dilokasi yang berpindah-pindah. Oleh karena itu bagian setting harus siap memasang sebelum shooting di lokasi tertentu dimulai. Dan harus siap membongkar setelah shooting selesai. Dalam pembongkaran harus dilakukan dengan hati-hati, karena barang-barang setting masih dapat dipergunakan sebagai materi setting di lokasi yang lain. Setelah dibongkar dilanjutkan untuk pengepakan barang-barang setting agar tidak rusak karena pengangkutan dari lokasi yang satu ke lokasi yang lain. Pengangkutan dapat menggunakan transportasi yang telah disepakati dan harus memperhatikan agar peralatan yang diangkut aman dan tidak rusak.

## 9. Tata Busana (kostum) dan Rias

Pemeran/artis dalam proses produksi harus dijaga penampilannya sesuai dengan karakter yang diharapkan penulis naskah. Di samping itu agar menghasilkan gambar yang berkualitas maka harus dijaga bagian wajah tidak memantulkan cahaya karena keringat atau berminyak.

Oleh karena itu seorang penata busana dan rias diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan dan mengimplementasikan disain kostum/ busana
- b. Menyiapkan kostum untuk para pemeran
- c. Memodifikasi, memperbaiki dan memelihara kostum
- d. Mengoperasikan off side wardrobe departemen
- e. Memperagakan kostum
- f. Membuat karakter dan periode kostum
- g. Menjaga ketahanan kostum
- h. Membuat kostum
- i. Mendisain, menerapkan dan membersihkan make up khusus periodik
- j. Mendisain, menerapkan dan membersihkan make up
- k. Mempertahankan keberlangsungan make up.

#### 10. Properties

*Properties* adalah bidang yang bertanggungjawab menyediakan peralatan pendukung dalam produksi. Seseorang yang menangani bidang properties ini diharapkan memiliki kualifikasi kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan dan menerapkan disain properties untuk layar
- b. Mengatur produksi properties untuk peralatan
- c. Membuat properti untuk layar kaca
- d. Memperbaiki, memelihara dan melakukan perubahan pada properti
- e. Mengoperasikan departemen properties di luar lokasi
- f. Menyiapkan lokasi pengambilan gambar dan mempertahankan kelangsungan properti.

#### 11. Keselamatan dan kesehatan kerja (*safety and health*)

Bidang ini yang bertanggung jawab menjaga keselamatan kerja dan kesehatan bagi pemeran dan kru yang terlibat dalam produksi. Oleh karena itu, seseorang yang bertugas pada bidang ini harus selalu melakukan koordinasi dan pengawasan terhadap kru produksi dan pemeran agar melakukan tugas pekerjaan sesuai dengan prosedur kerja yang benar/ tidak menyimpang dengan prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja; Sehingga mereka bekerja dengan aman baik jiwa maupun peralatannya.

#### 12. Animator dan *Images*

Seorang *animator and images* bertanggungjawab atas disain dan pembuatan animasi dan pengolahan citra gambar yang diperlukan dalam produksi. Oleh karena itu dituntut memiliki kemampuan membuat disain animasi dan mengolah

gambar sehingga hasil produksi memiliki kualitas yang baik dan menarik untuk dipandang. Untuk itu seorang animator dan pengolah citra perlu menguasai disain grafis. Secara rinci kualifikasi kemampuan yang diharapkan sebagai animator dan pengolah gambar adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan dan mengimplementasikan disain animasi
- b. Mengkoordinasikan produksi animasi
- c. Memproduksi storyboard animasi
- d. Mempersiapkan dan mewarnai cel atau frame untuk animasi
- e. Membuat artwork dari referensi Life action
- f. Merekam data gambar garis untuk animasi (line test)
- g. Memproduksi dan memanipulasi data gambar digital
- h. Membuat gambar tiga dimensi
- i. Mengembangkan dan mengimplementasikan sebuah disain efek visual
- j. Membuat judul untuk produksi dalam screen

### 13. Editor

Editor bertanggung jawab untuk editing program yaitu mengumpulkan, memilih, memotong, menyambung gambar-gambar hasil shooting dan mengurutkan, menata gambar dan suara, musik *background*, *sound efect* sesuai dengan naskah program sehingga menghasilkan hasil produksi program yang berkualitas tidak jumpy dan enak dinikmati. Oleh karena itu seorang editor diharapkan memiliki kemampuan dan keahlian yang memadai. Demikian pula juga harus memiliki ketahanan fisik yang baik, karena dituntut bekerja keras untuk menyelesaikan pekerjaannya. Secara rinci kualifikasi kemampuan seorang editor adalah sebagai berikut.

- a. Membuat perencanaan kreatif dan keputusan teknis
- b. Mempersiapkan peralatan *editing*
- c. Mengoperasikan peralatan mesin *editing*
- d. Mengoperasikan mesin *editing* dengan sistem linier berbasis digital
- e. Mempersiapkan EDL (*editing decision list*) dalam proses *editing on line*
- f. Mengedit material hasil pengambilan gambar untuk kebutuhan penyiaran yang mendesak
- g. Mengedit dialog dan suara

### 14. Penulis Naskah/*Script*

Seorang penulis naskah diharapkan memiliki kemampuan menulis (*written presentation*) yang baik untuk menuangkan ide-idenya, memiliki kemampuan dan pengetahuan produksi

program, jurnalistik penyiaran dan sebagainya sehingga naskah yang ditulis mudah dipahami dan dapat diproduksi dengan mudah dan cepat. Secara rinci kualifikasi kemampuan yang diharapkan dari penulis naskah adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan tulisan/cerita
- b. Menulis *script*
- c. Mengedit *script*
- d. Menulis materi presentasi
- e. Menulis isi tulisan atau teks
- f. Menulis laporan siaran berita
- g. Menulis sekuen interaktif untuk multimedia
- h. Menulis narasi

#### 15. *Spesial efect*

*Spesial efect* atau efek khusus sangat diperlukan untuk keperluan penekanan-penekanan terutama pada adegan yang sulit dilakukan dan berbahaya. Agar nampak seperti dalam kejadian yang sesungguhnya maka diperlukan efek khusus ini. Oleh karena itu tenaga yang menangani efek khusus ini perlu memiliki kemampuan dan kreativitas untuk menciptakan efek-efek khusus untuk keperluan produksi program. Kualifikasi dan kemampuan yang diharapkan bagi tenaga efek khusus adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan dan mengimplementasikan disain efek khusus untuk layar
- b. Mengkoordinasikan penciptaan efek-efek khusus (*special effect*)
- c. Menciptakan efek khusus untuk layar
- d. Memperbaiki, memelihara dan mengubah efek khusus
- e. Mengkoordinir transportasi dan perakitan efek khusus
- f. Merakit dan memelihara efek khusus dalam masa produksi
- g. Mengeksekusi efek khusus dengan aman

#### 16. *Pemeran / Artis*

Pemeran atau artis diharapkan berkepribadian menarik, memiliki ketahanan fisik yang baik, sesuai dengan karakter yang diperani, memiliki kemampuan akting, mampu bermain watak, berbakat, mampu bermain teater/drama, Vokal yang bagus dan memiliki keberanian, tidak mudah putus asa dan sebagainya. Demikian juga harus memiliki pengetahuan yang luas, memiliki pengetahuan dan keterampilan bermacam-macam seni serta mampu menciptakan karya seni dan sebagainya. Dengan demikian artis yaitu aktor dan aktris yang handal dan terkenal akan menjadi seorang aktor/aktris sekan sekaligus menjadi seorang seniman dan pencipta. Oleh karena itu dalam perekrutan pemeran seorang produser perlu mengadakan seleksi

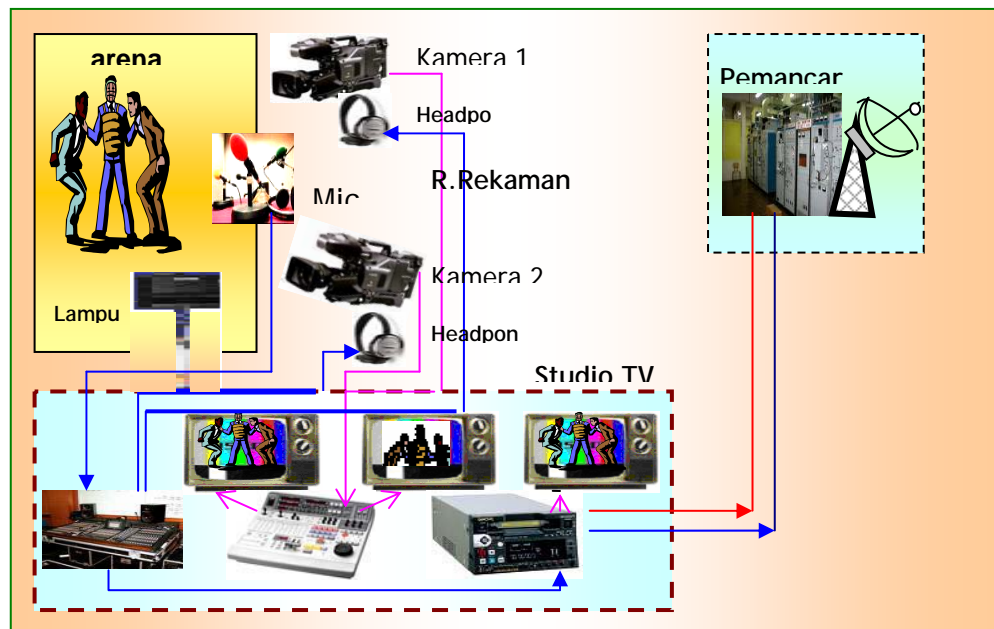
yang cermat agar produser dapat memilih pemeran yang tepat dan berbakat.

## G. Teknik Siaran TV

### 1. Teknik Siaran Langsung (*on line*)

Siaran langsung dapat dilakukan didalam studio maupun di luar studio. Siaran di dalam studio misalnya siaran acara/program *talk show*, dialog dan sebagainya. Siaran di luar studio misalnya liputan acara yang sifatnya resmi misalnya acara kenegaraan seperti upacara 17 Agustus, sidang pleno DPR, pertandingan final olah raga piala sudirman dan sebagainya. Proram- program siaran langsung biasanya sangat ditentukan oleh waktu yang tidak dapat diubah dan pada saat itu juga harus disiarkan ke publik. Berarti antara pengambilan gambar/liputan dengan penyiarannya bersamaan. Jadi editingnya dilaksanakan secara langsung (*on line*) pada studio mini yang diset di lokasi acara berlangsung. Panduan editingnya menggunakan urutan acara dan EDL (*editing dicision list*) yang dibuat oleh editor. Liputan seperti ini biasanya berbentuk laporan pandangan mata oleh reporter TV.

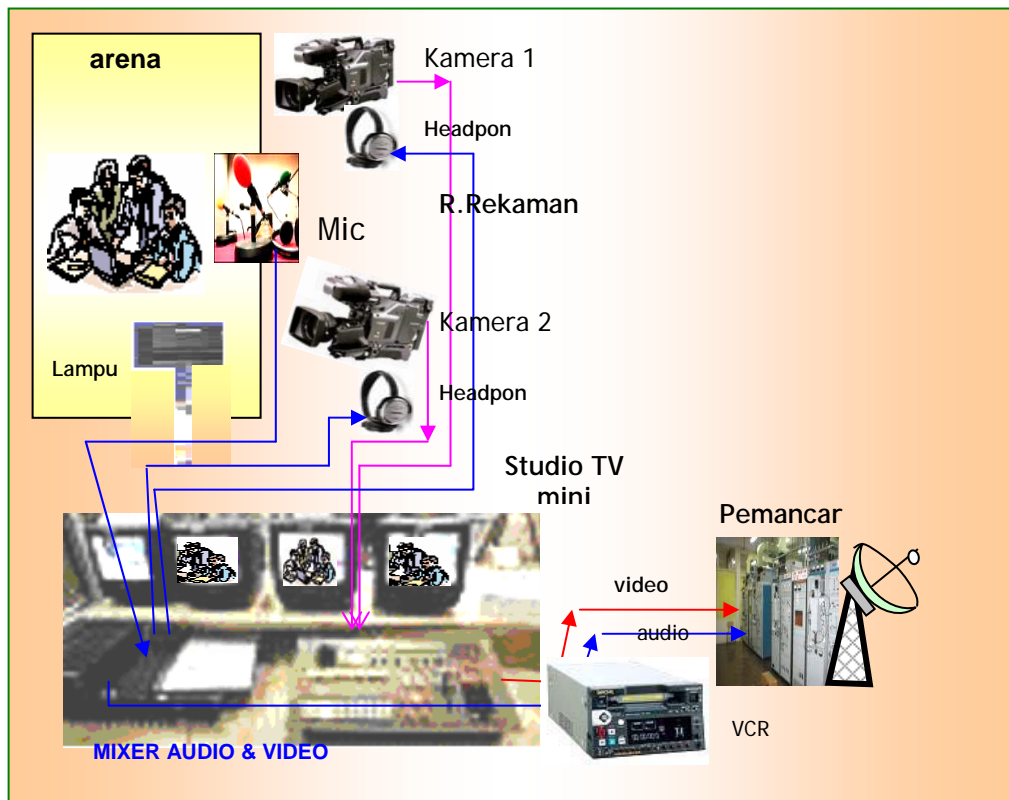
Teknik siaran langsung di dalam studio dapat dijelaskan seperti gambar ilustrasi berikut ini.



Gambar 88. Sistem Siaran TV langsung di dalam Studio

Personal yang terlibat dalam proses siaran dengan tugas masing-masing adalah: pemeran/aktor, reporter sebagai obyek shooting. Sebagai pelaksana produksi adalah: produser/asisten produser, sutradara, asisten sutradara/ *floor manager*, switcherman, VTR operator, *sound operator*, *lighting operator*, kamerawan dan operator pemancar. Kegiatan siaran merupakan kerja tim. Oleh karena itu dituntut kerjasama yang baik dan serasi dalam bertugas.

Sedangkan teknik siaran langsung di luar studio dapat dijelaskan seperti gambar ilustrasi berikut ini.



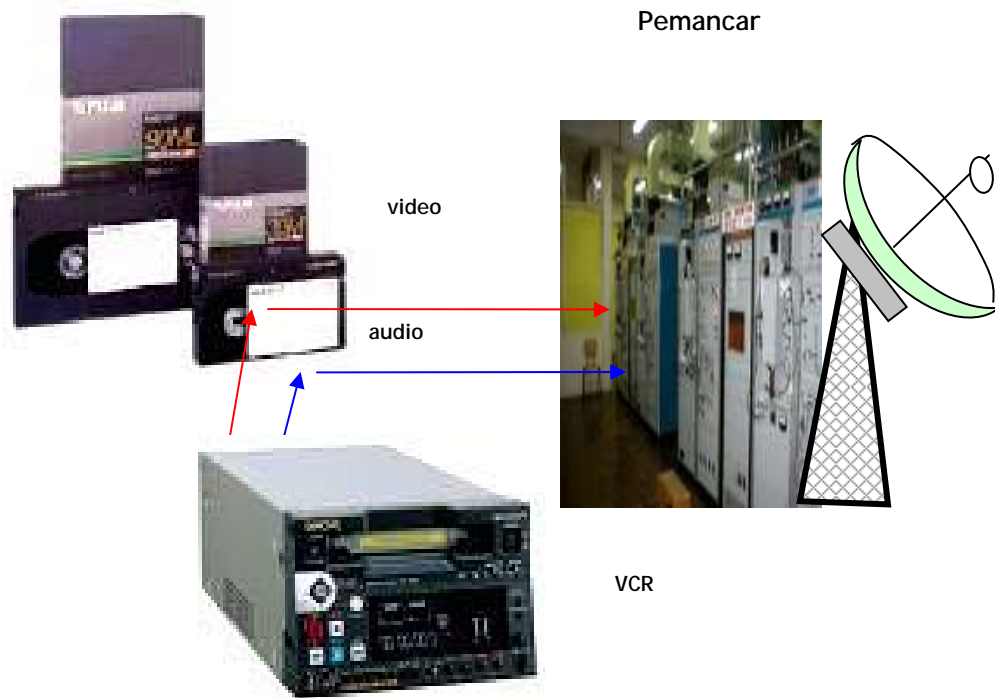
Gambar 89. Sistem Siaran TV langsung diluar studio

## 2. Teknik Siaran Tidak Langsung

Siaran tidak langsung terjadi antara pengambilan gambar/liputan dengan penyiarannya ada tenggang waktu, sehingga ada kesempatan menyiapkan program lebih baik

melalui proses editing. Dengan demikian liputan yang dilakukan adalah pengambilan materi siaran yang selanjutnya dikirim ke editor untuk dilakukan editing program.

Setelah rekaman program diedit dan sudah menjadi kaset video program atau dalam bentuk lain, maka pada waktu akan disiarkan kaset tersebut disiapkan di studio pengendali dan diputar kembali. Keluaran audio dan videonya disalurkan ke pesawat pemancar untuk dipancarkan melalui antena. Dari antena dipancarkan dan diterima dan dipancarkan stasiun bumi ke satelit lalu dipancarkan ke bumi kembali dan diterima stasiun relay untuk dipancarkan ke rumah-rumah penduduk di wilayahnya. Sebagai contoh rekaman program sinetron, drama, sepak bola yang siarannya ditunda, berita, kuis, dan sebagainya.



Gambar 90. Sistem siaran TV tidak langsung

3. **Prosedur Pengoperasian.** Yang paling utama dari prosedur pengoperasian adalah keruntutan dan kesinambungan dari program siaran. Sehingga tidak sampai ada jeda gambar tayangan yang disiarkan ke pemirsa. Suatu hal yang tidak baik bila pemirsa disugahi dengan frame kosong apalagi terus muncul *caption* yang berbunyi " maaf siaran terganggu karena



ada kesalahan teknis". Sungguh ini akan membuat penonton tidak percaya, menilai kurang profesional dan sebagainya lalu pindah pada stasiun pemancar yang lain yang berarti meninggalkan stasiun itu.

Oleh karena itu program siaran harus sudah siap sebelum waktu siaran dimulai. Untuk tayangan langsung mungkin lebih mudah karena sifatnya hanya menayangkan acara yang sedang berlangsung, sehingga tinggal membuat variasi gambar yang ditayangkan. Hal ini diperlukan kecermatan bagi sutradara untuk memilih gambar mana yang sesuai dari karya kamerawan yang satu dengan yang lain atas instruksi sang sutradara atau improvisasi kamerawan itu sendiri. Semua gambar yang ditayangkan akan direkam di VTR sebagai arsip tayangan program yang sewaktu-waktu bisa ditayangkan kembali atau menjadi bahan untuk program pengembangan menjadi program sajian baru yang lebih menarik. Setelah siap program tayangan sutradara tinggal memberi perintah kepada operator pemancar maupun *switcher/VTR* untuk *on air*. Setelah itu siaran harus berlangsung tidak terputus dari program yang satu ke program yang lain sampai pada akhir program ditutup oleh presenter atau penyiar dan muncul gambar cue penutup dan musik tune sebagai tanda pemancar segera *off air*.

#### 4. Menjaga daya baterai dan persediaan video.

Menjaga daya baterai sangat penting dalam pelaksanaan shooting, baik shooting di luar studio maupun di dalam studio. Apalagi pada shooting yang langsung disiarkan ke publik. Apabila daya baterai tidak dijaga, maka akan terjadi drop tegangan maupun arus listriknya sehingga akan berakibat tidak mampu mensuplay energi listrik untuk keperluan peralatan elektronik camera, mic yang menyebabkan peralatan tidak bekerja normal. Hal ini akan berakibat mengganggu jalannya shooting maupun siaran TV. Oleh karena itu baterai harus di charge/disetrum sebelum kegiatan shooting dimulai sehingga baterai telah dalam kondisi penuh/full. Di samping itu menyediakan baterai cadangan sangat dianjurkan, agar pelaksanaan shooting tidak terganggu karena baterainya kosong. Peralatan yang menggunakan baterai diantaranya adalah camera dan mic. Mic yang baterainya drop juga akan mengganggu produksi suara. Suara akan menjadi tidak jelas kualitasnya dan biasanya akan menimbulkan noise/derau. Oleh karena itu cadangan baterai untuk mic juga sangat diperlukan untuk kelancaran shooting/siaran TV.

Drop baterai pada camera bisa diatasi dengan menyediakan genset, karena biasanya camera dilengkapi

dengan adaptor sehingga bisa bekerja dengan sumber listrik dari genset maupun dari PLN.

Menjaga kebutuhan kaset video juga harus mendapat perhatian, karena kekurangan stok kaset video juga akan mengganggu pelaksanaan shooting. Akan mengakibatkan tidak memiliki backup siaran ataupun dokumentasi karena tidak ada bahan untuk merekam videonya. Oleh karena itu dalam mempersiapkan shooting jangan sampai ketinggalan menyediakan kaset video yang cukup. Sebelumnya semua kaset video harus dicek apakah tidak ada yang macet karena lengket, apakah tidak berjamur dan sebagainya. Pastikan semua peralatan dan bahan *ready for use*.

## H. Program Siaran TV

### 1. Format Program Siaran Televisi

Ditinjau dari pendekatan produksinya Format program siaran TV dapat dikategorikan menjadi dua yaitu karya artistik dan karya jurnalistik. Karya artistik adalah program TV yang diproduksi melalui pendekatan artistik yang sangat mengutamakan keindahan. Contoh jenis program artistik adalah sebagai berikut.

- a. Pendidikan/Agama : mimbar, monolog, khotbah dan sebagainya
- b. Hiburan : kuis, Video klip, drama, komedi, sinetron dan sebagainya
- c. Seni dan budaya : *feature*
- d. Iklan / *public service* : spot komersial, spot layanan masyarakat
- e. Penerangan umum : Drama instruksional
- f. IPTEK : dokumenter, kuis

Program jurnalistik diproduksi melalui pendekatan jurnalistik yang sangat mengutamakan kecepatan dan aktualitas informasi. Contoh jenis program jurnalistik adalah sebagai berikut.

- a. Berita aktual (*news bulletin*) merupakan program yang sangat terikat dengan waktu siaran ( *Time concern*)
- b. Berita non actual (*news magazine*) merupakan program yang tidak begitu terikat dengan waktu siaran (*timeless*)
- c. Penjelasan masalah hangat : dialog, wawancara, diskusi panel

Monolog : pidato;

Siaran langsung : reportase, komentar, laporan

Perbandingan dari kedua jenis karya program TV tersebut dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 6. Perbandingan format artistik dan jurnalistik

Karya Artistik	Karya Jurnalistik
<p>Sumber : ide/gagasan Mengutamakan keindahan</p> <p>Isi pesan, bisa fiksi dan non fiksi Penyajian tidak terikat waktu Sasaran: kepuasan penonton Memenuhi rasa apresiasi</p> <p>Improvisasi tak terbatas Isi pesan terikat kode moral Penggunaan bahasa bebas/ dramatis</p> <p>Refleksi daya hayati kuat Isi pesan tentang realitas sosial.</p>	<p>Sumber: permasalahan hangat Mengutamakan kecepatan dan aktualitas Isi pesan, harus aktual</p> <p>Penyajian terikat waktu</p> <p>Sasaran: kepercayaan dan kepuasan penonton Memenuhi rasa ingin tahu penonton Improvisasi terbatas Isi pesan terikat kode etik</p> <p>Menggunakan bahasa jurnalistik Ekonomis dalam bahasa dan kata</p> <p>Refleksi penyajian kuat Isi pesan realitas dan faktual</p>

## 2. Jenis-jenis Program TV

Terdapat berbagai program tayangan TV yang selama ini disiarkan oleh perusahaan penyiaran televisi adalah sebagai berikut.

- a. **Program Seni dan Budaya.** Program ini termasuk karya artistik program televisi. Secara garis besar program seni dan budaya dibedakan menjadi dua yaitu program seni pertunjukan dan program seni pameran. Program seni pertunjukan diantaranya seni musik, seni tari, pertunjukan boneka. Seni musik misalnya konser, gamelan, jazz, klasik, pertunjukan musik daerah dan sebagainya. Seni tari misalnya tari tradisional, tari daerah, tari modern dan sebagainya. Seni pertunjukan boneka misalnya puppet show, si unyil, wayang kulit, wayang golek dan sebagainya. Sedangkan yang termasuk seni pameran misalnya adalah seni arsitektur, seni kriya, seni lukis, seni instalasi, seni patung, seni rupa dan sebagainya.

Seni pertunjukan dalam hal ini berkaitan seni budaya pengemasannya tidak mudah. Seorang produser harus memiliki pengetahuan tentang seluk beluk seni dan budaya yang mau disajikan. Misalnya tentang asal-usulnya, penciptanya, substansinya, dan bagian-bagian atau detail tentang seni budaya tersebut. Akan lebih baik lagi bila yang menjadi produser atau sutradaranya adalah orang seni budaya itu sendiri. Misalnya seorang penari tradisional menjadi sutradara dari pertunjukan tari yang akan diproduksi. Agar pertunjukan seni budaya bisa menarik pemirsa yang banyak perlu dikemas dan dipadukan secara pop sehingga disenangi banyak orang. Suatu bukti keberhasilan ini misalnya ketoprak, drama tradisional Jawa Tengah pernah mendapatkan rating yang tinggi ketika dikemas secara pop dengan humor, lalu menjadi ketoprak humor. Wayang kulit digabung dengan penyanyi pop, kroncong maupun campursari dengan melibatkan para selebritis terkenal juga banyak menarik pemirsa.

Seni pameran seperti yang pernah di produksi dan ditayangkan adalah program seni arsitektur yaitu rumah kita, atau rubrik unik. Memang belum banyak digarap oleh produser karena takut rugi karena kurang menarik bagi seponsor. Sebenarnya bila digarap dengan lebih profesional dan mungkin bisa dipadukan dengan program lainnya seperti drama, tari yang dimasuki informasi tentang seni lukis, arsitek, patung dan sebagainya akan menjadi tayangan yang menarik dan disenangi sehingga akan mendatangkan profit karena seponsor mau mendanai.

- b. **Program Hiburan Pop.** Program ini meliputi beberapa macam program entertainment seperti lawak, musik pop, mode show, atau perpaduan ketiga-tiganya. Program ini dapat diseting di dalam studio maupun di luar studio yaitu di gedung pertunjukan atau di lapangan.

Program hiburan lawak. Contoh program yang disenangi saat ini adalah parodi yaitu jenis lawak intelektual yang dikemas menjadi program republik mimpi. Dorce show, Vina panduwinata show, Iwan Fals show dan sebagainya juga merupakan program hiburan pop yang menarik. Program lawak juga banyak yang dikemas dalam format *interview*. Dalam hal ini wawancara hanya dipakai sarana untuk memunculkan humor yang merangsang penonton untuk tertawa karena lucu. Biasanya untuk lebih memberi kemenarikan program ini dipadukan dengan selingan penyanyi untuk memberikan intermezo dengan lagu atau

juga dialog. Program empat mata yang dipandu seorang Tukul Arwana yang menjadi pusat lawakan ditambah dengan program hiburan variatif dari pelawak lain, penyanyi dan artis-artis yang lain merupakan suatu contoh program hiburan yang menarik dan mendapatkan rating yang tinggi.

Program hiburan musik. Seperti musik dangdut sudah menjadi primadona televisi. Bahkan telah dikemas format program yang mengarahkan penyanyi yang tidak biasa/ senang dengan jenis musik ini mendadak menjadi penyanyi dangdut dengan goyang pinggulnya yang aduh hai. Jenis musik ini memang menjadi kesenangan masyarakat menengah ke bawah (dulu) yang bertempat tinggal di daerah pantai. Tetapi saat ini sudah berubah menjadi musik rakyat dari segala kalangan, sehingga hiburan ini banyak disukai dan memperoleh rating yang tinggi yang berarti mendatangkan keuntungan bagi perusahaan penyiaran TV melalui banyak sponsor komersial. Program musik jazz dan klasik sebagai program seni dan budaya saat ini sedang mencari format untuk mendapatkan penggemarnya. Lain halnya musik pop dan dangdut dapat dikemas dengan berbagai macam format karena memiliki karakter yang agak bebas dan berbeda dengan musik klasik/jazz. Model pertunjukannya bisa diseting di studio maupun diluar studio. Kecantikan dan kepiawaian artis juga sangat dibutuhkan untuk memuaskan penonton baik distudio maupun di rumah. Oleh karena itu pengambilan gambar yang bervariasi sangat penting dalam hal ini. Tayangan siaran dapat secara langsung maupun tak langsung. Secara langsung berarti tayangan programnya menjadi natural apa adanya seperti saat itu terjadi. Tetapi untuk tayangan tidak langsung dapat dilakukan editing dan diinsert materi/animasi untuk menambah tayangan lebih menarik dan mampu memuaskan penonton.

- c. **Program *Talk show*.** Program ini juga dikenal program wicara. Banyak format untuk mengemas program ini diantaranya adalah *vox-pop*, kuis, interview, diskusi panel dan sebagainya. Program ini banyak mengetengahkan pembicaraan seseorang atau lebih tentang sesuatu yang menarik, hangat dibicarakan masyarakat, tanya jawab persoalan dengan hadiah dan sebagainya. Program uraian pendek (*the talk program*) didahului munculnya seorang presenter membicarakan sesuatu yang menarik untuk membuka acara. Selanjutnya uraian disampaikan oleh seorang pembicara dengan waktu yang pendek misal 2-5

menit. Dalam waktu tersebut bila hanya wajah pembicara yang muncul, maka tayangan akan menjadi monoton dan menjemukan. Oleh karena itu ditengah pemberian uraian perlu ditayangkan gambar pengganti pembicara yang merupakan ilustrasi yang sesuai dengan apa yang diuraikan. Sehingga tayangan akan lebih menarik. Selanjutnya ditutup oleh presenter dengan merangkum/memberikan komentar dan sekaligus menyampaikan acara selanjutnya setelah tayangan iklan. Kadang-kadang seorang presenter juga menjadi pembicara sendiri. Oleh karena itu presenter dituntut memiliki kemampuan dan pengetahuan yang luas.

- d. **Program *vox pop* / suara masyarakat.** Kata *vox pop* berasal dari kata *vox populi* yang berarti suara masyarakat. Yaitu program yang mengetengahkan pendapat umum tentang suatu masalah. Program ini dapat dipisahkan antara *vox pop* sebagai program dengan *vox pop* sebagai penyelidikan.

*Vox pop* sebagai program, mengetaengahkan serangkaian pendapat umum tentang suau masalah yang sedang dibahas dalam program kepada penonton dengan tujuan agar penonton mengetahui bermacam-macam pendapat dari berbagai orang atau kelompok sehingga dapat dikonfrontir dengan pendapatnya sendiri. Dengan cara ini penonton diajak untuk berpikir dan mempertimbngkan atau memilih pendapat mana yang sesuai dengan pendapatnya. Dari pendapat-pendapat itu producer dapat menarik kesimpulan dan mengetahui tanggapan masyarakat yang sebenarnya terhadap masalah yang sedang dibahas. *Vox pop* juga untuk menunjukkan bahwa masalah tersebut merupakan masalah yang penuh kontradiksi. Dan masalah yang pelik karena pendapat mereka bermacam-macam, berarti sulit untuk dipecahkan.

*Vox pop* untuk penelitian dapat dipakai sebagai masukan / *feedback* dalam proses komunikasi tentang suatu masalah. Producer menggunakan berbagai pihak untuk berpendapat tentang suatu masalah, sehingga terjadi komunikasi dua arah secara wajar. *Vox pop* biasanya menjadi bagian dari program lain meskipun bisa berdiri sendiri. Yaitu menjadi bagian dari program feature atau majalah udara. Sebagai bagian dari program lain program *vox pop* harus menyesuaikan dengan tema program utamanya.

- e. **Program Wawancara (*interview*).** Program ini termasuk the talk show program. Bentuk yang lain adalah diskusi

panel. Dalam pelaksanaannya dapat dilaksanakan di dalam studio maupun diluar studio. Demikian pula dapat dilaksanakan siaran secara langsung maupun tidak langsung. Agar program ini tidak membosankan perlu dipersiapkan dengan matang agar penonton juga memperoleh apa yang diharapkan.

- f. **Program diskusi panel.** Program ini dikenal dengan talkshow diskusi. Program ini tentunya tidak akan menarik bila pengemasannya tidak baik. Akan menjadi program yang membosankan penonton karena variasi gambarnya tidak banyak ya tokoh itu saja dengan posisi yang sama duduk dan berbicara. Hal ini bertentangan dengan prinsip program audio visual yang memerlukan kreatifitas dan variasi gambar sehingga tayangan menjadi hidup dinamis dan menarik. Oleh karena itu perlu dipersiapkan format yang luwes dan terpadu. Mungkin dapat dibuat interaktif sehingga dapat ikut dalam acara diskusi tersebut. Mendatangkan tokoh pro dan kontra sehingga dapat menghidupkan suasana dan sebagainya. Presenter akan bertindak sebagai moderator untuk mengatur pembicaraan agar adil dan merata tidak didominasi seseorang pembicara saja. Oleh karena itu presenter merupakan faktor penting sehingga harus bisa manage acara sehingga acara berjalan lancar dan tuntas. Untuk itu dibutuhkan presenter yang berpengalaman dan memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang masalah yang sedang dibahas.
- g. **Program berita (*News*).** Merupakan program sajian berupa fakta dan kejadian/peristiwa yang memiliki nilai berita yaitu yang unusual, factual dan esensial dan disiarkan melalui media secara periodik. Penyajian berita harus obyektif, liputan gambar yang disajikan agar tidak membuat shock tetapi obyektivitasnya harus dipertahankan. Namun demikian subyektivitas dapat terjadi karena peliput, karena penyusunan kalimat/bahasa yang digunakan dan kebijakan stasiun penyiarannya yang memiliki kebijakan pemberitaan (*editorial policy*). Kebijakan redaksi dapat menentukan komposisi berita (*newscast*). Berdasarkan lingkup kawasan menjadi berita nasional, internasional maupun regional. Berdasarkan aspek kehidupan dapat menjadi berita ekonomi, sosial, politik dan kebudayaan.

Berdasarkan bidang khusus menjadi berita olah raga, berita kewanitaan, dan pariwisata. Selanjutnya karakter-karakter tersebut disusun menjadi blok. Dan blok-blok

ditata menjadi urutan blok yang mempertimbangkan perhatian penonton. Penyusunan materi berita sangat bervariasi. Biasanya bagian yang aktual ditempatkan di depan baru berita penting dan disusul bagian yang kurang penting seperti tentang humanitas. Bagian humanitas ini disampaikan dengan agak humoris yang berfungsi mengendorkan syaraf penonton setelah menyaksikan peristiwa yang menegangkan. Juga berfungsi sebagai jembatan bagi acara berikutnya. Terdapat duacamam berita yaitu berita yang terikat waktu (*time concern*) dan berita yang tidak terikat waktu (*timeless*). Berita yang terikat waktu diprogramkan menjadi berita harian dan yang tidak terikat waktu disajikan secara berkala.

**Berita Harian.** Disebut juga dengan berita hangat (*hot news*) adalah berita yang segera disampaikan ke masyarakat. Memiliki corak terikat waktu, singkat dan aktual. Berita hangat juga bersifat linier dan langsung (*stright news*) misalnya program seputar indonesia, Topik, Liputan 6. dalam hal ini tidak menampilkan opini dan interpretasi reporter maupun tokoh. Disamping bentuk berita harian tersebut dapat pula berbentuk pembahasan mendalam (*indept news*), contohnya adalah program kupas tuntas. Terdapat pula berita yang lunak (*soft news*) yang memberitakan kejadian umum yang penting di masyarakat misalnya berita tentang konferensi, seminar, pembangunan daerah, kegiatan masyarakat dan *human interest* Berita seperti ini tidak melibatkan tokoh masyarakat atau orang terkenal.

Bentuk lain dari berita harian adalah *hard news* (berita keras). Yaitu berita yang mengandung konflik dan memberi sentuhan emosional serta melibatkan tokoh terkenal. Yang termasuk dalam berita ini adalah berita yang memiliki *high political tetion, very unusual, dan controversial*.

*Soft news* juga bentuk lain dari berita harian. Yaitu berita singkat dan penting tentang informasi kejadian. Sebagai contoh adalah program sekilas info, yang dijadwalkan setiap jam sebagai *breaking news* atau *stop press*.

**Berita berkala.** Merupakan karya jurnalistik TV yang tidak terikat waktu (*timeless*) sehingga memiliki kemungkinan penyajian berita yang lebih lengkap dan mendalam serta ditambah kan sentuhan artistik yang membuat kemenarikan penonton. Berita berkala ini dapat berbentuk *feature, dokumenter, dan magazine*.



**Menulis Laporan Siaran Berita.** Setelah Wartawan TV meliput berita, sehingga berita telah didapatkan secara lengkap, maka dapat dilanjutkan dengan klarifikasi berita tersebut kepada sumber berita untuk mengecek kebenaran berita. Selanjutnya diteruskan dengan langkah penulisan laporan berita. Penulisan laporan berita disesuaikan dengan format program yang dipilih untuk penyiarannya melalui program TV. Apakah termasuk berita yang terikat waktu atau berita yang tidak terikat waktu. Apabila termasuk berita yang terikat waktu, maka dapat dimasukkan kedalam berita harian. Sehingga penulisannya harus singkat dan aktual linier dan langsung (Stright). Dapat pula dimasukkan pada bentuk berita lunak (soft) kalau beritanya tentang kejadian umum yang penting di masyarakat. Atau berita yang dibahas mendalam (indepth). Apabila beritanya termasuk kategori yang tidak terikat waktu, maka laporannya ditulis menjadi berita berkala. Dalam hal ini dapat dipilih bentuk feature, dokumenter atau magazine.

Teknik penulisan laporan program berita dapat dibaca kembali pada bab jurnalistik penyiaran TV yang telah banyak dibahas di muka.

- h. **Program dokumenter.** Dalam program dokumenter terkandung unsur nilai dan faktual. Faktual berarti nyata, ada dan pernah terjadi. Nilai adalah esensial dan bermakna. Suatu dokumen dapat berwujud kertas dengan tulisan atau berkas-berkas seperti ijazah, catatan, surat penting dan juga berwujud gambar, foto, film, video dari suatu peristiwa atau kejadian dimasa lampau. Yang disebut memiliki dokumenter adalah dokumen yang memiliki makna bagi suatu lingkungan/daerah, sehingga yang dapat mengetahui apakah dokumen itu memiliki nilai dokumenter adalah lingkungan itu sendiri. Program dokumenter TV mengandung dua unsur pokok yaitu gambar dan suara.

Unsur gambar terdiri dari antara lain:

- 1) Rangkaian kejadian : suatu peristiwa, kegiatan lembaga
- 2) Kepustakaan : potongan arsip, majalah atau mikrofilm
- 3) Pernyataan : Individu yang berbicara sadar didepan kamera
- 4) Wawancara : pewawancara boleh kelihatan atau tidak
- 5) Foto still : foto-foto bersejarah
- 6) Dokumen : gambar, grafik, kartun
- 7) Pembicaraan : diskusi, atau pembicaraan sekelompok orang

- 8) Layar kosong /*silhouette* : untuk memberi perhatian pada sound atau *silhouette* karena pribadi yang berbicara dibahayakan keselamatannya jadi perlu dilindungi dengan memburamkan wajah biar tidak nampak jelas.

Unsur suara antara lain sebagai berikut.

- 1) Narasi/reporter : dengan narator/reporter/voice over
  - 2) Synchronous sound : dengan suara apa adanya dalam gambar yang direlay secara tersendiri, kemudian di mix/dipersatukan.
  - 3) Sound effect : suara-suara suasana dan latar belakang
  - 4) Musik/lagu : harus diciptakan musik
  - 5) Kosong/sepi : untuk memberi kesempatan penonton memperhatikan secara detail.
- i. **Program *Feature*.** Yaitu program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema yang diungkapkan melalui berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis dan disajikan dalam berbagai format. Satu *feature* dapat disajikan dengan merangkai beberapa format program sekaligus. Misalnya dalam format wawancara, show, *vox pop*, puisi, musik, sandiwara singkat/fragmen. Dalam *feature*, setiap format harus membicarakan hal yang sama tetapi dari sudut pandang yang berbeda agar tidak *overlapping*. *Feature* merupakan gabungan dari unsur dokumenter, opini dan ekspresi. Karya puisi, musik dan nyanyian merupakan ungkapan ekspresi dari pokok bahasan yang disajikan namun nilai faktualnya kurang dan hanya dipakai untuk menciptakan suasana.
- j. **Program *magazine* (majalah).** Program ini dikenal sebagai majalah udara. Contohnya program Apresiasi Film dan Spectrum. Seperti media cetak majalah udara terbit mingguan, bulanan, tergantung dari kemauan produser. Dalam majalah udara juga terdapat rubrik tetap yang berisi bahasan-bahasan. Dengan demikian program ini mirip dengan *feature*, bedanya kalau *feature* hanya memuat satu bahasan yang disorot dalam berbagai format, tetapi kalau majalah udara memuat satu bidang kehidupan seperti wanita, film, pendidikan. Musik yang ditampilkan dalam rubrik tetap disajikan dalam berbagai format. Contohnya progra Gebyar dan Gelar, Karya dan Pencipta, Bintang Kita

dan sebagainya. Durasi program ini adalah berkisar dari 30 - 50 menit dan memuat 6-10 rubrik.

- k. **Program Spot.** Adalah program untuk mempengaruhi dan mendorong penonton TV untuk tujuan tertentu. Program ini sangat pendek hanya memiliki durasi penayangan berkisar antara 10 detik sampai 1,5 menit. Program spot merupakan program spesifik yang diciptakan untuk kepentingan tertentu, secara efektif dapat mencapai dan pesannya dipahami penonton dalam waktu yang singkat. Terdapat macam-macam program spot diantaranya spot komersial, spot layanan masyarakat, spot sosial, spot propaganda politik, dan sebagainya. Pengertian kebanyakan orang yang namanya program spot adalah iklan promosi komersial yang bertujuan menggiring penonton untuk membeli produk yang ditawarkan.

Program spot memiliki keunggulan dibanding program lainnya yaitu

- 1) Dapat mencapai penonton yang banyak, karena tidak membutuhkan waktu perhatian yang lama
- 2) Penonton dapat menerima pesan sebelum berubah menjadi bosan
- 3) Dapat diulang beberapa kali dan mudah diingat
- 4) Ide yang singkat tetapi memiliki kekuatan yang besar jika dikerjakan dengan baik dan hanya memuat satu obyek
- 5) Mudah disisipkan diantara program sebagai selingan karena waktunya singkat.
- 6) Biaya pembuatan relatif murah, namun spot komersial dapat mendatangkan pemasukan dana yang besar.

Program spot digunakan untuk kepentingan-kepentingan sebagai berikut.

- 1) Memberitahukan kejadian penting yang akan disiarkan (promo)
- 2) Memberitahukan tempat di mana masyarakat dapat memperoleh keterangan tentang sesuatu yang diperlukan (informasi)
- 3) Memberikan kritik ringan terhadap peristiwa, perbuatan, dan hal lain di masyarakat agar masyarakat menyadari hal itu (spot layanan masyarakat)
- 4) Meyakinkan masyarakat tentang kebenaran (*religious spot*) atau pandangan tertentu tentang persoalan masyarakat atau politik.

Ciri-ciri program spot adalah sebagai berikut

- 1) Sering diulang-ulang penayangannya, kadang-kadang dapat mencapai penonton yang luas karena pengulangan itu
- 2) Sering tidak ada hubungannya dengan program lain ketika spot ditayangkan. Sering ditayangkan sebagai selingan diantara program lain
- 3) Tidak ada kata pembukaan dan penutup, tetapi dengan cara sederhana langsung menyampaikan pesan. Ditulis dengan gaya penulisan cepat.

- I. Program Doku-drama.** Merupakan kependekan dari program drama dokumenter yaitu dokumenter yang dikemas dalam bentuk drama. Suatu kejadian yang sudah lampau, faktual ada peninggalan dan bekasnya, beberapa tokohnya masih hidup didramakan kembali karena memiliki daya tarik atau kejadian tersebut memiliki nilai. Program Video/TV tersebut disebut doku-drama. Tidak sepenuhnya dokumenter dan tidak sepenuhnya drama karena mengandung kebenaran faktual. Materinya disebut faksi yaitu gabungan antara fakta dan fiksi.

Tampilan programnya hampir sama dengan sinetron. Perbedaannya doku-drama bertolak dari pengalaman atau kejadian nyata, shootingnya juga mengambil lokasi tempat yang sama dengan kejadian sesungguhnya. Di dalamnya kadang dimasukkan adegan nyata yang diambil dari footages dokumenter atau dokumen yang lain. Memproduksinya mirip dengan produksi dokumenter, namun adegan masa lalu boleh direkayasa.

Contoh program doku-drama misalnya film Anak Seribu Pulau.

- m. Program Sinetron.** Adalah program film yang diproduksi elektronik (sinema elektronik). Program ini di jaman TVRI disebut drama Televisi atau teleplay atau sandiwara televisi. Program sinetron penggarapannya hampir sama dengan film layar putih. Demikian pula penulisan dan format naskahnya. Naskah sinetron disebut juga skenario. Perbedaan dengan film layar putih, sinetron pembuatannya sudah menggunakan kamera elektronik dengan video tape recorder sebagai perekam. Saat ini kamera sudah dilengkapi dengan VCR untuk merekam gambar dan suara. Bahannya pita magnetik didalam kaset. Penyajiannya dipancarkan dari stasiun TV dan diterima dirumah-rumah dengan pesawat penerima TV. Sedangkan film layar putih pengambilannya

menggunakan kamera optik, bahan filmnya seluloid dan media penyajiannya menggunakan proyektor film dan layar putih didalam gedung bioskop yang gelap. Pengambilan gambarnya menggunakan engle lebar, sedangkan sinetron menggunakan angle close shot.

**TUGAS :** Saksikan acara salah satu stasiun TV, Coba identifikasi setiap jenis program yang ditayangkan dan termasuk program yang mana menurut apa yang telah anda pada buku ini. Buat laporan kepada Pembimbing/Guru

#### I. Merencanakan Jadwal Siaran TV

Merencanakan jadwal siaran sangat terkait dengan program yang telah direncanakan. Program apakah yang direncanakan disiarkan setiap hari atau menjadi program harian. Program apakah yang direncanakan ditayangkan setiap minggu, atau menjadi program mingguan. Dan seterusnya menjadi program tayangan bulanan, triwulanan dan sebagainya. Untuk merencanakan jadwal harian, mingguan maupun bulanan juga terkait suatu konsekuensi bahwa program yang akan ditayangkan harus sudah siap diproduksi sebelum waktu yang telah ditetapkan. Oleh karena itu jadwal siaran juga menjadi panduan produksi program. Produksi program juga diklasifikasikan untuk program singkat/harian dan program yang berkala/mingguan atau bulanan.

Dalam merencanakan jadwal perlu langkah identifikasi program khususnya durasi/ lama putar setiap program, ditayangkan setiap hari, sehari berapa kali, waktu tayang pagi, siang atau malam, ada program lanjutan atau lepas/berdiri sendiri dan sebagainya. Perencana jadwal juga harus tahu berapa jam waktu yang tersedia mulai pembukaan (*on air*) sampai penutupan (*off air*). Berapa lama waktu untuk tayangan program dan berapa waktu yang disediakan untuk spot komersial dan layanan masyarakat. Disamping itu juga harus diketahui seponsor setiap program, untuk penempatan tayangan spot komersialnya.

Setelah langkah identifikasi dan menghasilkan kelompok-kelompok data langkah selanjutnya menyusun/menempatkan setiap program pada format jadwal yang berisi bulan, hari, tanggal, jam, program dan sebagainya. Contoh format jadwal adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Format Jadwal Acara Siaran TV

Program dan Jam tayang	Kamis, 01-11-07	Jumat 02-11-07	Sabtu 03-11-07
05.00-05.15	Tune pembuka	Tune pembuka	Tune pembuka
05.15-05.30	.....	.....	.....
05.30-05.05	Spot x,y,z	..	...
dan seterusnya			

Contoh jadwal Siaran TV salah satu stasiun penyiaran TV swasta adalah sebagai berikut:

Tabel 8. ACARA TV Jumat tgl.5 Oktober 2007

Metro TV		Trans TV	
07.05	Indonesia This Morning	07.00	Insert Pagi
07.30	Metro Xin Wen	07.30	Cerita Pagi
08.05	Sport Corner	08.00	Ngelenong Nyok
08.30	The Breakfast Club	08.30	Good Morning
09.35	Market Review	09.30	Dorce Show
10.05	Oprah Winfrey Show	10.30	Kejamnya Dunia
11.05	Showbiz On Location	11.00	Insert
11.30	Box Office America	11.45	Jelang Siang
12.05	Metro Siang	12.30	Ceriwis
13.05	Absolut 20/20	13.30	Sisi Lain
14.05	Archipelago	14.00	Wisata Koliner
14.30	Public Corner	14.30	Surat Sahabat
15.05	Bisnis Hari Ini	15.00	Jelajah
15.30	World News	15.30	Kroscek
16.05	Tajuk RAMADAN	16.00	Reportase Sore
16.30	Khasanah Religi Nusantara	16.30	Insert Sore
17.05	Ensiklopedia Alquran	17.00	Menuju Surgamu
18.05	Metro Hari Ini	19.00	Legenda
		21.00	Ketupat Ramadan
		21.30	Taking Lifes
		23.30	Reportase Malam

19.05	Suara Anda	
19.30	Satu Jiwa	
20.05	Gebyar Wisata Nusantara	
21.05	Top Nine News	
21.30	Expedition	
22.05	Open House Republik Mimpi	
23.05	Metro Sport	
23.30	Metro malam	

## J. Perpustakaan Audio Visual

1. **Pustaka Program.** Pustaka program adalah berbagai program hasil produksi sendiri maupun dari hasil pembelian dalam bentuk kaset, tape, cd, film dan sebagainya yang telah atau akan disiarkan perlu diadministrasikan dan disimpan dengan baik di dalam ruang perpustakaan audio visual. Biasanya hasil produksi program (master) digandakan beberapa copy ke bentuk sesuai dengan perangkat playernya. Perpustakaan mendapat satu copy dengan informasi yang lengkap seperti judul, ditayangkan hari tanggal tahun jam dan durasinya, termasuk artis dan kerabat kerjanya sehingga menjadi media yang informatif. Data tersebut dibukukan dan diberi nomor dan didaftar pada katalog, sehingga akan lebih memudahkan pencarian bila sewaktu-waktu dibutuhkan. Berikut ini contoh berbagai program yang disimpan di perpustakaan.

### Audio musik



Gambar 91. Perpustakaan/discotic Program TV

2. **Pustaka Musik dan Sound Efek.** Disamping hasil produksi, untuk keperluan produksi diperlukan materi pendukung berbagai musik untuk backsound maupun sound efek. Oleh karena itu perpustakaan perlu melengkapi pustaka musik berbagai jenis seperti musik tradisional, klasik, jazz, pop dan sebagainya. Atau musik hasil ciptaan sendiri (penata suara) dan musik-musik yang pernah digunakan untuk mendukung produksi program perlu penyimpanan dan pengadministrasian dengan baik. Biasanya jenis musik yang digunakan dalam produksi adalah jenis instrumentalia. Demikian pula berbagai jenis sound efek seperti suara angin, hujan, petir, berbagai suara binatang, suara orang berjalan, membuka pintu, tepuk tangan dan sebagainya, perpustakaan perlu memiliki koleksi sehingga memudahkan bila sewaktu-waktu producer membutuhkan.

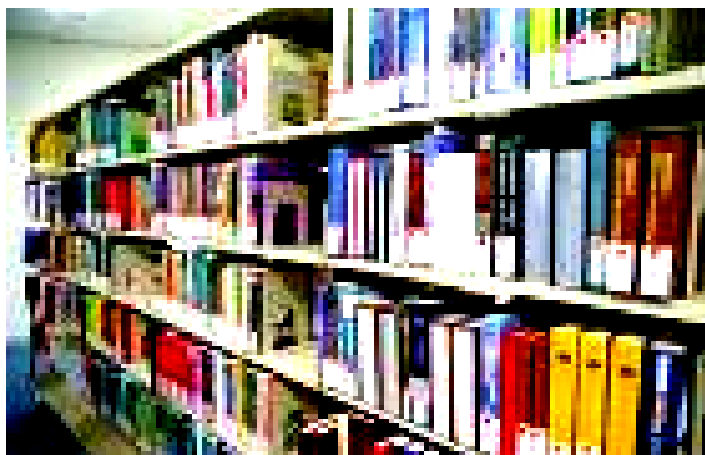


3. **Bank Gambar.** Yang dimaksud dengan bank gambar adalah kumpulan dari materi produksi hasil shooting. Setelah produksi selesai maka gambar-gambar hasil shooting dikumpulkan dan diberi identitas dan informasi yang lengkap. Gambar-gambar ini bermanfaat untuk produksi revisi ataupun bisa dimanfaatkan untuk memproduksi program baru dengan tinjauan maupun tema yang berbeda. Disamping disimpan untuk keperluan arsip/dokumen yang kemungkinan sewaktu-waktu diperlukan.



Gambar 92. Tempat penyimpanan Stock Shot/Bank gambar

4. **Buku referensi.** Buku-buku referensi juga sangat diperlukan terutama para produser dan penulis naskah untuk merencanakan suatu program. Oleh karena itu perpustakaan perlu memiliki koleksi buku referensi yang lengkap, untuk mempermudah produser dan penulis naskah dalam mendapatkan buku acuan atas naskah yang dibuatnya.



Gambar 93. Perpustakaan/ buku referensi

#### K. Produksi Program TV

Produksi program TV memerlukan pemikiran serius dari seorang produser, karena produser adalah orang yang paling bertanggung jawab atas produksi program. Terdapat beberapa hal yang harus dipikirkan atau direncanakan oleh seorang producer untuk produksi program TV yaitu : materi produksi, sarana produksi (equipment), biaya produksi (financial), organisasi pelaksana produksi, dan tahapan pelaksanaan produksi.

Materi Produksi adalah apasaja yang mampu menggugah ide seperti kejadian, peristiwa, pengalaman, karya cipta, binatang, hutan dan sebagainya. Seorang producer akan tersentuh pikirannya dan akan merangsang untuk beride untuk menciptakan sesuatu program Tv. Ide atau gagasan tersebut diubah menjadi tema program dokumenter atau sinetron atau program yang lainnya. Dari tema muncullah konsep program tersebut diwujudkan menjadi sinopsis yang menceriterakan kejadian secara singkat tetapi menyeluruh. Dari sinopsis dibuat treatment yang memuat langkah-langkah pelaksanaan perwujudan gagasan menjadi suatu program. Dari treatment diciptakan/ditulis naskah/script atau langsung diproduksi. Sebenarnya dari treatment telah nampak apakah program yang akan dibuat bermutu/berbobot atau tidak. Oleh karena itu perlu penyempurnaan konsep program sehingga menghasilkan naskah program yang baik. Kriteria program yang baik menurut NHK adalah: Kesatuan antara gagasan dan kebenaran, Kesatuan antara kemampuan daya cipta dan kemampuan teknis, relevan untuk setiap masa, memiliki tujuan yang jelas dan luhur,

mendorong kemauan belajar dan mengetahui, mereduksi nafsu dan kekerasan, keaslian, menyajikan nilai-nilai universal, menyajikan suatu yang baru dalam gagasan format dan sajian, serta memiliki kekuatan mendorong perubahan yang positif.

Program yang akan diproduksi dikelompokkan menjadi dua yaitu program adlib yaitu program yang diproduksi tanpa/tidak perlu menggunakan naskah karena tidak mungkin ditulis dan produksi program sistem bloking yaitu produksi program yang menggunakan naskah/script. Contoh program yang tanpa naskah seperti wawancara, talkshow secara langsung dan mungkin seorang pelawak tidak mungkin/sulit untuk menghafalkan naskah.

## 1. Sarana, Biaya, Organisasi dan Tahapan Pelaksanaan Produksi

### a. Sarana (Peralatan dan bahan) Produksi

Peralatan produksi program TV dikelompokkan peralatan utama yaitu : peralatan perekam gambar, perekam suara dan peralatan pencahayaan. Peralatan produksi di dalam studio sudah dipasang/diinstal tetap di dalam ruang studio pengambilan gambar/shooting dan ruang pengendali. Peralatan-peralatan tersebut adalah sebagai berikut.

Peralatan yang ada di arena shooting yaitu :

- 1) Kamera TV/Video sebanyak 2 - 4 buah
- 2) Perlengkapan Kamera : *Tripot, dolly, headpon*, kabel kamera
- 3) Lampu : Lampu studio, lampu stand, lampu spot
- 4) Micropon

Peralatan di ruang pengendali yaitu :

- 1) *Mixer Video*
- 2) *Switcher Video*
- 3) VTR atau VCR
- 4) Mixer audio, *amplifier, tape dack, equalizer, Speaker headpon*
- 5) *Switcher* lampu studio
- 6) Peralatan Sumber Video : VCD/DVD *Player*, VTR/*Telecine*
- 7) Sumber audio : computer, Pick Up (*turntable*), Tape/kaset *recorder*

Peralatan-peralatan tersebut adalah yang diperlukan untuk produksi di dalam studio. Biasanya sudah dipasang/ diinstal tetap. Untuk keperluan produksi di luar studio biasanya menggunakan peralatan yang portable karena mudah dibawa ke mana-mana. Pada prinsipnya

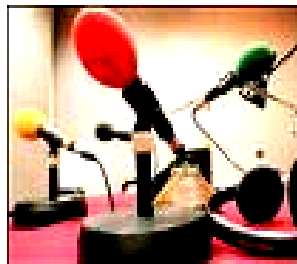
peralatan yang digunakan untuk produksi/shoting di luar studio adalah sama dengan di dalam studio.

Bahan Produksi adalah material perangkat lunak yang dipakai produksi. Misalnya tape/kaset video dari berbagai jenis sesuai dengan peralatan /kamera yang digunakan; kaset/tape audio; bolam lampu sesuai dengan jenis lampu yang digunakan; bateray sesuai dengan jenis peralatan yang menggunakan bateray, CDR/CDRW dan sebagainya.



Gambar 94. Bahan-bahan Produksi: Tape, Kaset analog dan digital, CDR





Gambar 95. Peralatan-peralatan produksi program TV

Pertimbangan jenis dan banyaknya peralatan tergantung format program yang akan diproduksi, apakah akan/bisa diproduksi di dalam studio atau harus di luar studio, apakah dikejar waktu atau ada tenggang waktu. Oleh karena itu demi tertibnya administrasi penggunaan barang/peralatan dan juga dapat digunakan ceking sehingga tidak ada peralatan yang tidak terbawa, maka setiap produksi harus mengisi daftar peralatan dan bahan yang dibutuhkan.

Format kebutuhan/penggunaan peralatan adalah sebagai berikut.

**Tabel 9. Daftar Peralatan dan Bahan Produksi**

JENIS PERALATAN				
NAMA	TIPE	MERK	WARNA	JUMLAH
Kamera Video	1. DXC 637 2. D 35 3. D 50 4. DSR 125 5. DSR 175 6. AGDP 800 7. AG 450			
VTR / VCR	1. Betacam 2. Digital recorder 3. SVHS 4. VHS			
Micropon	1. handheld 2. Mikestand 3. Boom/shot gun 4. clip on/lavaliere			
Lampu/ Pencahayaannya	1. HMI 2. Standard 3. Broadlight 4. spotlight 5. Fresnel 6. Reflektor			
Pita/Tape	1. Betacam 2. Digital Betacam 3. Mini DV			
Perlengkapan	1. Tripot kamera 2. Dolly 3. Tripot/stand mic 4. Filter lampu 5. TV Monitor 6. Kabel-kabel - Kamera - Audio - Lampu			

**b. Biaya Produksi**

Seorang produser harus membuat dan mengajukan proposal rencana anggaran biaya produksi program yang akan dikerjakan kepada stasiun penyiaran (menager Program). Dalam merencanakan anggaran biaya produksi ada dua pendekatan yaitu *budget/financial oriented* dan *quality oriented*.

*Financial oriented*. Perencanaan anggaran berdasarkan pada kemungkinan keuangan yang ada. Bila keuangan terbatas, maka tuntutan kebutuhan tertentu harus dibatasi. Misalnya lokasi shoting di dalam kota tidak perlu ke luar kota, artis kelas dua atau kelas tiga yang tidak terlalu mahal, penginapan dan waktu shoting dipersingkat, konsumsi yang tidak terlalu mewah dan sebagainya. Semua tergantung anggaran yang ada.

*Quality Oriented*. Perencanaan biaya produksi berdasarkan tuntutan kualitas hasil produksi yang maksimal. Berarti dalam hal ini tidak ada masalah keuangan. Dengan demikian produser dapat mengajukan anggaran seideal mungkin agar bisa mempertahankan/mencapai kualitas produksi yang maksimal. Produksi semacam ini disebut dengan produksi prestige yaitu produksi yang diharapkan mampu mendatangkan keuntungan financial dan nama perusahaan. Artinya hasil produksi tersebut layak jual. Disamping itu juga memiliki nilai dan manfaat bagi masyarakat.

Biasanya dalam merencanakan anggaran disamping dituntut kualitas juga harus melihat budget yang ada. Oleh karena itu bisa diambil jalan tengah yaitu dengan dua pendekatan secara simultan. Dalam hal ini seorang produser harus bisa mengidentifikasi hal-hal yang perlu dibiayai atau bagian apa yang bisa ditekan tanpa mengurangi kualitas produksi. Berarti merencanakan anggaran seefektif dan seefisien mungkin.

Berikut ini merupakan contoh kegiatan atau pokok-pokok yang memerlukan biaya sebagai bahan membuat rencana anggaran sebagai berikut.

1) Peralatan Lokasi Shoting

Kamera	: Rp. ....
Recorder	: Rp. ....
Kaset/Tape	: Rp. ....
Audio	: Rp. ....



Lampu : Rp. ....  
Perlengkapan : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp. ....**

2) Sewa Lokasi  
Lokasi 1 : Rp. ....  
Lokasi 2 : Rp. ....  
Lokasi 3, dst : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp. ....**

3) Setting  
Grafik : Rp. ....  
Dekorasi : Rp. ....  
Visual, dst : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp. ....**

4) Transportasi  
Sewa mobil : Rp. ....  
Bensin/solar : Rp. ....  
Parkir : Rp. ....  
Tiket pesawat : Rp. ....  
Jalan tol : Rp. ....  
Lain-lain : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp. ....**

5) Akomodasi 10 hari shooting  
Hotel 1 /hari x 10 : Rp. ....  
Hotel 2 /hari x 10 : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp. ....**

6) Konsumsi 10 hari shooting  
Artis 15 orang : Rp. ....  
Crew 20 orang : Rp. ....  
Staf prod. 7 orang : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp. ....**

7) Property  
Sewa meja kursi : Rp. ....  
Almari kuno : Rp. ....  
Senapan : Rp. ....

Lain-lain : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp.** .....

8) Kerabat kerja  
Kamerawan 1 : Rp. ....  
Kamerawan 2 : Rp. ....  
Audioman : Rp. ....  
Lightman : Rp. ....  
Kerabat kerja : Rp. ....  
Tambahan : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp.** .....

9) Editing dan Mixing  
Fasilitas editing : Rp. ....  
Kerabat kerja : Rp. ....  
Bahan : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp.** .....

10) Musik : Rp. ....  
Komponis : Rp. ....  
Rekaman : Rp. ....  
Peralatan musik : Rp. ....  
Bahan : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp.** .....

11) Administrasi  
Telepon : Rp. ....  
Fax : Rp. ....  
Fotocopy : Rp. ....  
Stationary : Rp. ....  
Petugas : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp.** .....

12) Artis  
Peran kelas 1, 3 orang : Rp. ....  
Peran kelas 2, 4 orang : Rp. ....  
Peran kelas 3, 3 orang : Rp. ....  
Figuran : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp.** .....

13). Kostum  
Pembelian : Rp. ....

Sewa : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp.** .....

14). Tata Rias  
Kosmetik : Rp. ....  
Salon : Rp. ....  
**TOTAL** : **Rp.** .....

15). Biaya tak terduga : Rp. ....  
16). Pajak : Rp. ....  
**TOTAL ANGGARAN** : **Rp.** .....

c. **Organisasi Pelaksanaan Produksi**

Agar produksi berjalan lancar dan sukses produser perlu menunjuk pembantu-pembantunya untuk menangani pekerjaan produksi program TV. Karena banyaknya jenis program yang membutuhkan keahlian yang bermacam-macam, maka seorang produser tidak mungkin untuk menangani sendiri. Oleh karena itu perlu dibentuk organisasi produksi.

Suatu produksi program TV melibatkan banyak orang misalnya artis, crew, dan fungsionaris lembaga penyelenggara, polisi, aparat setempat dimana shooting dilakukan, dan pejabat terkait dengan perijinan. Organisasi pelaksanaan disusun dengan rapi dengan memperhatikan kualifikasi kemampuan.

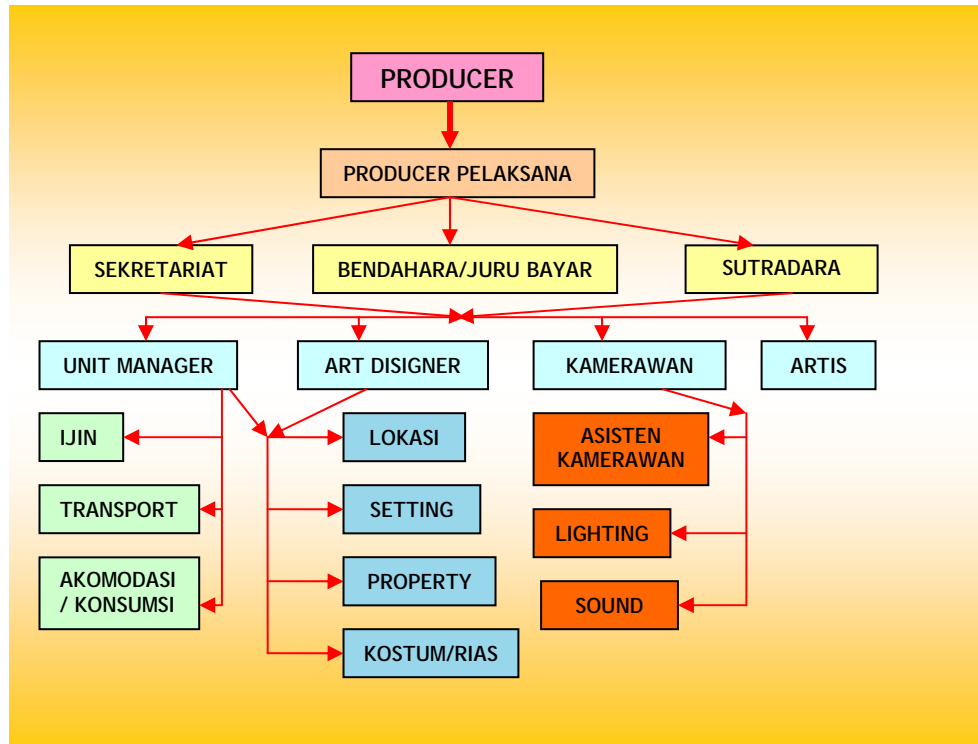
Produser pelaksana mengkoordinir bendahara dan juru bayar, sekretariat yang mengurus surat menyurat dan perijinan. Organisasi lapangan diserahkan kepada seorang unit manager yang mengkoordinasikan pekerjaan dari sisi organisasi dan artistik. Berarti manager unit menjadi penghubung antara unit organisasi dibawah sekretariat dan unit artistik dibawah sutradara. Bidang yang langsung di bawah koordinasi manager pelaksana unit adalah perijinan, transportasi, konsumsi, dan akomodasi. Sedangkan lokasi, seting/dekorasi, properti, kostum dan *make up* dan pelaksana lapangan berada dibawah koordinasi unit manager, tetapi pekerjaan-pekerjaan yang terkait dengan artistik dibawah koordinasi seorang *art director* atau *art designer*. Sutradara dalam bekerja dibantu oleh art director dan kamerawan yang mengkoordinasikan pekerjaan yang

ditangani oleh penata cahaya dan penata sound. Sutradara merupakan orang yang bertanggung jawab penuh produksi dan bertanggungjawab kepada produser.

Agar organisasi dapat bekerja dengan baik dan untuk keperluan pengawasan perlu adanya daftar kerabat kerja sebagai berikut.

- 1) Sutradara : .....
- Asisten sutradara : .....
- 2) Kamerawan : .....
- Asisten Kamerawan : .....
- Pembawa kabel : .....
- Penata cahaya : .....
- Asisten penata cahaya : .....
- Pengatur lampu : .....
- 3) Penata Suara : .....
- Asisten penata suara: .....
- Pengatur Mic : .....
- 4) Penanggung jawab teknik: .....
- Asisten penanggung jawab teknik: .....
- 5) Penata artistik (*Art Director*) : .....
- Asisten penata artistik : .....
- Pekerja penata artistik : .....
- 6) Penata Pakaian (*Coctum Director*) : .....
- Asisten penata pakaian : .....
- Pekerja penata pakaian: .....
- 7) Perancang Kostum : .....
- 8) Penata rias : .....
- Asisten penata rias : .....
- Pekerja penata rias : .....
- 9) VCR operator : .....
- 10) Pencatat shoting (*scriptman*) : .....
- 11) Unit Manager : .....
- Asisten Unit Manager : .....
- 12) Pembantu produksi : .....
- 13) Pekerja perlengkapan : .....
- beberapa orang sesuai dengan kebutuhan
- 14) Sopir : .....
- 15) Pelayanan umum (menyiapkan konsumsi) : .....

Struktur organisasi pelaksanaan produksi program TV adalah sebagai berikut



Gambar 96. Struktur organisasi pelaksanaan produksi program TV

d. **Pentahapan Pelaksanaan Produksi.**

Sesuai SOP (*Standard Operation Procedure*) Pelaksanaan produksi program TV diatur/ dilaksanakan secara bertahap sebagai berikut

- 1) Pra Produksi. Yang terdiri dari kegiatan ide, perencanaan dan persiapan
- 2) Pelaksanaan Produksi
- 3) Pasca Produksi yang terdiri dari penyelesaian dan penayangan produksi.

1) **Pra Produksi (Perencanaan dan Persiapan).**

Tahapan ini terdiri tiga tahap yaitu Penemuan Ide, Perencanaan dan tahap persiapan.

Tahap Penemuan ide. Dimulai ketika produser menemukan gagasan lalu mengadakan riset dan menulis naskah sendiri atau memberikan tugas kepada script

writer untuk mengembangkan gagasan menjadi naskah hasil riset.

Tahap Perencanaan. Meliputi penetapan jangka waktu produksi dengan merencanakan jadwal kerja, penyempurnaan naskah, pemilihan artis, penetapan lokasi, dan crew. Di samping itu juga merencanakan anggaran biaya produksi yang didalamnya termasuk estimasi biaya, penyediaan biaya dan rencana alokasi penggunaan biaya.

Tahap persiapan. Tahap ini meliputi kegiatan **mengkoordinasikan sumber-sumber** produksi diantaranya mengidentifikasi booking dan pemberesan semua kontrak, perijinan, dan surat menyurat. Memesan sumber daya dalam produksi, Latihan artis, pembuatan seting, ceking dan melengkapi peralatan. Pada tahap persiapan ini juga harus merencanakan **pengaturan kebutuhan transportasi** baik untuk pengangkutan bahan dan peralatan produksi maupun pengangkutan crew, artis dan pimpinan produksi dari dan ke lokasi shooting. Tahap ini dilaksanakan sesuai scedule yang telah ditetapkan.

- 2) **Tahap Produksi.** Tahap ini dimulai setelah perencanaan dan persiapan sudah selesai. Diharapkan sesuai dengan scedule yang telah ditetapkan. Sutradara bekerjasama dengan artis dan crew membuat shooting scrip yaitu menterjemahkan naskah menjadi naskah produksi sehingga menjadi susunan gambar-gambar yang mampu bercerita. *Shoting script* ini akan dipakai panduan bagi semua kerabat kerja termasuk para artis dan khususnya bagi kamerawan. Sutradara akan membuat daftar shot (*shot list*) dari setiap adegan (*scene*), karena sutradaralah yang menetapkan jenis shot yang akan diambil. Tetapi kadang-kadang juga memberi kebebasan kamerawan untuk berkreasi menentukannya. Satu kalimat dari naskah dapat diwujudkan menjadi beberapa shot yang berurutan. Penata cahaya melakukan tugasnya agar gambar tidak terlalu kontras atau juga sellouet, ada bayangan yang sangat mengganggu gambar atau situasinya berubah karena pencahayaan yang tidak tepat dan sebagainya. Oleh karena itu banyaknya sinar/cahaya yang dibutuhkan kamera sangat diperhitungkan jangan terlalu banyak dan jangan sampai kurang. Demikian pula arah cahaya yang jangan sampai menentang kamera. Hal itu semua harus dipikirkan oleh seorang penata cahaya.

Penata sound/suara juga bertanggung jawab menempatkan posisi mic sehingga suara artis jelas dan logis, volume sesuai dengan situasi yang diharapkan naskah. Suara gangguan seperti angin dan suara lingkungan yang tidak diharapkan perlu dihindari/dihilangkan. Dan yang penting jangan sampai mic kelihatan oleh kamera (kecuali penyanyi pada konser misalnya). Oleh karena itu mic dilengkapi dengan stand yang bisa diangkat dan diarahkan diluar jangkauan kamera.

Semua shot harus dicatat dan diberi kode waktu (time code) sesuai nomer yang ada pada pita VCR untuk memberi petunjuk pada editor agar bisa mencari setiap shot dengan cepat. Setelah shooting, hasil shooting harus diperiksa apakah ada kesalahan, bagaimana kualitas gambarnya, suaranya dan sebagainya. Apabila terdapat kekliruan atau kualitas gambarnya kurang baik maka shot tersebut harus diulangi. Sudah biasa dalam produksi satu adegan diulang-ulang untuk mendapatkan hasil gambar yang terbaik.

Setelah semua shot dilaksanakan dan tidak ada kesalahan, maka master shotnya atau juga disebut original material/ row foot age dibuat catatannya (logging) untuk kemudian diserahkan kepada editor.

- 3) **Tahap pasca produksi.** Tahapan ini ada tiga langkah yaitu editing off line, editing on line dan mixing. Proses editing ada dua macam sesuai peralatannya yaitu editing analog dan digital atau nonlinier dengan perangkat komputer editing.

*Editing off line analog/linier.* Di dalam logging semua hasil shooting telah diberi tanda (time code) yaitu nomor kode berupa digit frame, detik, menit dan jam dimunculkan dalam gambar. Hasil pengambilan setiap shot telah dicatat oleh scriptman/girl.

Berdasarkan catatan tersebut, Sutradara akan melakukan editing off line yaitu editing kasar dengan copy video VHS sesuai dengan gagasan dalam synopsis dan treatment. Materi shooting langsung dipilih dan disambung-sambung dalam pita VHS. Setelah selesai lalu hasilnya dilihat secara cermat dalam screening. Apabila masih belum memuaskan perlu ditambah atau diedit lagi sampai hasilnya memuaskan.

Setelah *editing off line* selesai lalu membuat editing script atau naskah editing yang didalamnya

sudah dilengkapi dengan narasi, ilustrasi musik. Format naskah editing sama dengan format naskah scenario, tetapi sudah dilengkapi dengan logging untuk mempermudah editor melakukan editing.

Selanjutnya hasil shooting asli dan naskah editing diserahkan kepada editor untuk dilakukan editing on line menggunakan pita betacam yaitu yang memiliki kualitas standard broadcast. Pita VHS hasil *editing off line* digunakan editor sebagai panduan *editing on line*.

***Editing on line analog.*** Berdasarkan naskah editing editor melakukan editing hasil shooting asli. Sambungan-sambungan setiap shot dan setiap adegan (scene) dibuat persis/tepat berdasarkan time kode dalam naskah editing. Sound asli dimasukkan dengan level yang seimbang dan sempurna sehingga tidak saling interferensi/menggangu agar enak didengar. Dengan demikian editing on line sudah selesai dan hasilnya masuk pada proses *mixing*.

***Mixing.*** Adalah pencampuran antara gambar dan suara. Narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik yang juga sudah direkam lalu dimasukkan kedalam pita hasil editing on line sesuai dengan petunjuk yang ada dalam naskah editing. Keseimbangan antara suara asli, narasi, ilustrasi musik dan sound efek sangat diperhatikan agar serasi dan harmonis dan terdengar dengan jelas. Misalnya pada waktu diperlukan suara narasi, maka suara lainnya menjadi backsound maka volumenya harus dikurangi. Demikian pula bila yang diperlukan suara asli maka yang lain volumenya dikurangi. Suara backsound adalah 1/3 dari suara normal. Setelah proses mixing selesai maka proses produksi sudah selesai dan tinggal mengadakan preview bila mungkin ada saran-saran perbaikan. Selanjutnya program siap ditayangkan/disiarkan ke public.

***Editing off line digital (non linier).*** Pada prinsipnya *editing off line digital* prosesnya sama dengan analog, hanya untuk editing digital menggunakan bantuan peralatan computer editing yang memiliki fasilitas editing seperti pinecle studio, matrox, canopus dengan program aplikasi juga bermacam-macam seperti adobe premier, yulied, three D max, After effect dan sebagainya. Juga program animasi grafis yang bermacam-macam pula. Semua itu akan memudahkan pekerjaan seorang editor dan biasanya editor akan menggunakan berbagai program sesuai dengan



kebutuhannya. Pada editing analog kesulitan untuk menyambung antara shot yang satu dengan yang lain, bila tidak cermat maka akan kelihatan jumping. Tetapi dalam proses digital pada setiap sambungan tinggal menambahi program transisi yang sudah teredia secara instant tinggal pilih jenisnya. Seperti ini tidak bisa dikerjakan pada proses analog.

Tahap pertama yang dilakukan adalah *capturing*/digitalisasi hasil shooting yang masih analog dicapture melalui capture card diubah menjadi file data digital lalu bisa disimpan dalam harddisk dan setiap saat bisa dipanggil kembali bila diperlukan. Tahap kedua adalah editing off line yaitu menyusun hasil shot sesuai dengan keinginan / gagasan sutradara sesuai synopsis dan treatment. Urutan penyusunan tidak harus seperti editing analog, karena computer bisa mulai dari mana saja, dari tengah, akhir maupun dari awal. File yang cukup besar bisa dipecah-pecah menjadi beberapa file, sehingga bisa lebih konsentrasi. Setelah diurutkan menjadi satu lalu di tambah efek transisi pada setiap sambungan selanjutnya di "render" untuk fixing file. Setelah itu file dapat dilihat secara utuh dan dapat dilakukan screening untuk cek ulang bila mungkin ada kekurangan/kesalahan bisa disempurnakan. Setelah semua memuaskan maka editing off line selesai dan siap dilakukan editing on line.

*Editing on line digital (non linier)*. Tahap ini merupakan kelanjutan editing off line yang dilakukan editor dengan program computer. Yaitu menyempurnakan hasil editing off line, memasukan dan menata suara asli, ilustrasi musik, sound efek kedalam file gambar pada trak yang berbeda-beda sehingga gambar yang sudah ditata tidak akan terganggu. Berarti sekaligus masuk tahap mixing. Setelah hasilnya sempurna dan memuaskan selanjutnya dilakukan perubahan format yang sesuai dengan player yang akan digunakan (VCD, DVD, Video dan sebagainya). Selanjutnya program ditransfer ke format pita betacam SP atau pita standard broadcast lainnya untuk ditayangkan melalui penyiaran TV. Berarti proses editing selesai, mungkin bisa dilanjutkan untuk pembuatan cover, pembakaran ke CD bila dikehendaki.

Perlu diketahui pula dalam produksi program TV, bahwa durasi harus disesuaikan dengan format waktu atau frame/slot yang sudah ditetapkan. Yaitu 30 menit

atau 60 menit sudah termasuk iklan komersial/layanan masyarakat. Untuk slot 30 menit durasi efektif adalah 24 menit. Untuk slot 60 menit durasi efektif 48 menit dan sisanya disediakan untuk iklan (comercial break). Hal ini penting supaya tidak ada pemotongan program sewaktu diadakan penyiaran program.

## 2. Penulisan Naskah Program TV

Dengan makin banyaknya stasiun televisi di Indonesia, menumbuhkan pula industri dibidang produksi pertelevisian atau yg dikenal dengan rumah produksi (*production house* =PH). Produksi program video dan juga program TV dapat dikerjakan dari yang sederhana sampai dengan menggunakan peralatan dan tehnik canggih. Sebuah produksi video/TV memerlukan pengelolaan yang rumit meliputi: pra produksi; konsep, ide/gagasan, survey, naskah/*story board*, anggaran; produksi; peralatan, kru, pengambilan gambar; pos produksi; editing dan penggadaan, namun demikian tiga pilar utama yang utama, yaitu : penulisan naskah produksi, Penggunaan kamera, dan editing, untuk dapat mewujudkan sebuah produksi.

Penulisan Naskah untuk film, televisi, termasuk video, lazim dengan istilah *scenario* (*scenario*). Skenario merupakan bentuk tertulis dari gagasan atau ide yang menyangkut penggabungan antara gambar dan suara, dimaksudkan sebagai pedoman dalam pembuatan film, sinetron atau program televisi. Beberapa pakar sinematografi mengemukakan bahwa *scenario* itu menjadi jiwa dan darah dalam produksi film atau cerita televisi.

Urutan langkah atau pentahapan dalam penyusunan naskah *scenario* video

### a. Persiapan Menulis naskah/ Teks / Narasi

Yang harus dipersiapkan dalam menulis naskah, teks maupun narasi pada program TV adalah menemukan ide atau gagasan. Setelah ide ditemukan, seorang penulis naskah sangat perlu mempelajari substansi atau isi dari sumber-sumber yang terkait dengan substansinya, sehingga benar-benar memahami apa yang akan ditulis. Selanjutnya akan ditulis dalam bentuk apa, menjadi format program TV yang mana. Setelah ditetapkan format program yang dipilih maka baru berpikir bagaimana menulisnya. Untuk penulisan teks dapat diawali dengan penulisan kerangka tulisan (*outline*). Sedangkan untuk penulisan narasi dapat dilakukan menulis rencana gambaran visual yang akan diberi

narasinya. Dalam hal ini narasi akan lebih memberikan penjelasan gambaran visual yang ditayangkan pada TV. Narasi bisa berbentuk life dari pemeran ataupun dubing oleh pengisi suara. Dapat juga disuarakan oleh narator maupun presenter.

Sebelum menulis naskah untuk panduan produksi ditulis, biasanya didahului dengan membuat *synopsis*, dan *Treatment*

### 1) *Sinopsis*

Gambaran secara ringkas dan tepat tentang tema atau pokok materi yang akan dikerjakan. Tujuan utama ialah memudahkan pemesan (produsen) menangkap konsep, kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Setelah *synopsis* ditulis maka sudah harus nampak adanya: alur, isi cerita, Perwatakan pemain (bila ada), tempat, waktu, serta keterangan lain yang memperjelas *synopsis*.

### 2) *Treatment*

Uraian ringkas secara deskriptif, bukan tematis, yang dikembangkan dari *synopsis* dengan bahasa visual tentang suatu episode cerita, atau ringkasan dari rangkaian suatu peristiwa. Artinya dalam membuat *treatment* bahasa yang digunakan adalah bahasa visual. Sehingga apa yang dibaca dapat memberikan gambaran mengenai apa yang akan dilihat. Dengan membaca *treatment* bentuk program yang akan dibuat sudah dapat dibayangkan. Sehingga perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- a) urutan dalam video sudah makin jelas,
- b) Sudah kelihatan formatnya apakah dialog (bagaimana pokok dialognya), narasi (bagaimana pokok narasinya),
- c) Sudah dimulai adanya petunjuk-petunjuk teknis yang diperlukan.

### 3) *Skenario*

Dari *treatment* kemudian dibuat naskah produksi atau scenario. Penulisan naskah produksi atau scenario harus operasional karena digunakan sebagai panduan tidak saja kerabat kerja (*crew*) tetapi juga pemain dan pendukung lain yang terlibat. Penulisan naskah atau scenario pada dasarnya menggambarkan sekaligus menyuarakan apa yang ingin disampaikan. Urutan *synopsis-treatment-skenario*

merupakan rangkaian yang baik untuk membuat naskah video (televisi), Baker (1981) mengemukakan juga pentahapan dalam membuat naskah, yaitu : *concept*, *story board*, dan *script*.

Setidaknya ada dua format naskah untuk penulisan naskah TV/video, yaitu *double colum*, dan *wide margin*

a) Format kolom ganda (*double colum*).

Format ini lazim digunakan untuk menulis naskah informasi, dokumentasi, pendidikan. Format kolom ganda, lembar kertas dibagi menjadi dua kolom utama, yaitu kolom visual (kiri) dan kolom audio (kanan).

Pada kolom kiri berisi uraian yang menyangkut visual. Misal gambar harus dimabil dengan CU, kemudian *zoom out*, atau keterangan lain bagi kru kamera, termasuk siapa subyeknya, diambil dari mana, beberapa waktu lamanya pengambilan, dll. Kolom kanan berisi segala sesuatu yang menyangkut audio yang berupa narasi, dialog para pelaku atau efek-efek suara lain yang diperlukan. Untuk memudahkan narator atau juru suara (*sound man*) maka dalam menulis kolom kanan, semua informasi yang tidak akan dibaca (disuarakan) ditulis dengan huruf capital. Sedang narasi atau dialog yang akan dibaca atau disuarakan ditulis dengan huruf kecil.

Tabel 10. Format Naskah Program Video/TV Kolom ganda

NOMER	VISUAL/GAMBAR	WAKTU	AUDIO/SUARA
No.urut cerita bukan nomer urut pengambilan	Kolom ini (kiri) diisi dengan apa yang akan tampak. Dibawahnya ada petunjuk pengambilan gambar (CU,dll), keterangan lain yang dibutuhkan saat <i>shoting</i> (pengambilan gambar)	Lama pengambilan gambar/ <i>cap taion</i>	Kolom ini (kanan) untuk keterangan segala sesuatu yang akan disuarakan (musik, FX, narasi, dialog)

b) Format *Wide Margin*

Format ini lebih lazim dipakai dalam cerita film atau sinetron. Sinetron *Aku cinta Indonesia* (ACI) naskahnya distulis dalam format *Wide Margin*.

Dengan format *wide margin* tiap adegan (kumpulan dari beberapa *shot-scene*) diuraikan atau dijelaskan dengan bahasa visual. Petunjuk dialog diketik dua spasi ditengah, sedang apa yang akan nampak (visual) dijelaskan dalam bentuk paragraf. Dialog biasanya diketik biasa, semua penjelasan untuk camerawan pengambilan gambar, ditulis dalam huruf capital. Penjelasan untuk tingkah laku pemain ditulis dalam tanda kurung dengan huruf capital pula.

Urutan penulisannya sebagai berikut

- (1) Pertama kali ditulis : adegan (scene) ke....
- (2) Gambar diambil dengan tehnik apa, misalnya : F.1, DISSOLVE, IN FRAME.
- (3) Gambaran visual yang akan nampak
- (4) Dialog

Contoh Format wide margin sebagai berikut.

ADEGAN 1

FADE IN (F.1)

EXRTERNAL KAMPUS - PAGI

(kemudian dijelaskan bagaimana pengambilan dari arah mana, apa saja yang nampak, tetapi jangan terlalu banyak memberi aba-aba kepada juru kamera karena nanti ada sutradara/pengarah acara)

KRISNA (JALAN TERGESA-GESA MENUJU GERBANG KAMPUS)

SANTI(BERDIRI MENUNGGU KRISNA)“hai krisna, ada apa sih kok buru-buru amat”

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, berikut ini ditulis kembali satu adegan dari serial ACI (di TVRI) dengan judul : “Panggilan Hatinya” yang ditulis oleh Djasman Djakmin.

ADEGAN 10

INTR.SMA NEGERI (R,KLAS Ila2.2)-PAGI

BU WIDYA DUDUK DIKURSI GURU MENGHADAPI SISWA-SISWANYA.

DIA BARU SAJA SELESAI MENGABSEN NAMA-NAMA SISWA.

BU WIDYA: Jadi hanya asti yang belum masuk hari ini

Hani: Iya, Bu,

BU WIDYA SETELAH MENULIS KEMUDIAN MEMANDANG HANI

BU WIDYA: Kenapa dia, apakah sakit ?

RINA : MENDAHULUI anu bu, katanya mau pindah sekolah, katanya biar dapat masuk kelas A1  
 HANI MENOLEH KEARAH RINA SAMBIL MENDENGUS KESAL.RINA JADI SERBA SALAH  
 BU WIDYA MEMPERHATIKAN MEREKA DENGAN PENGERTIAN. PADA SAAT YANG SAMA KELAS JADI GADUH DENGAN BERBAGAI KOMENTAR ATAS UCAPAN RINA  
 DIANTARANYA BISMAR YANG PALING VOKAL.  
 BISMAR: Ah, memang payah Bu, kemungkinannya kecil kali  
 BU WIDYA:PANDANG MENCARI-CARI, siapa yang bicara itu, kamu ya bismar  
 FERDI: Betul bu  
 BU WIDYA: Coba bismar kamu ke depan.  
 BISMAR MAJU KE DEPAN SAMBIL MEMUKULKAN BUKU KEPUNDAK FERDI, TETAPI FERDI MENGELAK. DAN BISMAR TERUS MAJU KE DEPAN SAMBIL DIIRINGI TAWA RIUH TEMANNYA.....dan seterusnya.

Dengan format seperti ini maka pengarah acara (sutradara) dan *camerawan* diberi kebebasan untuk berimprovisasi dalam pengambilan gambarnya, sesuai dengan keadaan yang diinginkan.

**b. Menilai Naskah/Teks/Narasi**

Setelah naskah/teks/narasi ditulis, maka perlu ada evaluasi atau penilaian dari produser, sebelum naskah tersebut diproduksi menjadi program TV. Penilaian teks akan menggunakan kriteria apakah telah menggunakan kaidah penulisan dan penggunaan bahasa yang benar serta keterbacaannya..

Sedangkan untuk penilaian narasi akan lebih menggunakan bahasa sehari-hari (tutur)sesuai karakter tokoh. Apakah sudah komunikatif, shg mampu menjelaskan atau dipahami penonton.

Demikian pula untuk menilai naskah/script yang akan diproduksi disamping dengan kriteria penulisan naskah harus ditaati juga akan dinilai kelayakan produksinya, apakah setelah diproduksi akan memiliki tingkat manfaat yang tinggi, memiliki daya tarik, apakah dapat diproduksi secara teknik, biaya produksi mahal atau tidak dan sebagainya.

**c. Mengedit Naskah/Teks/Narasi**

Setelah naskah/teks/narasi dinilai penulis naskah akan melakukan editing, mengedit sesuai saran, masukan dari

produser. Untuk editing naskah program TV akan dilakukan sekaligus dalam bentuk naskah produksi yang di dalamnya telah terdapat petunjuk/perintah bagi kamerawan tentang teknik shooting dan obyek shooting. Petunjuk/perintah bagi narator/presenter dalam membacakan narasi, durasi setiap scene dan sebagainya. Naskah ini selanjutnya digunakan sebagai panduan produksi.

### 3. Produksi Program TV

#### a. Program Seni Budaya dan Hiburan Pop

Tata laksana produksi Program Seni dan budaya serta program hiburan adalah sebagai berikut:

Tahap perencanaan. Produser atau sutradara melakukan riset untuk membuat program seni budaya menjadi program TV. Dalam hal ini produser harus tahu betul tentang materi produksi. Setelah mengetahui banyak hal berdasarkan hasil riset produser membuat konsep perencanaan produksi yang jelas bagi sutradara, dan crew yang akan melaksanakan produksi. Akonsep perencanaan berupa naskah. Naskah dalam produksi ini berbentuk *floor plan* atau *rundown sheet* karena sistem produksi yang digunakan adalah sistem adlib (*adlibium*).

Sebelum pelaksanaan produksi perlu ada peninjauan latihan agar kamerawan dan crew memiliki pemahaman yang sama terhadap semua jalannya sajian. Program semacam ini biasanya direkam atau ditayangkan secara langsung dengan multikamera. Latihan juga berguna untuk seting lampu dan kamera serta perencanaan panggung (*floor plan*). Untuk mengantisipasi kekacauan yang mungkin terjadi karena ada perubahan acara mendadak, maka biasanya memasang sebuah kamera yang diset total shot yang dapat melihat seluruh kegiatan panggung untuk mengisi transisi kekosongan gambar karena misinformasi.

Pada produksi jenis klip, dibutuhkan naskah treatment yang berisi teks lagu dan petunjuk tempat lokasi shooting yang akan menjadi latar belakang kegiatan artis. Demikian juga bloking artis dan kostumnya perlu ditulis pada treatment. Pada produksi klip ini menggunakan sistem *playback*, yaitu artis rekaman suara dulu di studio dan rekaman gambarnya dilakukan action mengikuti/sesuai dengan suara hasil rekaman yang diputar kembali (*play back*).

Pada produksi program bentuk Life show dibutuhkan treatment yang jelas tentang seluruh sajian yang harus disiapkan. Untuk sajian yang tidak disiarkan langsung. Kegiatannya terfokus pada pengambilan gambar sebaik-baiknya. Setelah itu dilakukan editing untuk menghilangkan kesalahan dan penyempurnaan suara sehingga menjadi program yang baik.

Pada tahap pelaksanaan produksi dilakukan seturut dengan treatment. Pada produksi Life show di studio atau melalui OB-van (*outside broadcasting van*) produksinya sesuai dengan *rundown sheet* yang telah disiapkan. Proses produksinya seperti produksi acara biasa.

Pada pengambilan gambar/shoting untuk program musik dan tari dilakukan dengan sistem playback untuk menghindari gangguan suara dari luar yang tidak dikehendaki. Dengan sistem ini kesalahan penyanyi seperti suara fals, nada turun, salah ucap bisa dihindari.

Sebagai pasca produksi program yang tidak ditayangkan secara langsung adalah *editing off line* dan *on line* untuk memberi title dan caption judul lagu, nama penyanyi. Dalam editing dapat dilakukan *insert*/memberi sisipan atau membuang gambar yang jelek, memberi ilustrasi dari *stock shot* atau *foot age*. Setelah selesai *direview* dan ditayangkan.

#### b. Program talk show

Tata laksana produksi program talk show adalah sebagai berikut:

Produser melakukan riset untuk menetapkan topik/permasalahan yang akan di diskusikan, menetapkan tokoh yang akan diundang untuk program *talkshow*, menetapkan presenter yang akan memandu jalannya diskusi.

Presenter menyusun permasalahan yang akan dibicarakan berdasarkan studi pustaka dari buku, surat kabar, dan riset masyarakat. Menyusun pertanyaan bila formatnya diskusi panel. Pertanyaan disusun seperti tangga dramatik mulai dari yang sederhana sampai yang rumit dan menegangkan. Dipersiapkan pula pertanyaan-pertanyaan surprise untuk menghidupkan suasana dan membuat acara menjadi dinamis dan menarik.

Produksi program talkshow ini menggunakan sistem adlib sehingga tidak tergantung naskah. Pada acara yang tidak disiarkan secara langsung, program diedit dan dicarikan ilustrasi dari stockshot dan diinsertkan pada program utama. Hal ini dilakukan untuk memberikan variasi



gambar sehingga tidak membosankan. Setelah selesai lalu dilakukan preview dan siap ditayangkan.

**c. Program Dokumenter**

Tatalaksana produksi program dokumenter adalah sebagai berikut:

- 1) Penentuan tema dokumenter
- 2) Riset untuk memperdalam materi, menghubungi personal terkait
- 3) Menetapkan *thesis*, menuliskan sinopsis/kerangka pikiran
- 4) Menyusun treatment yang jelas dan rinci setiap *scene*-nya sebagai panduan shooting dan persiapan kerja
- 5) Shooting/pengambilan gambar sesuai dengan treatment
- 6) Seleksi hasil shooting, logging dan melakukan *editing off line*
- 7) Membuat *editing script* berdasarkan hasil editing off line
- 8) Melakukan *editing on line* berdasarkan naskah *editing*
- 9) Melakukan *mixing* untuk memasukkan narasi, ilustrasi musik, *sound efek* dicampur pada tempat yang sesuai dengan naskah *editing*
- 10) Preview dan penayangan program.

**d. Program Spot**

Menciptakan program Spot dimulai dengan menulis *out line* atau treatment dari materi dan tokoh yang telah dipilih. Adegan/*scene* dibuat sangat cepat dan dinamis, trik-trik efek special yang digunakan untuk memanipulasi gambar dan menambah daya tarik semua ditulis dalam treatment.

Berdasarkan treatment, dilaksanakan shooting adegan-adegan, rekaman musik jingle dan narasi. Setelah itu hasil gambarnya dipilih dalam *editing off line*. Meskipun durasinya sangat pendek tetapi materi gambar yang diambil cukup banyak, oleh karena itu harus ada seleksi yang cermat.

Berdasarkan *editing off line* ditulis naskah editing sebagai panduan *editing on line* untuk memasukkan trik-trik images dan teks kedalam gambar. Dalam program spot manipulas gambar image visual merupakan seni tersendiri dengan menggunakan program grafis animasi computer.

Selanjutnya hasil *editing on line* dimixing dengan musik dan narasi seturut naskah editingnya. Selanjutnya masuk tahap *preview* dan penayangan program spot.

e. **Program Doku-Drama**

Program ini merupakan perpaduan antara documenter dan drama, jadi ada unsure kejadian factual/nyata tapi juga mengandung unsure manipulasinya. Dalam produksi program ini seperti layaknya produksi program yang lain yaitu dengan tahapan pengembangan gagasan, *synopsis, treatment, scenario/naskah, shooting, logging, editing off line*, naskah *editing, editing on line* dan *mixing* dan diakhiri kegiatan *preview* dan penayangan program.

f. **Program Sinetron**

Sinetron adalah sinema elektronik, sehingga produksinyapun seperti layaknya produksi sinema film. Perbedaannya terletak pada peralatan/*hardware* yang digunakan. Kalau film menggunakan alat *optic* tetapi sinetron menggunakan *optic* elektronik. Program ini biasanya didukung oleh artis pemeran dan kerabat kerja yang cukup banyak, karena biasanya merupakan suatu cerita yang cukup panjang bahkan tidak jarang dibuat bersambung. Oleh karena itu dalam produksinya juga memerlukan waktu dan biaya yang besar serta persiapan yang cukup lama. Sehingga para artis pun juga harus diikat kontrak supaya tetap siap bila diperlukan untuk shooting.

Sebagai persiapan produksi mesti harus ada latihan, karena semua berdasarkan naskah yang harus dihafal meskipun diperbolehkan ada improvisasi dari pemeran. Sinopsis, *treatment* serta *scenario* harus ada untuk diterjemahkan/ dioperasionalkan menjadi naskah produksi yang informatif sebagai panduan semua yang terlibat dalam produksi. Pelaksanaan produksi dipimpin oleh sutradara. Karena pelaksana/kerabat kerja cukup banyak perlu management yang baik agar terjadi kerjasama yang baik untuk mewujudkan program ini.

Proses produksinya juga sama dengan program yang lain yaitu mulai dari gagasan, sinopsis, *treatment, scenario/naskah, shooting, logging, editing off line*, naskah *editing, editing on line* dan *mixing* dan diakhiri kegiatan *preview* dan penayangan program.

4. **Pengoperasian Kamera TV**

Sebelum mengetahui pengoperasian kamera TV/Video seorang kamerawan sebaiknya memahami terlebih dahulu pengetahuan tentang Fotografi, karena pengetahuan fotografi sangat terkait dengan pengetahuan kamera video; Sehingga seorang fotografer akan lebih mudah dan cepat belajar menjadi

seorang kamerawan TV. Oleh karena itu sebelum menjelaskan kamera video terlebih dulu akan mengenalkan materi Fotografi.

#### a. Mengenal Fotografi

Fotografi artinya melukis dengan sinar. Fotografi adalah seni, seperti seni yang lain fotografi adalah komunikasi. Sangat jarang orang membuat foto hanya untuk dilihat dan dinikmati sendiri. Hampir semua orang membuat foto dengan maksud agar orang lain melihat apa yang dilihat melalui kamera

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak lepas dari fotografi. Hampir setiap saat kita melihat foto. Foto selalu ada dikoran, majalah, ilustrasi, buku, iklan dipinggir jalan, hiasan dinding, kalender dan lain sebagainya.

Dewasa ini banyak sekali orang yang memiliki kamera, dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat dalam pembuatan alat foto, memotret menjadi suatu pekerjaan yang sangat mudah. Sekarang ini untuk membuat foto pemotretan tinggal menekan satu tombol pada kamera, kemudian kamera dengan computer yang ada didalamnya akan mengatur segala sesuatu secara otomatis, begitu mudahnya memotret sehingga anak kecilpun mampu melakukannya. Namun diantara banyak orang yang "bisa" memotret yang benar-benar pantas disebut pemotret sebetulnya hanya sedikit saja. Pemotretan yang baik bukan sekedar operator kamera saja tetapi juga seniman yang mampu mengekspresikan ide-idenya melalui hasil karya foto. Bagaimanapun canggihnya alat foto yang dipakai, tanpa dibekali dengan pengetahuan tentang fotografi mustahil orang bisa membuat foto yang baik.

Suatu foto yang bernilai dihasilkan oleh kreatifitas pemotretan yang ditunjang dengan kemampuannya mempergunakan alat foto. Maka kalau kita ingin menjadi pemotretan yang baik, tidak bisa ditawar lagi, salah satu syarat utamanya adalah memperdalam pengetahuan dan ketrampilan kita mempergunakan alat foto.

##### 1) Kamera Foto

Sekarang ini banyak sekali kita jumpai berbagai macam jenis dan model alat foto atau kamera. Dari yang sangat sederhana sampai yang sangat canggih, dari yang harganya puluhan ribu sampai puluhan juta rupiah. Diantara berbagai jenis kamera tersebut yang paling populer dan sangat umum dipakai adalah kamera yang memakai film 135. Keuntungan memakai jenis ini adalah

bentuknya yang ringkas sehingga mudah dibawa dan dioperasikan, dan yang lebih penting lagi filmnya mudah didapat.

Dari berbagai model dan merk kamera bisa dikelompokkan menjadi 2 jenis yaitu :

a) Kamera *Rangefinder*

Kamera jenis ini biasanya bentuknya sangat ringkas, malahan sekarang lebih banyak yang serba otomatis termasuk lampu kilat yang sudah ada dibadan kamera yang akan menyala sendiri kalau diperlukan. Karena mudah, praktis dan harganya lebih murah, kamera jenis ini paling banyak digunakan orang. Ciri-ciri dan sekaligus kelemahan dari kamera jenis ini adalah adanya jendela pengamat (*viewfinder-window*) yang ada diatas lensa kamera. Di sini pemotret melihat subject pemotretan melalui jendela pengamat yang ada diatas lensa. Sedang film "melihat" subjek yang ada dibawah jendela pengamat, sehingga ada perbedaan antara pandangan pemotret dan film yang merekam gambar. Perbedaan tersebut dinamakan parallax.



Gambar 97. Kamera foto film jenis *rangefinder*

b) Kamera SLR (*Single lens Reflex Camera*)

Perbedaan pandangan atau parallax tersebut tidak ada pada kamera SLR karena apa yang dilihat pemotret melalui pengamat (*view-finder*) adalah refleksi bayangan subjek yang melewati suatu lensa yang sama juga akan mengenai film. Jadi apa yang dilihat pemotret melalui view finder sama seperti apa yang dilihat film. Dengan demikian pemotret bisa lebih mudah mengatur baik ketajaman (*focus*) maupun komposisi gambar

Keunggulan lain dari kamera SLR adalah lensanya yang bisa diganti-ganti sesuai dengan keinginan pemotret. Misalnya diganti dengan lensa tele, sudut lebar, dll.



Gambar 98. Kamera foto film jenis SLR

## 2) Film

Untuk “menangkap” sinar pantulan dari subjek yang kita foto kita memerlukan film. Bahan dasar film adalah lembaran plastic transparan dimana pada salah satu isinya dilapisi bahan-bahan kimia yang peka sinar, lapisan tersebut disebut Emulsi. Pada film negative bagian emulsi yang kena sinar akan tetap melekat pada plastic setelah film tersebut dicuci, sedang bagian yang tidak kena sinar emulsinya akan rontok semua sehingga plastic menjadi bening kembali.

Kepekaan (kecepatan bereaksi sebuah film terhadap sinar tergantung dari ISOnya (dahulu ASA). ISO (*international Standart Organization*) adalah satuan yang menunjukkan kecepatan film bereaksi dengan sinar.

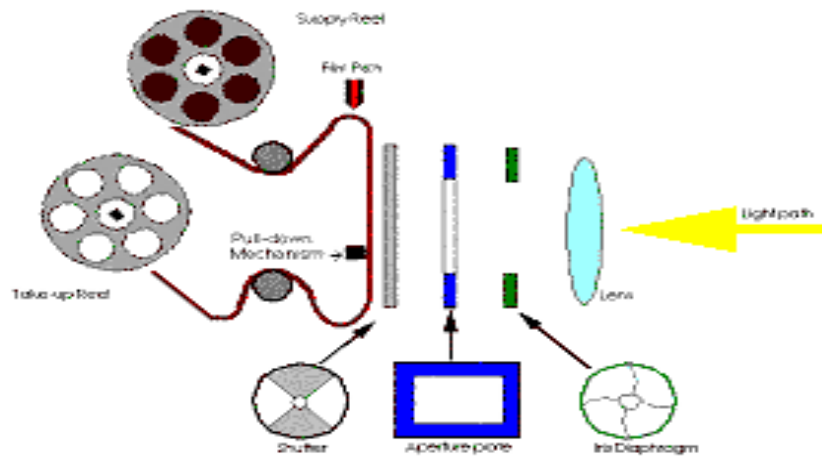
Ditoko toko bisa kita dapatkan bermacam-macam film dengan berbagai ISO, dari ISO 25 s.d ISO 3200. angka ISO selalu tertera pada kantong dan selongsong setiap film yang kita beli. Makin tinggi angka ISOnya menunjukkan makin peka (cepat beraksi) terhadap sinar dan makin rendah angka ISOnya menunjukkan makin kurang peka (lambat bereaksi) terhadap sinar.

Untuk membuat gambar pada film tugas pemotret adalah mengatur agar sinar yang masuk melalui lensa kamera dan mengenai film cukup (tidak kurang, tidak lebih) sesuai dengan kepekaan film yang dipakai. Untuk itu pemotret harus mengatur alat-alat pengatur yang ada pada kamera.

### 3) Lensa

Dengan memakai kamera SLR kita mempunyai kemungkinan untuk mengganti berbagai macam jenis lensa. Dengan demikian kita lebih bisa berkreasi untuk menghasilkan efek tertentu pada subjek yang kita foto.

Jenis lensa dapat diketahui dari panjang fokalnya. Panjang fokal dari suatu lensa biasanya tertulis dibagian depan. Misalnya : 50 mm. secara sederhana bisa dikatakan bahwa sepanjang fokal adalah jarak antara lensa dan bidang film pada saat lensa tersebut fokusnya pada titik tak terhingga. Biasanya kamera yang kita beli dari toko sudah dilengkapi dengan lensa 50mm, lensa tersebut adalah lensa standar atau normal. Lensa standar artinya lensa yang mempunyai sudut pandang yang hampir sama dengan pandangan manusia. Sedangkan lensa yang mempunyai panjang fokal kurang dari 50mm, misal 35 mm, 28 mm, 20mm dsb disebut lensa sudut lebar (*wide angle*), lensa tersebut mempunyai sudut pandang lebih lebar dari pandangan manusia. Makin pendek fokalnya, makin lebar sudut pandangnya. Selain lensa-lensa dengan panjang fokal yang tetap (*fixed focal length*) seperti tersebut diatas masih ada lagi lensa yang disebut **zoom**. Lensa zoom adalah lensa yang panjang fokal bisa diubah-ubah, misalnya 28mm - 135mm.



Gambar 99. Sistem optik kamera

#### 4) Diaphragma.

Pada lensa ada gelang bertuliskan angka-angka: 2; 2.8; 4; 5.6; 8; 11; 16 dsb. Gelang ini berhubungan dengan suatu alat berupa lempengan-lempengan baja tipis di dalam lensa yang membentuk satu lubang. Lubang inilah yang dinamakan diaphragma, sedang angka-angka yang tertera pada gelang diaphragma adalah skala diaphragma. ar kecilnya angka-angka skal diaphragma berbanding terbalik dengan besar kecilnya lubang diaphragma, demikian pula sebaliknya semakin kecil angka skala diaphragma menunjukkan semakin besar lubang diaphragma.

Dengan mengatur besar kecilnya lubang diaphragma berarti kita mengatur banyak sedikitnya sinar yang masuk lewat lensa.

Seandainya kita memotret sesuatu, sedang subjek kita tersebut cukup gelap, maka kita harus membuka lebar diaphragma agar sinar yang masuk cukup untuk menyinari film yang ada dalam kamera. Sebaliknya kalau subjek kita terlalu terang, misalnya subjek dipotret disiang hari dengan sinar matahari yang langsung mengenainya, kita harus menutup lubang diaphragma agar film tidak terlalu banyak kena sinar.

#### 5) Kecepatan Rana (*Shutter Speed*)

Didalam kamera di depan bidang film ada sebuah layer atau rana yang bisa membuka-menutup dengan selang waktu tertentu. Lamanya selang waktu antara rana tertutup-terbuka-tertutup lagi bisa diatur melalui sebuah tombol yang ditandai dengan angka-angka 1 2 8 15 30 v 60 125 250 dsb.

Angka tersebut berarti 1/..... detik. Jadi misalnya kita pasang tombol kecepatan rana pada angka 125, maka kalau kita menekan tombol pelepas rana akan membuka selama 1/125 detik kemudian menutup lagi. Dengan mengatur kecepatan rana kita bisa mengatur banyak sedikitnya sinar yang mengenai film. Kalau subjek pemotretan gelap, kita harus membuka rana lambat, misalnya 1/2 detik bila obyek pemotretan terang kita membuka rana cepat, misalnya 1/250 detik

#### 6) Komposisi

Tidak dapat disangkal bahwa fotografi adalah seni. Seperti seni yang lain fotografi adalah komunikasi. Sangat sedikit orang yang membuat foto hanya untuk

dilihat dan dinikmati sendiri. Hampir semua orang membuat foto dengan maksud supaya orang lain melihat apa yang dilihatnya melalui kamera. Diantara banyak foto yang dibuat orang, yang bisa dikategorikan sebagai hasil karya seni hanya sedikit saja.

Ketrampilan dalam menguasai alat foto dan sinar yang merupakan bahan dasar terciptanya sebuah foto, hanyalah merupakan salah satu syarat untuk bisa menghasilkan suatu foto yang bernilai seni. Setelah itu dituntut untuk menguasai cara bagaimana merancang komposisi gambar agar tampak lebih menarik perhatian. Hal inilah yang sering dilupakan banyak orang. Mungkin ini disebabkan karena sebuah foto dapat dibuat dalam waktu yang singkat. Foto yang menarik adalah foto yang bisa memberi kesan yang dalam. Foto yang mampu membawa emosi penonton. Emosi tentang keindahan, kegembiraan, kesedihan, kekejaman dan sebagainya. Karena foto hanyalah gambar dua dimensi sedang manusia melihat kenyataan yang ada dalam pandangan tiga dimensi, maka perasaan-perasaan tersebut diatas sulit didapatkan. Oleh karena itu pemotret harus membuat kesan gambar yang bisa menimbulkan ilusi pada penonton bahwa apa yang dilihatnya dalam gambar adalah tiga dimensi. Untuk itu pemotret bisa mengatur susunan bagian-bagian yang ada dalam gambar dan inilah yang bisa disebut komposisi. Dengan demikian jelaslah bahwa komposisi merupakan bagian yang penting dalam pembuatan foto.

#### 7) Pandangan Kamera

Perbedaan yang paling dasar antara seorang pemotret yang baik dan seorang pemotret yang asal jepret adalah caranya memandangi suatu objek. Seorang pemotret asal jepret akan memandangi suatu objek apa adanya, seperti pandangan manusia biasa. Seorang pemotret yang baik, memandangi suatu objek dengan pikiran pandangan kamera. Pandangan kamera adalah dua dimensi karena melihat dengan satu lensa. Manusia biasa melihat dengan dua lensa mata sehingga pandangannya tiga dimensi. Karena dia bisa melihat dengan pikiran pandangan kamera yang dua dimensi itu, maka pemotret yang baik akan berusaha membuat kesan tiga dimensi agar sesuai dengan pandangan manusia. Perbedaan lainnya adalah bahwa manusia melihat



dengan pikiran yang dipengaruhi oleh emosi, sedang kamera hanya obyektif saja.

Contoh: kalau berbicara dengan seorang teman dengan jarak sangat dekat, tidak melihat satupun keanehan pada wajah teman tersebut. Tetapi kalau memotret dengan jarak yang sama, maka akan melihat bahwa hidungnya terlalu besar, bibir terlalu lebar dan sebagainya. Mungkin secara teknis bisa dikatakan bahwa kamera itu benar, karena dengan jarak yang dekat akan didapat distorsi dari lensa. Begitu juga mata manusia, tetapi otak manusia mengoreksi kesalahan optis itu, sehingga tidak terlihat adanya distorsi meskipun dilihat dari jarak yang sangat dekat. Karena manusia sudah terbiasa melihat semua kenyataan dalam pandangan pikiran manusia, maka sesuatu yang lain tidak akan terasa aneh.

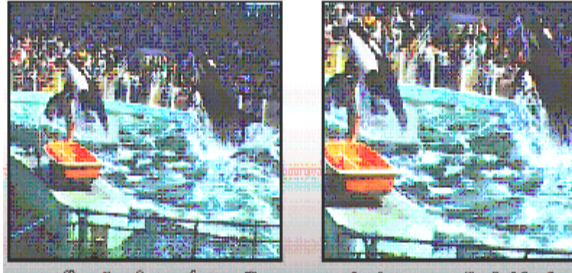
Dengan mengetahui perbedaan antara pandangan manusia dan pandangan kamera bisa membuat foto-foto yang lebih efektif. Yaitu dengan selalu mempertimbangkan apakah pandangan kamera seperti yang terlihat dalam *viewfinder* bisa memberikan imajinasi sebagai pandangan manusia. Dengan demikian mudah mengatur komposisi agar bisa didapatkan gambar yang bisa menimbulkan imajinasi sebagai pandangan manusia.

#### 8) Pembingkai (Framing).

Potensi akan lahirnya sebuah foto terjadi setiap kali mengangkat kamera dan melihat ke dalam *viewfinder* untuk mengetahui apa yang masuk dalam gambar, apa yang tidak. Kalau senang dengan apa yang dilihat dalam *viewfinder* tersebut, kemungkinan besar akan segera menekan tombol rana untuk mendapatkan gambarnya. Saat menentukan apa yang masuk dan apa yang tidak masuk dalam gambar yang dibatasi oleh bingkai didalam *viewfinder* kamera itulah yang dinamakan pembingkai atau *framing*.

Dalam fotografi *framing* merupakan bagian yang sangat penting dari seluruh komposisi gambar. Karena dengan menentukan apa yang masuk dan apa yang tidak masuk dalam gambar secara tidak langsung sudah mengatur komposisi. Kalau melihat vas bunga yang ditaruh dipinggir meja, akan ada suatu perasaan yang kurang menyenangkan. Begitu pula kalau vas bunga tersebut dipindah, kemudian ditaruh di tengah sebuah

meja yang sangat besar, perasaan akan mengatakan bahwa penempatan vas bunga tersebut kurang sesuai. Demikian juga yang akan terjadi pada semua gambar lukisan atau gambar foto.



Gambar 100. Hasil foto satu obyek dengan framing yang berbeda

Bisa diandaikan bahwa meja adalah *frame* atau bingkai gambar dan bunga adalah sesuatu yang ingin ditampilkan dalam gambar tersebut.

Dalam fotografi, pemotret harus mengatur gambar yang sudah tersedia dihadapannya agar masuk dalam bingkai yang sudah tersedia didalam kamera. Meskipun demikian pemotret masih mempunyai banyak kemungkinan untuk membuat bingkai dari subjek tertentu. Yaitu dia bisa bisa maju atau mundur, geser kekiri atau kekanan, naik keatas atau ke bawah, memakai kamera vertical atau horizontal. Yang harus anda ketahui untuk itu adalah bahwa setiap perubahan *framing* yang dibuat pemotret akan menghasilkan gambar yang berbeda. Misalnya ada seorang gadis yang harus difoto. Banyak kemungkinan untuk memasukkannya dalam bingkai dalam *viewfinder* kamera. Bisa mendekat untuk mengisi seluruh bingkai gambar dan wajahnya. Atau bisa mundur sehingga bisa melihat keadaan disekitarnya. Kalau lebih menjauh lagi dia akan tampak kecil dan pohon-pohon yang ada disekitarnya tampak lebih jelas. Pilihan hendaknya memberi informasi yang jelas tentang apa yang diinginkan. Kalau memutuskan untuk memasukkan seluruh wajah gadis tadi, berarti lebih menitik beratkan pada pribadi gadis tersebut.

Subjek yang memenuhi *frame* biasanya lebih bisa memberi kesan yang kuat. Karena penonton diajak langsung melihat pada subyek, tidak ada pilihan lain.

Lain kala memasukkan gadis dengan lingkungan sekelilingnya. Sekarang penonton melihat objek-objek lain selain gadis tersebut. Pilihan ini menunjukkan keberadaan gadis tersebut dengan lingkungan sekitarnya. Foto-foto semacam ini bisa memperlihatkan hubungan antara subjek dan tempat, aktifitas, suasana dan sebagainya. Selanjutnya kalau menempatkan gadis itu hanya sebagai bagian kecil dalam bingkai gambar, ini memberi kesan bahwa pemandangan alam lebih ditekankan. Sekarang gadis tadi tidak menjadi bagian pokok tetapi hanya sebagai penyerta saja.

Kembali pada *framing* pilihan pertama, dimana memasukan wajah gadis pada seluruh bingkai gambar. Memang benar bahwa foto semacam ini menarik, karena penonton dengan jelas bisa melihat detail. Tetapi kalau membuat kesalahan misalnya dalam pemotongan, kesalahan tersebut juga akan terlihat jelas. Sehingga gambar terasa janggal. Dalam hal pemotongan bagian tubuh manusia, ada suatu ketentuan yang harus ditaati pemotret supaya gambar tampak wajar. Untuk mengetahuinya bisa memakai sebuah foto yang sudah tidak dipakai lagi dari seseorang yang sedang berdiri. Sekarang potonglah foto tersebut dengan gunting tepat pada bagian leher, kemudian amatilah potongan foto pada bagian kepala. Dari sini akan terlihat kejanggalan itu. Potongan gambar tersebut menimbulkan perasaan ngeri atau perasaan yang tidak mengenakkan. Hal ini disebabkan karena dan manusia-manusia lain melihat dengan pikiran. Pikiran manusia dipengaruhi oleh pengalaman yang sudah biasa mereka lihat. Maka kalau melihat foto setengah badan dari seseorang, meskipun tidak tampak tetapi tahu bahwa dia punya kaki. Demikian juga karena pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, semua manusia tahu bahwa persediaan-persediaan pada tubuh manusia adalah bagian yang paling memungkinkan bisa lepas, dan manusia tahu bahwa leher yang terpotong sangat mematikan. Maka anjuran yang patut anda ikuti adalah jangan memotong tepat pada persediaan, dan bisa memotong diatas atau di bawahnya. Tetapi tidak bisa membuat batas *frame* tepat di atas kepala dan tepat di bawah kaki. Karena kita tidak pernah berada diruangan yang pas seperti itu, walaupun pernah tentu akan terasa tidak enak. Di dalam rumah, di dalam mobil, justru ada ruangan diatas kepala kita. Ini juga berlaku untuk subjek pemotretan

yang lain, bisa binatang, pohon, benda-benda mati dan sebagainya. Jangan membuat *framing* yang terlalu pas, berilah sedikit ruangan agar tampak lega. Tetapi ruangan kosong yang terlalu luas juga tidak menguntungkan, karena ruangan kosong yang terlalu luas tidak memberi arti apa-apa.

Kalau subjek jauh dari kamera, sehingga seharusnya ada ruangan dihadapannya. Pemotret harus menciptakan kesan kedalaman, supaya penonton dapat merasakan adanya ruangan di depan subjek tersebut. Ada banyak cara untuk itu, misalnya bahwa subjek ditempatkan berada dibelakang sesuatu. Dengan cara lain, yaitu dengan menempatkan subjek di antara sesuatu yang mengelilinginya, sehingga subjek seperti berada pada suatu bingkai. Bisa juga memakai jendela, pintu, pohon, gua dan sebagainya sebagai bingkai tersebut. Teknik ini disebut *frame within frame*. Melihat foto semacam ini, penonton akan merasakan adanya dua bidang datar, yaitu pada bingkai dan latar belakang, sehingga akan didapatkan kesan ruang.

Kesan kedalaman atau perspektif, bisa pula ditimbulkan oleh garis-garis yang konvergen (garis-garis panjang yang akan bertemu pada suatu titik). Seperti kalau melihat dari tengah jalan kereta api atau jalan tol yang lurus, tampak akan bertemu pada satu titik dikejauhan sana.

Membuat kesan perspektif seperti itu mungkin pernah dipraktekkan sewaktu kecil dengan menggambar pemandangan gunung, di mana ada jalan lurus yang makin lama makin kecil, akhirnya menjadi titik di kaki gunung. Dengan lensa wide angle juga bisa dengan mudah membuat kesan perspektif seperti itu, bahkan bisa menjadi lebih dramatis kalau ditempatkan suatu sebagai latar depan. Dalam *framing* garis-garis tersebut bisa didapatkan garis-garis pada gedung, pagar, pematang sawah dan lain-lain.

Gambar tidak menarik kalau subjeknya ditempatkan tepat ditenga-tengah bingkai gambar. Gambar akan lebih menarik kalau subjek tersebut ditempatkan sedikit agak kepinggir. Ada satu hukum klasik mengenai komposisi yang disebut potongan kencana (*golden section*). Hukum komposisi ini dipakai oleh pemahat-pemahat Yunani kuno dan juga pelukis-pelukis eropa. Pada dasarnya hukum tersebut menyatakan bahwa keselarasan akan tercapai kalau

suatu bidang itu adalah merupakan kesatuan dari dua bidang yang saling berhubungan. Bidang yang besar mempunyai hubungan dengan yang kecil, seluruh bidang yang saling berhubungan dengan yang besar, dengan perbandingan pembagian bidang yang besar dan yang kecil sama dengan perbandingan antara seluruh gambar dengan yang lain.

Dengan perhitungan secara kasar bisa didapat bahwa bidang tersebut adalah 1/3 bagian, 2/3 bagian dan penuh. Hubungan 1/3, 2/3 dan penuh menurut hukum potongan kaca tersebut juga dapat diterapkan pada perancangan *framing* sebuah foto. Dengan membagi bidang horizontal atau bidang vertikal. Garis-garis tersebut dinamakan garis potongan kaca. Pada salah satu garis potongan kaca itulah subjek yang dimaksud sebagai pokok atau pusat perhatian dari seluruh gambar sebaiknya ditempatkan. Kalau subjek tersebut ditempatkan di tengah bidang gambar, bagian besar dari bidang gambar menurut hukum potongan kaca tidak mempunyai hubungan dengan bagian kecil.

Kalau subjek tersebut ditempatkan pada salah satu garis potongan kaca, tampak bahwa bagian yang besar dari gambar mempunyai hubungan dengan bagian yang kecil. Selain itu subjek yang tepat ditengah gambar, akan membagi bidang gambar menjadi dua bagian yang sama dan simetris, sehingga mata penonton yang menelusuri seluruh bidang gambar, akan selalu mendapati jarak yang sama antara subjek dan tepi kiri dan kanan gambar. Hal ini akan berkesan bahwa tidak ada irama atau monoton. Gambar seperti itu terasa statis.

Kebanyakan orang mengatur *framing* secara horizontal. Mungkin ini disebabkan karena kamera itu sendiri dibuat secara horizontal, sehingga untuk memakainya secara vertical terasa sedikit kurang enak. Juga mungkin karena manusia memandang dengan dua mata yang letaknya sejajar secara horizontal, sehingga orang selalu merasa bahwa bingkai yang horizontal itulah yang wajar. Tetapi secara estetis, keduanya baik horizontal maupun vertical dan binatang, gunung, mobil adalah horizontal. Meskipun begitu tidak bisa membuat *framing* hanya menurut bentuk subjek saja. Apapun subjeknya, semuanya mempunyai kemungkinan bisa difoto secara vertical atau horizontal. Sekarang tinggal

apa yang ingin lebih ditekankan atau apa yang dibutuhkan. Dalam hal terakhir ini, para pemotret profesional yang memotret untuk majalah atau ilustrasi buku, lebih mudah menentukan format dari *framing*. Karena biasanya majalah atau buku mempunyai format vertical, sehingga pemotret tinggal mengatur komposisi subjek supaya bisa didapat gambar secara vertical. Tetapi kalau tidak mempunyai keperluan khusus seperti itu, harus dipertimbangkan sesuatu yang lain.

Kalau tidak, cobalah mencari kemungkinan lain, misalnya dengan mengubah sudut pengambilan. Bisa naik keatas pohon, berlutut, tiarap diatas tanah atau banyak kemungkinan lain yang masing-masing akan memberi kesan gambar yang berbeda. Tetapi kalau membuat suatu foto reportase atau memotret keramaian, misalnya suatu pawai dimana semua bisa berubah dengan cepat, Pemotret tidak punya waktu untuk menganalisa *framing* yang sedang diatur. Dalam situasi seperti ini pengetahuan mengenai komposisi yang sudah menyatu dengan pikiran dan pemahaman terhadap sifat-sifat serta efek yang dihasilkan oleh foto, akan sangat menentukan. Pada saat seperti ini harus sudah menentukan *framing* sebelum mengangkat kamera. Jadi pada waktu melihat bingkai gambar dalam *viewfinder* dan menekan tombol rana untuk mengambil gambarnya adalah merupakan pelaksanaan dari *framing* yang sudah diputuskan sebelumnya. Untuk itu harus paham betul mengenai "pandangan kamera".

#### 9) Pusat Perhatian

Seperti yang telah dibicarakan bahwa pusat perhatian sebaiknya ditempatkan pada garis potongan kaca, supaya gambar lebih menarik. Pusat perhatian adalah bagian pokok dari seluruh bagaian-bagian lain yang ada dalam gambar. Misalnya memotret seorang petani yang sedang bekerja disawah. Yang menjadi pusat perhatian adalah petani yang sedang bekerja tersebut. Sedang bagian-bagian gambar yang lain seperti sawah, pematang, pepohonan, lain dan sebagainya adalah pelengkap yang menghubungkan pusat perhatian untuk menunjukkan tempat, suasana, aktifitas dan sebagainya. Demikian juga seharusnya dirasakan penonton yang melihat foto itu menjadi kesan lain. Mata penonton yang melihat sebuah gambar akan terus bergerak dari satu titik ke titik yang lain menjelajahi

seluruh bidang gambar. Setelah mata penonton menemukan titik yang dimaksudkan sebagai pusat perhatian, yaitu petani, mata penonton masih akan terus bergerak. Kalau kemudian mata penonton menemukan ada bagian lain yang lebih menarik dari pada pusat perhatian yang dimaksud, misalnya warnanya lebih mencolok atau terang, maka dia tidak mendapat kesan seperti yang diharapkan.

Hal serupa akan ditemui kalau latar belakang terlalu sarat dengan bermacam-macam warna dan bentuk yang dihasilkan oleh pepohonan. Mata penonton akan selalu tergoda untuk mengikuti garis-garis dari daun dan pepohonan yang ada dilatar belakang, sehingga subjek utama yang seharusnya menjadi pusat perhatian seakan tenggelam dalam latar belakang. Untuk membantu mengarahkan pandangan penonton kepada apa yang dimaksud, yaitu harus mengatur supaya perhatian lebih menonjol.

Dalam pemotretan close-up hal ini tidak terlalu sulit, karena tidak ada atau hanya sedikit saja latar belakang sehingga komposisi atau susunan gambar menjadi sederhana. Dengan demikian penonton langsung diajak melihat subjek seperti apa yang diinginkan pemotret. Pada foto CLOSE-UP yang besar yang menjadi pusat perhatian adalah mata. Seperti kalau berbicara dengan orang lain yang dipandang pasti matanya. Untuk foto seperti ini, karena mata yang menjadi pusat perhatian, maka mata harus benar-benar tajam, artinya focus harus tepat.

Jadi bisa dikatakan bahwa makin sederhana komposisi, makin mudah mengarahkan penonton pada suatu pusat perhatian. Salah satu cara untuk menyederhanakan komposisi adalah dengan membuat latar belakang yang polos/kosong. Misalnya burung yang sedang terbang dengan latar belakang langit yang biru. Karena latar belakang kosong, mata penonton lebih diarahkan untuk selalu melihat burung itu. Komposisi seperti ini sering dipakai dalam pembuatan foto-foto iklan. Kalau diperhatikan foto-foto iklan kebanyakan dibuat dengan latar belakang polos. Jika demikian harus mempertimbangkan apakah bagian-bagian lain dalam gambar bisa mendukung pusat perhatian atau tidak. Apakah latar depan dan latar belakang terlalu ramai sehingga membingungkan penonton. Kalau terlalu banyak benda-benda yang masuk dalam gambar,

sehingga komposisi menjadi terlalu rumit, bisa menyederhanakannya dengan cara yang disebut penajaman selektif (*selective focusing*), yaitu mengatur sebagian gambar saja yang ada dalam focus, sedangkan gambar yang lain kabur. Dengan memakai bukaan diaphragma lebar dan focus diatur tepat tentu pusat perhatian akan menghasilkan gambar yang tajam pada bagian pusat perhatian dan latar belakang kabur. Sekarang komposisi menjadi sederhana. Garis-garis dan bentuk-bentuk dari pepohonan yang ada dilatar belakang menjadi tidak jelas, ini tidak menarik perhatian penonton, sehingga akan lebih mengarahkan perhatian penonton pada pusat perhatian.

Membuat latar belakang menjadi kabur seperti contoh diatas memang menguntungkan. Akan tetapi latar belakang yang kabur tidak selalu baik. Kadang-kadang latar belakang yang tajam diperlukan juga, misalnya untuk menekankan keberadaan subjek pada sesuatu tempat tertentu atau untuk lebih menonjolkan hubungan antara subjek dan latar belakang. Dalam hal ini tentu saja diperlukan kecermatan dalam mengatur penempatan subjek dan latar belakang sehingga tidak saling mengganggu. Jadi, latar belakang baik yang tampak kabur ataupun yang tajam keduanya bisa menguntungkan atau merugikan. Latar belakang yang kabur menguntungkan karena bisa lebih mudah mengarahkan perhatian penonton pada subjek utama. Tetapi benda-benda yang terang dilatar belakang atau pantulan-pantulan sinar dilatar belakang yang tampak sebagai titik-titik putih yang menjadi kabur karena berada dalam focus lensa akan tampak menjadi lebih besar.

Ini terasa akan mengganggu karena sesuatu yang terang, misalnya warna putih akan lebih menarik perhatian mata. Di lain pihak latar belakang yang tajam memang bisa lebih menekankan tempat dan suasana tetapi kalau tidak hati-hati mengaturnya mungkin merugikan karena komposisi lebih rumit. Subjek utama dan latar belakang bisa kita sebut sebagai *figure* dan *ground*. *figure* adalah gambar pokok yang menjadi pusat perhatian dan *ground* adalah suatu latar yang mempunyai kaitan dengan keberadaan dari *figure*. Dalam melihat suatu selalu mempunyai *figure* dan *ground*. Sebagai contoh, pada waktu melihat sebuah konser musik, perhatian tertuju pada penyanyi



dipanggung. Di sini penyanyi tersebut menjadi *figure* dan sekitarnya menjadi *ground*. Kemudian kalau perhatian beralih kepada penabuh drum itulah yang menjadi *figure*, dan seterusnya. *figure* dan *ground* akan selalu berubah-ubah sesuai apa yang menarik perhatian anda. Dalam sebuah foto pemilihan *figure* dan *ground* sudah ditentukan oleh pemotret. Pemotret menentukan dan mengatur *figure* dan *ground* sudah dalam satu gambar tunggal agar terjadi satu kesatuan, sehingga penonton bisa merasakan kesan seperti apa yang dimaksudkan. Perlu diingat bahwa *figure* dan *ground* tidak bisa dilihat dalam waktu yang bersamaan. Sama seperti waktu menonton televisi. Tidak melihat Koran sewaktu menonton televisi. Demikian halnya dalam sebuah foto. Penonton melihat *figure* dan *ground* secara bergantian. Dengan mengontrol secara menyeluruh dan dengan seksama pemotret bisa mengarahkan perhatian penonton pada *figure* yang dimaksudkannya. Garis-garis pantai, gunung, awan, cabang-cabang pohon, pagar yang ada sebagai latar atau *ground* bisa membawa perhatian penonton pada *figure* yang menjadi subjek utama.

Pusat perhatian, seperti yang telah diterangkan selama ini, mengandaikan hanya ada satu pusat perhatian. Lalu bagaimana kalau ada lebih dari satu pusat perhatian, misalnya dua orang, beberapa buah benda, serombongan orang. Ini semua tergantung dari bagaimana posisi subjek tersebut dalam gambar. Misalnya ada dua atau sekelompok orang yang saling berdekatan rapat atau saling bersinggungan. Maka sekelompok orang tersebut bisa dikatakan sebagai satu kesatuan yang bisa menjadi satu pusat perhatian. Sedang kalau ada dua atau lebih pusat perhatian yang letaknya tidak berdekatan, untuk menyatukan mereka diperlukan suatu tegangan (*tension*) yang bisa mengikat perhatian penonton pada mereka. Tegangan atau *tension* ini bisa terjadi karena adanya arah gerak dan arah pandangan. Contohnya adalah sebuah foto pertandingan sepak bola dimana tampak dua orang sedang berebut bola. Pandangan dan arah gerak kedua pemain tersebut mengarah pada bola, sehingga terasa ada tegangan yang menjadikan kedua pemain tersebut menjadi pusat perhatian dari seluruh gambar.

Pada umumnya kita selalau menginginkan perbandingan. Dalam foto perbandingan juga penting. Orang yang tingginya lebih dari dua meter akan tampak

tinggi kalau difoto diantara kerumunan orang. Kesan tinggi dari orang yang sama tampak dia difoto sendirian dengan latar belakang sawah yang luas. Dengan menampakkan perbandingan, penonton akan mendapatkan semacam bukti yang mengesankan mengenai ukuran. Misalnya sebuah pohon raksasa atau jurang yang tinggi, akan tampak dalam foto besar atau tingginya jika didalamnya tampak juga orang yang bisa dijadikan sebagai perbandingan. Perbandingan yang tajam, misalnya kesan berdampingan dengan yang kecil. Selain bisa memberi tekanan juga lebih menarik perhatian. Banyak orang akan melirik kalau melihat seorang gadis yang jangkung berjalan dengan seorang laki-laki yang pendek.

#### 10) Garis dan Bentuk Komposisi

Dalam komposisi fotografi yang dimaksudkan dengan garis bisa merupakan garis nyata yang pada dasarnya adalah merupakan tepi atau batas yang membedakan suatu bentuk, sehingga dengan adanya garis-garis kita bisa mengenali suatu bentuk. Selain garis-garis yang nyata tadi, ada juga garis-garis imajiner, yaitu garis yang tidak tampak secara nyata, tapi mempunyai kesan ada misalnya, arah pandangan mata. Dalam komposisi, garis merupakan salah satu unsur yang penting. Bahkan pelukis pertama kali memulai mengerjakan lukisan dengan membuat bentuk garis. Telah diketahui bahwa garis bisa membangkitkan kesan prespektif atau kedalaman dan bisa dijadikan sebagai penghubung yang menuntun mata penonton ke pusat perhatian. Selain dari itu garis juga memberikan kesan tertentu. Anak-anak yang menggambar mobil, orang, selalu memberi garis horisontal dibawahnya sebagai tempat berpijak,

Pandangan mata manusia adalah horisontal, mata kita sewaktu memandang sesuatu selalu dengan mudah dan enak menelusuri dari tepi secara horisontal, sehingga garis-garis horisontal yang kita lihat seakan mempunyai kesan yang biasa, tidak mengejutkan. Dari semua contoh di atas, pada umumnya garis-garis horisontal memberi kesan stabil, tenang, istirahat (tidur) dan statis. Garis-garis horisontal yang sejajar memberi kesan di atas. Unsur lain dalam komposisi adalah garis vertikal, garis-garis ini sering kita jumpai. Garis-garis vertikal adalah bentuk utama dari pohon dan

manusia. Arahnya yang atas bawah memberi kesan gravitasi, sehingga lebih menimbulkan kesan gerak. Tetapi garis-garis vertical yang banyak dan sejajar memberi kesan rintangan-rintangan seperti pagar atau sederetan orang yang berdiri menghadap kamera. Di antara unsur-unsur garis dalam komposisi, garis diagonal merupakan yang paling enak dilihat dan dramatis. Garis-garis diagonal juga lebih dinamis dan hidup, kesan garis-garis tersebut mempunyai tegangan yang tak terduga dan posisi yang terkesan tidak stabil. Garis-garis diagonal juga membuat kesan perspektif yang menimbulkan ilusi kedalaman ini bisa anda buat dengan mudah kalau anda memakai lensa sudut lebar.

Dari sudut komposisi, unsur garis diagonal sering menjadikan suatu yang "mengundang mata". Mungkin ini disebabkan karena kebanyakan yang dilihat adalah lensa vertical dan horizontal, termasuk pinggiran dari gambar itu sendiri, sehingga kalau ada unsur garis diagonal pada gambar akan segera menyegarkan. Garis-garis diagonal yang sejajar tidak tampak menjadi penonton karena mereka selalu mempunyai panjang yang berbeda. Garis-garis yang berhubungan akan menjadi suatu bentuk. Dalam komposisi bentuk merupakan kesatuan yang membuat bagian-bagian dari gambar menjadi saling berhubungan. Diantara banyak macam bentuk yang bisa terjadi, bentuk komposisi yang paling enak dipandang adalah bentuk geometris. Kalau dilihat hampir semua yang dibuat manusia mempunyai bentuk geometris. Ada tiga bentuk komposisi yang utama yaitu segi empat, segitiga dan lingkaran. Sedang trapezium dan oval adalah variasi dari ketiga bentuk komposisi tersebut. Bentuk yang paling sering dilihat adalah segi empat. Rumah, pintu, jendela, meja, televisi semua mempunyai unsur segi empat. Bahkan bentuk frame dari gambar itu sendiri juga segi empat, dan pembagian bidang-bidang gambar-gambar menurut hukum golden section yang telah diterangkan sebelumnya, juga adalah pembagian bidang-bidang segi empat. Segi empat adalah merupakan perpaduan dari garis-garis vertical dan horizontal. Garis-garis vertical dan horizontal yang bertemu cenderung menimbulkan kesan mapan, formal, statis karena garis vertical yang mempunyai gravitasi bertemu dengan garis horizontal sebagai tempat berpijak. Memotret dengan mengarah kamera keatas atau kebawah atau memakai lensa sudut lebar akan

sulit untuk mendapatkan gambar dengan komposisi berbentuk segi empat. Bentuk segi empat akan lebih mudah didapat dengan pemotretan yang lurus (waterpas). Dilihat dari pemotretan saja sudah bisa terasa bahwa komposisi segi empat itu terasa formal dan terencana. Dalam komposisi fotografi dan juga seni grafis lainnya bentuk yang paling sering dipakai adalah bentuk segitiga. Bentuk segitiga hampir selalu dapat dibuat dengan mudah karena hanya diperlukan tiga titik dan tanpa garis sejajar. Bentuk segitiga menarik karena selalu ada unsur diagonal yang membuat terasa lebih dinamis. Bentuk segitiga sangat menarik pandangan tidak hanya karena adanya garis-garis diagonal tetapi juga karena tiga titik yang dimilikinya.

**b. Kamera Televisi**

Gambar-gambar yang kita saksikan pada layar pesawat televisi, baik yang disiarkan langsung maupun yang telah direkam terlebih dahulu, adalah gambar yang telah dilihat oleh kamera televisi. Gambar-gambar tersebut ditentukan oleh apa yang bisa dilihat dan bagaimana cara kamera melihatnya. Sebagai contoh, apabila pada suatu malam kita berjalan-jalan di kaki lima di sebuah kota, pemandangan yang khas dari suasana malam akan nampak sempurna oleh mata kita. Kita bisa melihat dengan jelas barang-barang yang dipajang di etalase toko, hotel-hotel, rumah makan dengan neon signnya, orang-orang, kendaraan yang berlalu lalang. Dengan penerangan lampu jalan, lampu toko, lampu mobil, kiranya cukup bagi mata kita untuk melihat dengan jelas. Tetapi bagi kamera televisi, penyinaran yang demikian itu sangat kurang, pemandangan akan nampak agak gelap dan tidak jelas pada layar televisi apabila merekamnya.

Tanpa gambar yang jelas pesawat televisi tak lebih dari pesawat radio, sebab pada media televisi unsur yang paling penting adalah gambar, meskipun tentu saja kita tidak boleh mengabaikan unsur audio atau suara. Jika bisa dikatakan bahwa produksi televisi sangat ditentukan oleh apa yang bisa dilihat dan apa yang tidak bisa dilihat oleh kamera.

## 1) Bagian-bagian Kamera TV



a. Kamera Televisi/Video



### b. Bagian-bagian Kamera Video/ TV

Gambar 101. Kamera televisi/video dan bagian-bagiannya

Kamera televisi terdiri dari 4 bagian utama:

- a) Lensa/Optik
  - b) Kepala kamera dan body ( *camera head* )
  - c) *View finder*
  - d) VCR (*Video Casette Recorder* )
- a) Lensa Fungsi lensa adalah untuk mengumpulkan sinar yang dipantulkan oleh obyek sehingga membentuk bayangan optis pada *permukaan* tabung kamera atau CCD (Charge Couple Device). Lensa menentukan perspektif visual dari pemandangan yang dilihat oleh penonton.  
 Lensa tersusun atas 3 bagian:
- (1) Elemen-elemen optik yang menghasilkan bayangan dan mengubah panjang fokal.
  - (2) Iris, yang bisa diubah-ubah untuk mengatur banyaknya cahaya yang masuk kedalam Kamera.
  - (3) Sistem mounting, pemasangan lensa pada kamera dengan sistem bayonet atau sistem ulir (*C-mount*).

Lensa yang digunakan untuk kamera video, biasanya lensa zoom.

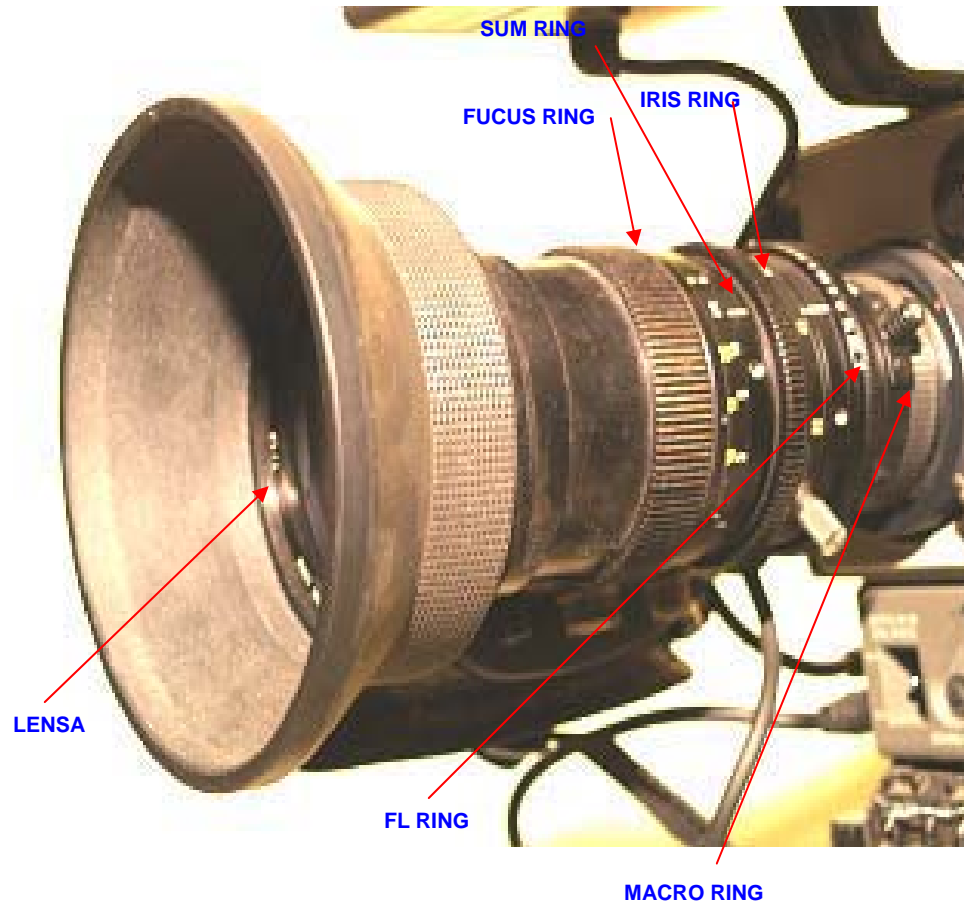
**Elemen-elemen optik lensa.** Sebuah lensa terdiri dari sejumlah elemen-elemen optik yang ditempatkan dalam silinder metal. Elemen-elemen ini berupa kepingan kaca bulat dengan lapisan-lapisan khusus yang berfungsi untuk mengurangi refleksi sinar yang dipantulkan oleh obyek, memfokuskan bayangan pada permukaan tabung kamera atau CCD.

**Iris (diafragma).** Iris adalah sejumlah lembaran metal tipis yang disusun sedemikian rupa sehingga bisa dibuka dan ditutup untuk mengatur banyaknya sinar yang bisa masuk melalui lensa. Bila iris dibuka selebar mungkin, lensa mengirim sinar maksimum kedalam kamera, dan bila bukaan iris kita kurangi atau kita tutup, lubang diafragma akan menyempit, sehingga sedikit sinar yang masuk ke dalam kamera.

Bukaan difragma diukur dengan nomor f-stop dimulai dari  $f/1,4$  sampai  $f/22$ . Lebih kecil nomor f-stop, lebih besar bukaan difragma, lebih besar nomor f-stop berarti lebih kecil bukaan diafragma.

#### **Sifat-sifat optik lensa**

Sifat-sifat optik lensa menentukan ukuran dan pembesaran bayangan, menghasilkan pandangan horisontal dari adegan yang difoto, dan menentukan perspektif visual dari shot. Adapun sifat-sifat optik lensa zoom adalah: panjang fokal (*focal length*) dan *f-stop*

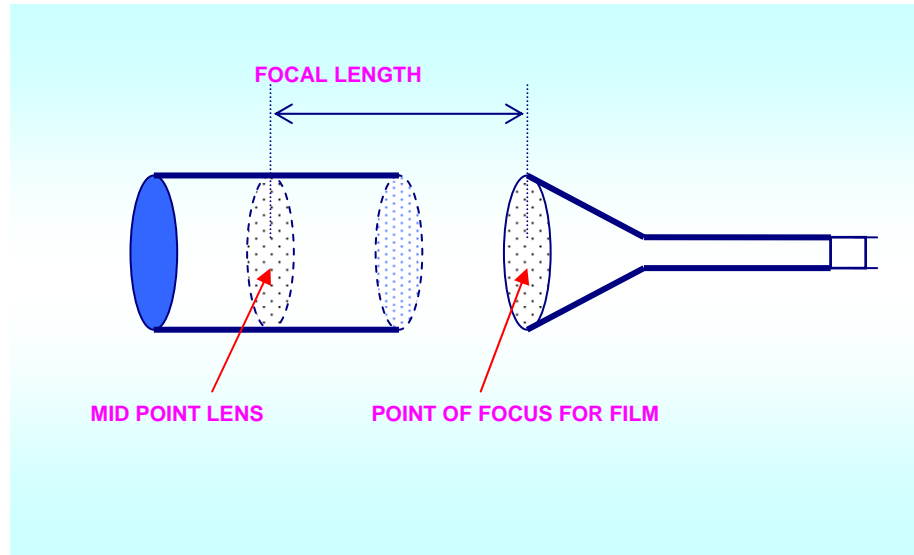


Gambar 102. Bagian-bagian Optik Kamera TV/Video

**Panjang fokal (*Focal Length*).** Panjang fokal adalah kualitas lensa yang menentukan ukuran pembesaran bayangan dan bidang pandangan horisontal. Panjang fokal ditentukan dengan mengukur titik pusat lensa ke titik dimana sinar berkumpul dibelakang lensa dalam keadaan tajam (fokus). Titik ini disebut titik fokus dimana ditempatkan permukaan tabung atau CCD, untuk menangkap gambar atau bayangan.

Panjang fokal dihitung dalam milimeter. Lebih besar panjang fokal, lebih sempit bidang pandangan dan lebih besar ukuran obyek.

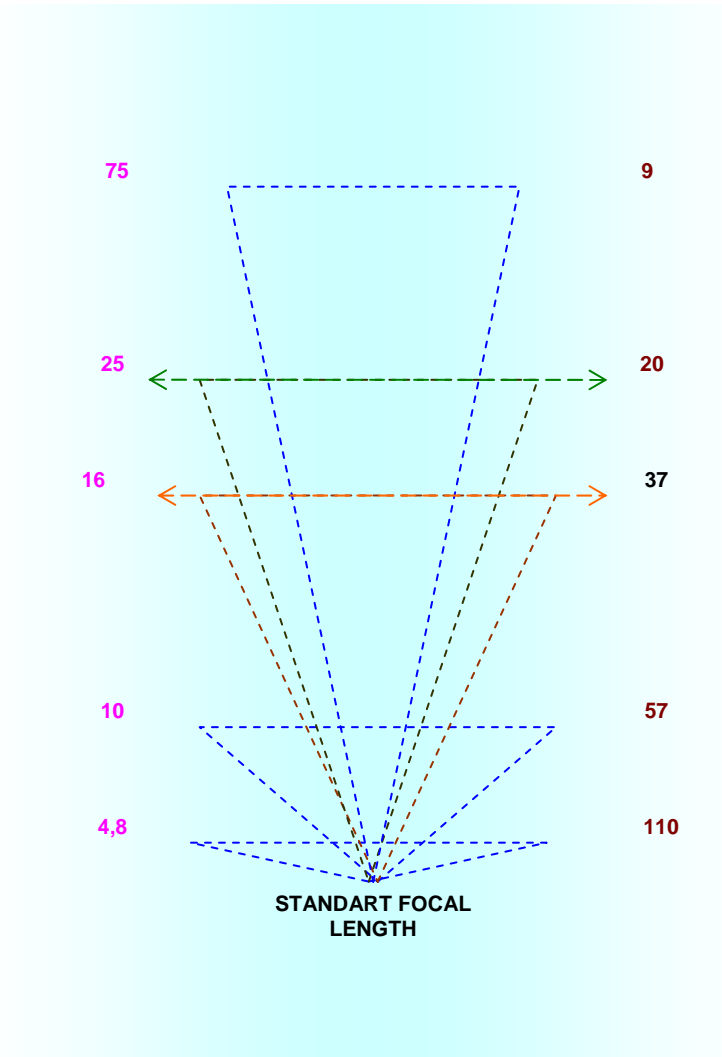




Gambar 103. Ilustrasi Vocal Length

Lensa normal menghasilkan pandangan sebagaimana mata kita melihatnya. Bidang pandangan horisontal dan pembesaran gambar lensa normal sebanding dengan apa yang kita lihat apabila kita berdiri ditempat dimana kamera berada. Panjang fokal lensa normal dalam format 16 mm (permukaan tabung kamera atau CCD berukuran 2/3 inci) kira-kira 25 - 75 mm dengan pandangan horisontal  $20^{\circ}$  -  $9^{\circ}$ , lensa sudut lebar dari 12 - 25 mm mempunyai bidang pandangan horisontal  $57^{\circ}$  -  $20^{\circ}$ , lensa telephoto dengan panjang fokal 75 - 200 mm mempunyai bidang pandangan horisontal  $9^{\circ}$  -  $3^{\circ}$ .

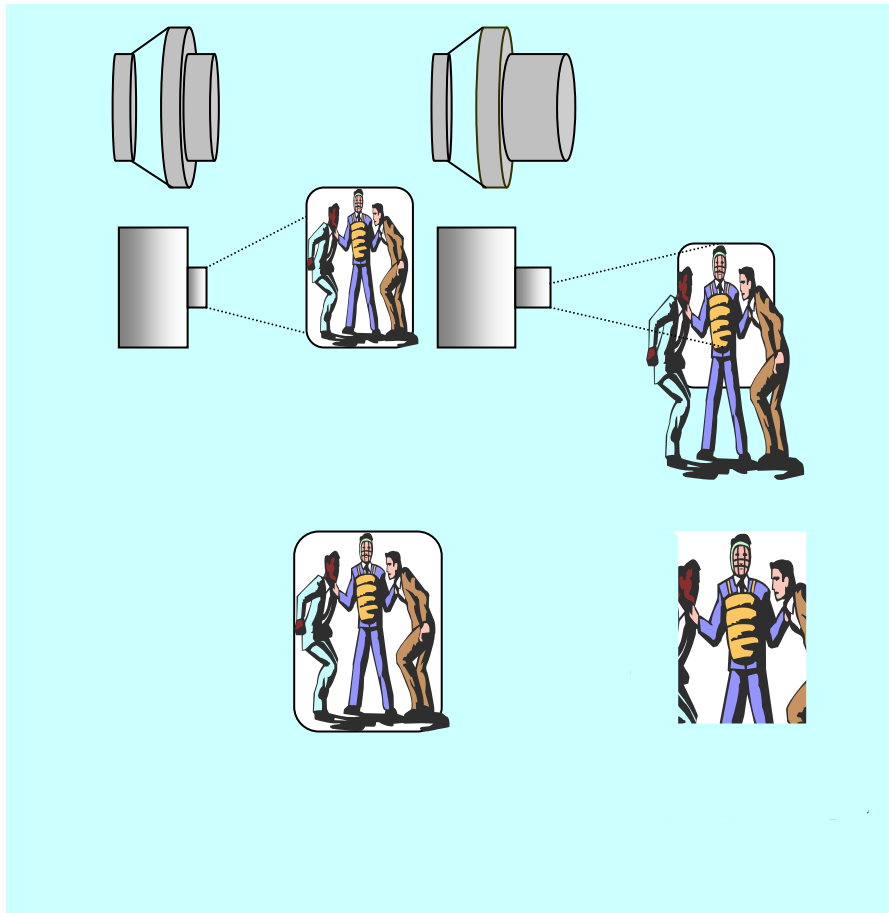
**Standar panjang fokal lensa dan sudut pandangan horisontal.** Bidang pandangan horisontal adalah seberapa besarnya sudut suatu shot yang bisa diperoleh oleh sebuah lensa. Dengan mengetahui bidang pandangan horisontal lensa, sutradara dan juru kamera bisa merencanakan shot-shot dan penempatan kamera pada suatu lokasi atau studio dalam *floor plan*.



Gambar 104. Ilustrasi *standard vokal length* kamera TV

**Lensa Zoom.**

Kamera televisi pada umumnya mempergunakan lensa zoom. Lensa zoom adalah lensa yang bisa diubah-ubah panjang fokalnya, dari sudut pandang yang paling lebar (*wide angle*) ke sudut yang paling sempit telefoto.



Gambar 105. Ilustrasi perbedaan penggunaan lensa zoom

*Zoom range* adalah batas perbandingan antara panjang fokal lensa zoom terpendek dan terpanjang. Zoom range biasanya dituliskan dengan dua nomor, misalnya 10 x 12. Nomor pertama 10 adalah zoom rangenya, artinya perbandingan panjang fokal terpendek dengan panjang fokal terpanjang adalah 10 : 1. Sedangkan nomor yang ke dua 12 adalah panjang fokal terpendek dalam milimeter. Jadi 10 x 12 artinya lensa tersebut mampu membuat zooming dari 12 mm (panjang fokal terpendek) sampai 120 mm (panjang fokal terpanjang).

Lensa zoom dalam melakukan zooming bisa digerakkan dengan cara:

*Manual* : mengatur sudut pandang dan kecepatannya dengan memutar *stick*nya.

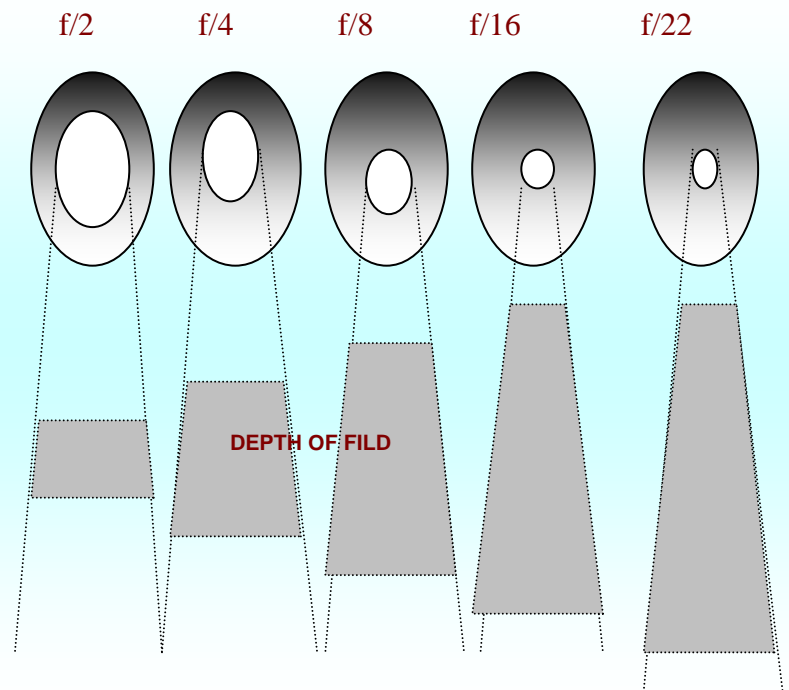
*Servo* : dengan menekan tombol yang menggerakkan motor elektronisnya.

Dengan lensa zoom ini kita bisa menghasilkan fokus yang tepat apapun bidang pandangan yang kita kehendaki dengan membuat kalibrasi atau prefokus lensa sebelum shot-shot direkam.

Dekatilah subyek dengan zoom in, kemudian atur fokus sehingga obyek nampak tajam. Bila obyeknya manusia fokuskan pada matanya. Setelah *focusing* dengan melakukan zoom out buatlah *framing* dan komposisi seperti yang kita inginkan. Kemudian rekaman bisa kita mulai, pada saat merekam kita buat zoom in secara perlahan, gambar akan tetap fokus sepanjang kamera atau subyek tidak bergerak dari posisi semula. Apabila jarak dari kamera ke subyek berubah, misalnya dengan merekam adegan baru pada subyek lain yang posisi atau jarak berbeda, tentu saja kita harus mencocokkan fokus lagi untuk menghasilkan gambar yang tajam.

**F - stop.** F-stop adalah satuan bukaan iris (diafragma). Dengan merubah f-stop berarti menambah atau mengurangi cahaya yang masuk kedalam kamera. Semakin tinggi nomor f-stop, semakin kecil bukaan diafragma, semakin sedikit sinar yang masuk kedalam kamera. Semakin kecil nomor f-stop, semakin besar bukaan diafragma, semakin banyak sinar yang masuk kedalam kamera.

Bilangan f-stop tersebut telah dirancang sedemikian rupa sehingga setiap naik satu stop, maka banyaknya cahaya yang melewati diafragma tinggal separuh dari semula. Sebaliknya dengan turun 1 stop, sinar yang masuk 2 kali lipat



Gambar 106. Ilustrasi hubungan diaphragma dengan ruang ketajaman

**Fokus.** Fokus adalah pengaturan lensa yang tepat untuk jarak tertentu. Gambar dikatakan fokus apabila proyeksi gambar yang dihasilkan oleh lensa jatuh dipermukaan tabung atau CCD, jelas dan tajam. Juga yang nampak pada viewfinder atau TV monitor.

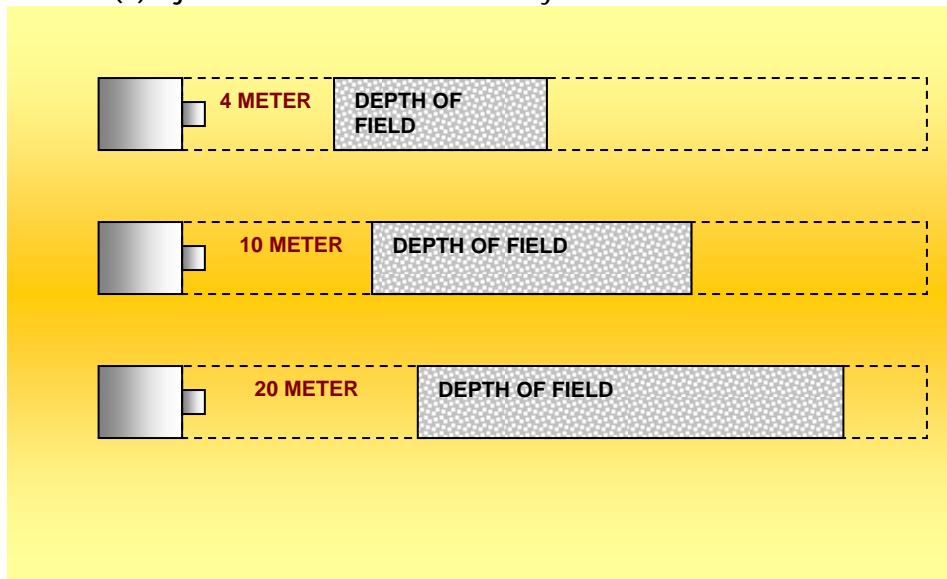
**Bidang Kedalaman (*Depth of field*) atau Ruang Tajam.** Bidang kedalaman atau depth of field adalah bidang dimana obyek-obyek di depan dan di belakang obyek utama nampak dalam fokus. Bidang kedalaman sangat penting untuk hal-hal teknis dan estetis. Secara teknis, shot dengan bidang kedalaman yang luas, memudahkan juru kamera mengikuti action, gerakan subyek. Bidang kedalaman yang sempit mengharuskan kita secara terus menerus mengubah fokus, apabila subyek ataupun kamera sendiri bergerak.

Secara estetis bidang kedalaman sangat berperan dalam menciptakan perspektif visual pada keseluruhan adegan (shot).

3 hal yang menentukan bidang kedalaman adalah:

- (1) panjang fokal lensa
- (2) f-stop bukaan iris dan

(3) jarak antara kamera dan obyek.



Gambar 107. Ilustrasi hubungan jarak dengan ruang ketajaman

**Panjang fokal.** Lebih pendek panjang fokal atau lebih besar sudut pandang lensa, lebih dalam atau lebar bidang kedalaman. Panjang fokal ditambah, bidang kedalaman semakin sempit.

**F-stop.** Lebih kecil lensa dibuka (lebih besar nomor f-stop), lebih luas bidang kedalaman. Lebih besar bukaan lensa (lebih kecil nomor f-stop), bidang kedalaman lebih sempit.

**Jarak kamera dengan subyek.** Semakin jauh jarak antara kamera dengan subyek, makin luas bidang kedalaman. Semakin dekat jarak kamera dengan subyek, semakin sempit bidang kedalaman.

**Perspektif Lensa.** Menunjukkan cara lensa memotret kedalaman, dimensi dan hubungan antara obyek-obyek di dalam videospace. Lensa normal menghasilkan perspektif normal, videospace nampak wajar sebagaimana mata kita melihatnya. Lensa wide angle (sudut lebar), menambah kedalaman, jarak antara latar belakang dengan latar depan lebih jauh dari kenyataannya. Gerakan yang mengarah menuju ke kamera atau meninggalkan kamera nampak lebih cepat dari gerakan sebenarnya. Lensa telefoto (sudut sempit) mengurangi kedalaman ruangan, jarak antara latar belakang dengan subyek utama nampak dekat sehingga gambar terkesan datar. Gerakan

menuju atau meninggalkan kamera nampak lebih lambat dari gerakan yang sebenarnya.

**Filter.** Filter berfungsi untuk mengubah atau mencocokkan cahaya yang masuk ke dalam kamera.

**Filter koreksi suhu warna.** Televisi berwarna membagi cahaya yang terlihat oleh mata manusia menjadi 3 warna primair, yaitu merah, hijau dan biru (RGB). Ketiga warna ini apabila dipadukan dalam perbandingan yang tepat (R=30%, G=59%, B=11%) akan menghasilkan warna putih, dengan perbandingan yang berbeda akan menghasilkan warna-warna yang lain. Warna dari suatu benda disebabkan oleh pantulan cahaya yang mengandung warna tertentu. Benda putih terlihat sebagai warna putih yang tepat apabila dikenai cahaya putih. Tetapi cahaya putih yang murni jarang sekali, kebanyakan yang kita lihat adalah sebagai warna putih yang mengandung warna kebiru-biruan atau kemerah-merahan.

Mata kita secara otomatis bisa mengimbangi perubahan-perubahan itu dengan mengubah balans warna, sehingga kita selalu melihat warna putih sebagai putih, tetapi kamera televisi tidak. Untuk memecahkan masalah ini, kamera video dilengkapi dengan sebuah filter yang dipasang pada suatu piring ditempatkan di antara lensa dan tabung kamera. Roda filter ini berisi sejumlah filter koreksi warna yang berbeda, masing-masing bisa secara cepat diputar dicocokkan dengan kondisi cahaya yang kita pergunakan untuk melakukan rekaman. Umumnya Kamera video memiliki 2 buah filter koreksi warna. Untuk shooting didalam ruangan dengan cahaya lampu video kita pasang filter 3200°K dan untuk shooting dengan penerangan cahaya matahari kita gunakan filter 5600°K.

Cahaya matahari banyak mengandung warna biru. Kalau kita memasang filter nomor 2 untuk matahari, sebetulnya kita memasang filter berwarna oranye, yang bisa mengimbangi banyaknya warna biru yang terdapat dalam cahaya matahari. Sebaliknya cahaya lampu video lebih mengandung warna merah, maka kita pasang filter nomor 1 (3200°K), yang berwarna kebiru-biruan. Sumber cahaya yang lebih tinggi intensitas sinarnya mengandung warna biru, sumber cahaya yang lebih rendah lebih mengandung warna merah. Perbedaan warna cahaya ini tergantung pada suhu, dan diukur dengan derajat Kelvin.

**White Balance.** Intensitas cahaya berbeda-beda pada saat yang berbeda dalam sehari. Cahaya pagi hari atau senja mempunyai suhu 2000°K, cahaya tengah hari mempunyai ukuran 10.000°K. Karena intensitas cahaya sangat berbeda maka filter koreksi warna tidak bisa menghasilkan warna putih

yang tepat. Maka dari itu kamera video juga dilengkapi dengan tombol untuk menyetel *white balance*. Cara termudah untuk menyetel *white balance* ialah dengan mengarahkan kamera terhadap benda putih apa saja yang berada dalam kondisi cahaya yang sama dengan cahaya yang kita pergunakan untuk merekam adegan.

**Cara menyetel *white balance*:**

Pertama-tama cocokkan filter koreksi warna dengan kondisi cahaya yang kita pakai shooting. Arahkan kamera terhadap benda putih apa saja. Kamera di zoom sampai yang terlihat dalam viewfinder hanyalah warna putih. Tekan tombol pengatur *white balance*. *White balance* harus diubah, apabila keadaan cahaya berubah.

***Filter Neutral Density (ND)***. Berfungsi untuk mengurangi intensitas sinar yang terlalu kuat tanpa mempengaruhi kualitas warna cahaya. Filter ini digunakan bila kamera membuat rekaman dimana kondisi cahaya terlalu tinggi. Dengan mempergunakan filter ND ini kita bisa membuat selective focusing atau rack focus. Karena pemasangan filter ini akan memaksa bukaan f-stop melebihi normal; sehingga mempersempit bidang kedalaman tanpa mengurangi intensitas cahaya.

**b) Camera Head**

Camera head berisi:

**(1) Sistem Optik Internal**

Semua kamera televisi berwarna menggunakan sistem optik bagian dalam, yang berfungsi memisahkan cahaya yang difokuskan oleh lensa ke dalam 3 warna primair (RGB). Sistem optik yang biasa digunakan adalah *prism beam splitter* (prisma pemisah cahaya), yang menerima sumber cahaya secara maksimum dan sedikit sinar yang hilang atau mengurangi distorsi optik. Kamera televisi yang lebih murah harganya biasanya menggunakan sistem optik cermin dikroik (*dichroic mirror*).

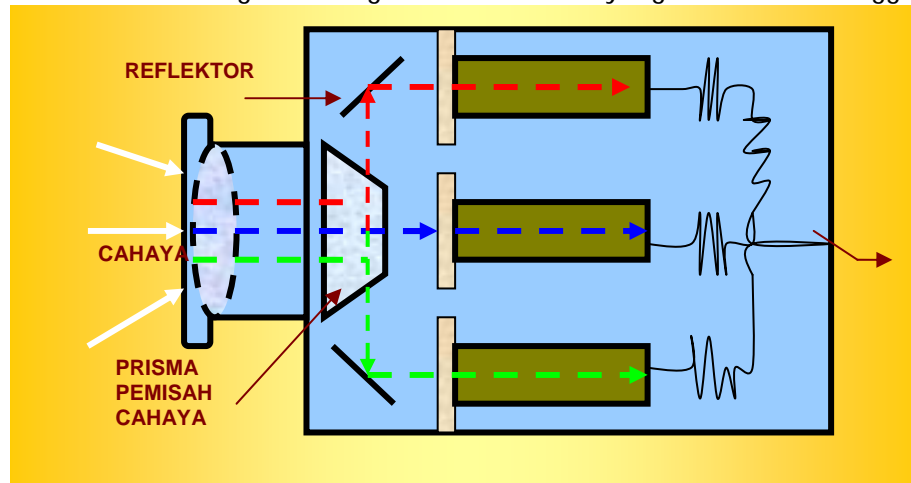
**(2) *Photoelectric transducer***

*Photoelectric transducer* berfungsi mengubah bayangan optis dari lensa ke dalam sinyal elektronik yang disebut sinyal video. Baik itu berupa *pickup tube* (tabung), maupun CCD (*charge coupled device*).



### (3) *Pickup tube*

Jenis tabung yang banyak digunakan adalah jenis Plumbicon dan Saticon. Tabung-tabung ini mampu menghasilkan gambar berwarna yang berkualitas tinggi.



Gambar 108. Ilustrasi Tabung Kamera

Tabung Plumbicon yang dibuat untuk kamera studio tersedia dalam 2 ukuran, format berdiameter 1¼ inch (30mm) dan 1 inch (25mm). Format ini menunjukkan ukuran permukaan *photoconductive* pada tabung. Semakin lebar permukaan tabung, semakin bagus kualitas gambarnya. Kamera studio yang baru dengan format 2/3 inch (18mm) dan kamera ENG/EFP dengan format ½ inch (12mm) juga mampu menghasilkan gambar yang berkualitas tinggi.

### (4) *CCD (Charge Coupled Device)*

CCD adalah sebuah microchip terpadu sebagai pengganti pickup tube. Fungsinya persis sama, hanya cara kerjanya berbeda. CCD memberikan beberapa keuntungan, bentuknya lebih kecil dan ringan sehingga kamera bisa dirancang lebih praktis dan ringan dari pada kamera tabung.

### (5) *Viewfinder*

*Viewfinder* adalah jendela pengamat dimana kita bisa melihat obyek-obyek yang masuk ke dalam kamera. *Viewfinder* dengan ukuran 1 - 6 inch merupakan sebuah pesawat televisi hitam putih kecil yang berfungsi mengubah sinyal video kembali menjadi gambar yang bisa dilihat.

Juru kamera bisa menggunakan *viewfinder* ini untuk mengatur framing, menyusun komposisi dan memfokuskan gambar. Dalam produksi multikamera pada *viewfinder* kita bisa menyaksikan hasil gambar yang sedang on air atau masuk program pada switcher di kontrol room dengan menekan tombol *return video*, sehingga kita bisa melihat bagaimana adegan yang sedang kita rekam dicampur adegan dari kamera lain dengan efek khusus.

Di bagian dalam viewfinder dilengkapi dengan lampu-lampu indikator atau display tulisan yang menginformasikan white balance, low light (kurang sinar), on recording, baterai atau kaset yang nyaris habis. Pada viewfinder bagian depan terdapat lampu merah kecil yang dinamakan *tally light*, lampu ini menyala apabila kamera sedang record atau on air.

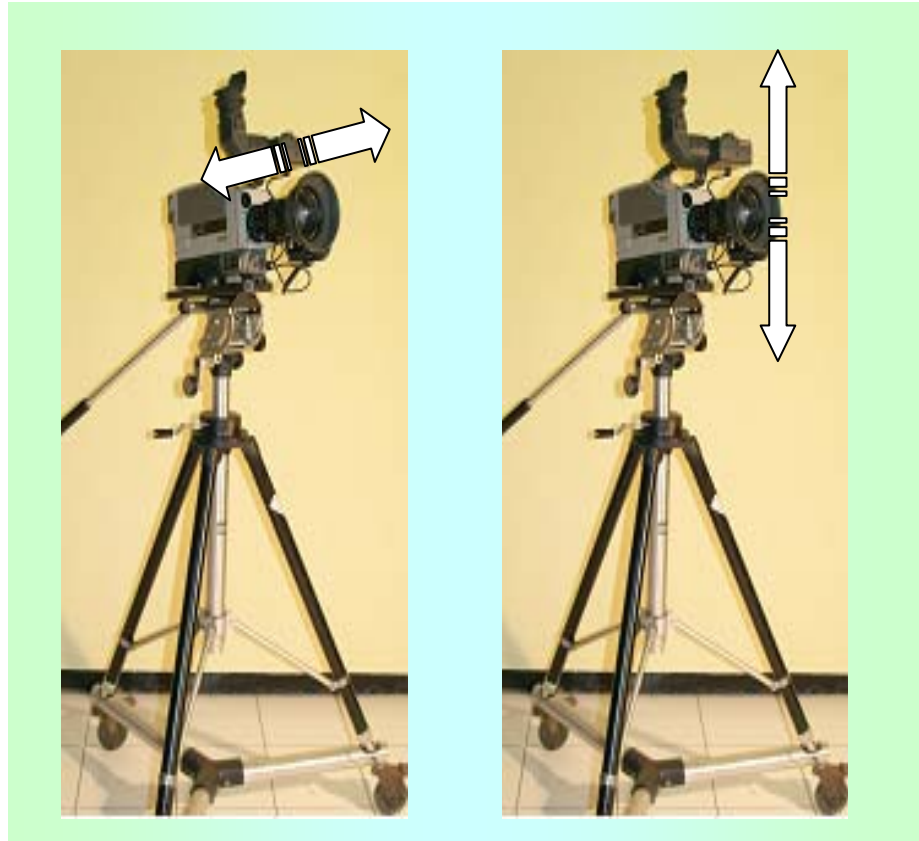
## 2) Gerakan Kamera

### a) Pan, Panning

Pan adalah gerakan kamera secara horisontal (mendatar) dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

*Pan right* (kamera bergerak memutar ke kanan)

*Pan left* (kamera bergerak memutar kekiri)



Gambar 109. Gerakan kamera pan left/right dan tilt Up and Down

Gerakan pan biasanya dilakukan untuk mengikuti gerakan subyek (orang yang sedang berjalan), mempertunjukkan suatu pemandangan yang luas secara menyeluruh. Gerakan pan secara pelan menimbulkan perasaan menanti. Kadang-kadang panning cepat atau *swish pan* dilakukan untuk menghubungkan dua peristiwa yang terjadi di dua tempat. Jangan melakukan panning tanpa maksud tertentu. Sebelum melakukan panning hendaknya terlebih dahulu menentukan titik awal dan titik akhir dari shot (adegan) yang akan direkam. Apabila kita mengikuti gerak seseorang yang sedang berjalan (*follow camera*) berilah ruang kosong yang lebih longgar di depannya. Ruang kosong ini dinamakan *leading space*.

b) ***Tilt, Tilting***

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

*Tilt Up* - mendongak ke atas

*Tilt Down* - menunduk ke bawah

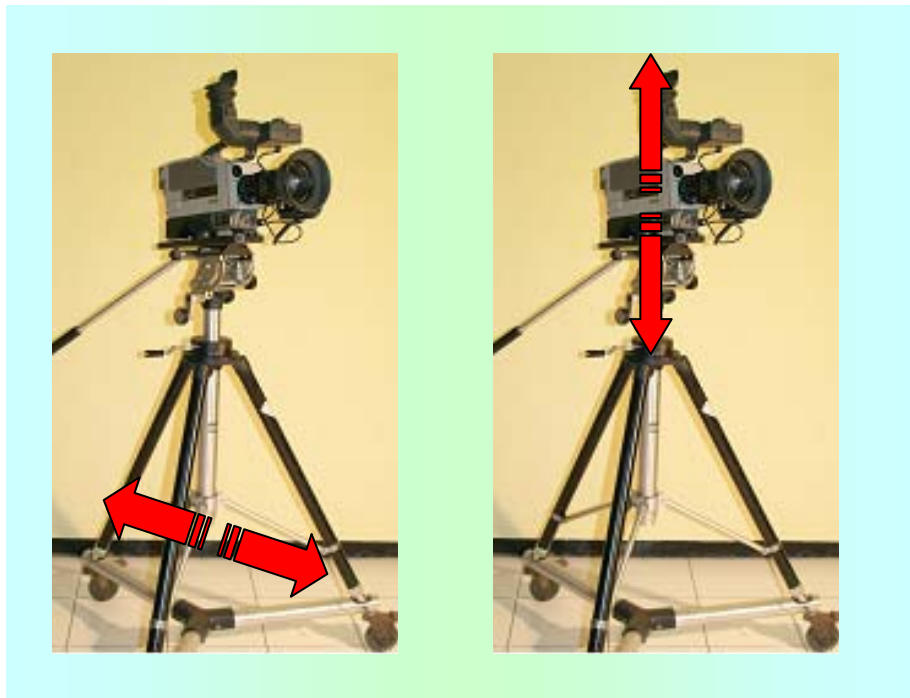
Gerakan tilt dilakukan untuk mengikuti gerakan obyek (peluncuran balon, pesawat *take off* dan sebagainya), untuk menciptakan efek dramatis, mempertajam situasi. Seperti halnya dengan gerakan panning, alangkah baiknya apabila ditentukan dulu titik awal dan titik akhir *shot*.

c) *Dolly, Track*

Dolly atau track adalah gerakan kamera diatas tripod atau dolly mendekati atau menjauhi subyek.

*Dolly In* - mendekati subyek

*Dolly Out* - menjauhi subyek



Gambar 110. Gerakan Kamera dolly in/out dan pedestal up/down

d) *Pedestal*

*Pedestal* adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa di naik turunkan. Sekarang ini kebanyakan menggunakan Porta-Jib traveller.

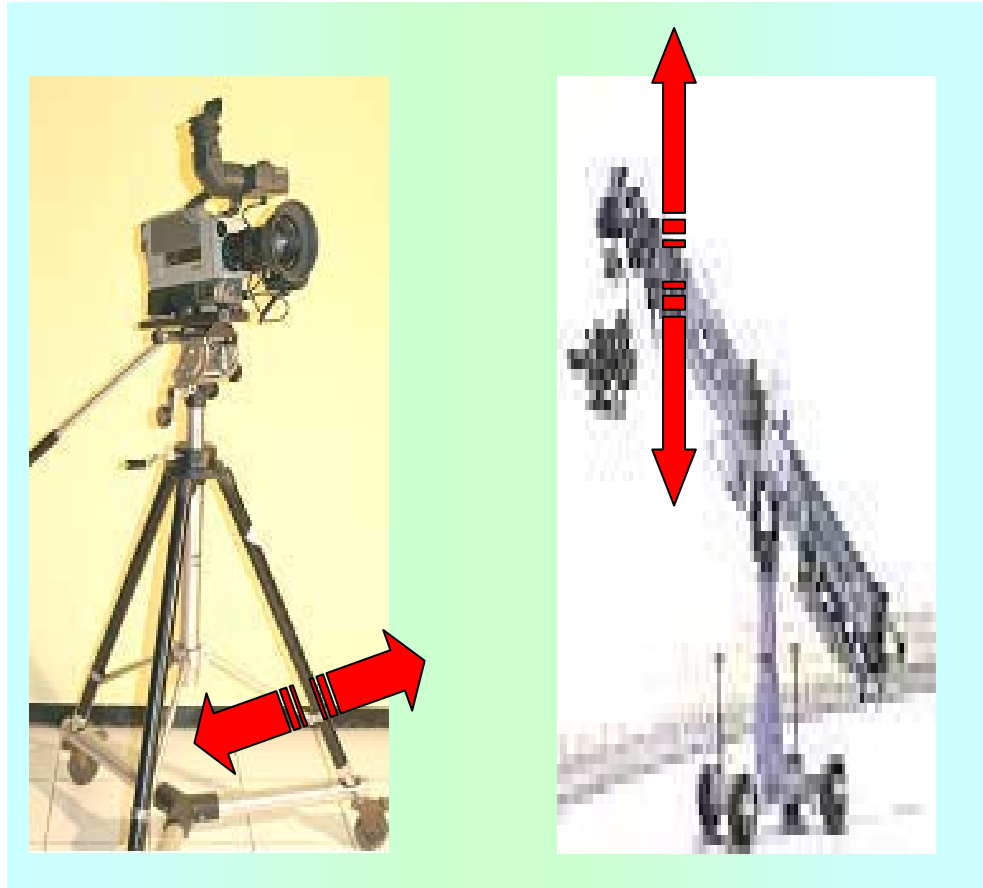
*Pedestal Up* : kamera dinaikkan

*Pedestal Down*: kamera diturunkan

Dengan menggunakan teknik pedestal up/down kita bisa menghasilkan perubahan perspektif visual dari adegan.

e) Crab

Gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang bergerak.  
*Crab left* (bergerak ke kiri), *Crab right* (bergerak ke kanan)



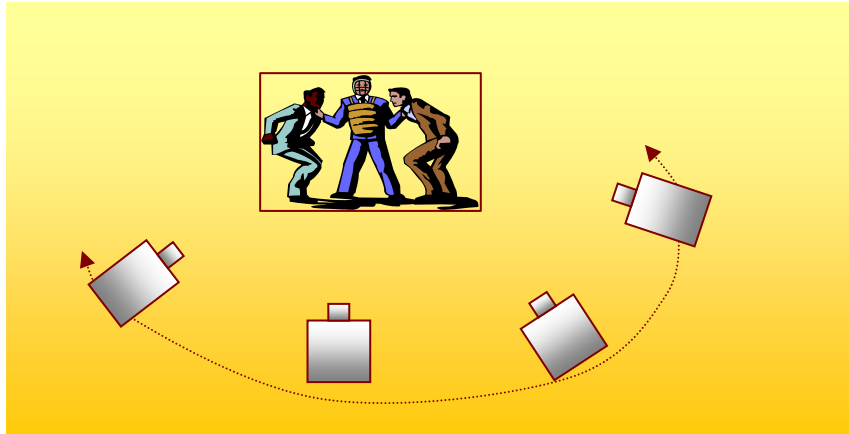
Gambar 111. Gerakan Kamera *crab left/right* dan gerakan *crane up/down*

f) Crane

Crane adalah gerakan kamera di atas katrol naik atau turun.

g) ARC

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



Gambar 112. Ilustrasi gerakan kamera ARC *left/right*

#### h) Zoom

*Zooming* adalah gerakan lensa zoom mendekati atau menjauhi obyek secara optik, dengan mengubah panjang fokal lensa dari sudut pandang sempit (*telephoto*) ke sudut lebar (*wide angle*) atau sebaliknya.

*Zoom in* : mendekati obyek dari *long shot* ke *close up*

*Zoom out*: menjauhkan obyek dari *close up* ke *long shot*

Perbedaan visual *zooming* dengan *tracking*

*Zooming* . Memperbesar atau memperkecil obyek dengan mengubah sudut pandang lensa. Dengan zoom in, latar belakang menjadi out focus, gambar menjadi datar. Kesan yang kita peroleh seolah- olah obyek kita dekatkan atau jauhkan dari pandangan kita.

*Tracking*. Mendekati atau menjauhi obyek dengan mengubah kedudukan kamera. Dengan melakukan dolly in, latar belakang dan latar depan tetap fokus. Gambar lebih mempunyai kedalaman, memberikan kesan lebih dinamis dengan gerak gambar yang sesungguhnya. Gerakan dolly lebih impresif, bila melewati pintu-pintu, lekukan, ataupun mebel dengan maksud menyajikan pandangan subyektif dari adegan.

#### i) Rack Focus

Rack focus atau selective focusing adalah mengubah focus lensa dari obyek di latar belakang ke obyek di latar depan atau sebaliknya, untuk mengalihkan perhatian penonton dari satu obyek ke obyek lainnya.

j) *Framing / Bidang Pandangan*

**ELS (*Extreme Long Shot*)**. Shot sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang luas, kamera mengambil keseluruhan pemandangan. Obyek utama dan obyek lainnya nampak sangat kecil dalam hubungannya dengan latar belakang.

**LS (*Long Shot*)**. Shot jauh, menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dibandingkan dengan ELS, obyek masih didominasi oleh latar belakang yang lebih luas.

**MLS (*Medium Long Shot*)**. Shot yang menyajikan bidang pandangan lebih dekat dari pada *long shot*, obyek manusia biasanya ditampilkan dari atas lutut sampai di atas kepala.

**MS (*Medium Shot*)**. Di sini obyek menjadi lebih besar dan lebih dominan, obyek manusia dinampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala. Latar belakang masih nampak sebanding dengan obyek utama.

**MCU (*Medium Close Up*)**. Shot amat dekat, obyek diperlihatkan dari bagian dada sampai atas kepala. MCU inilah yang paling sering dipergunakan dalam televisi.

**CU (*Close Up*)**. Shot dekat, obyek menjadi titik perhatian utama di dalam shot ini, latar belakang sedikit sekali. Untuk manusia biasanya ditampilkan wajah dari bahu sampai atas kepala.

**BCU (*Big Close Up*) dan ECU (*Extreme Close Up*)**. Shot yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia. Obyek mengisi seluruh layar dan jelas sekali detailnya.

**CUT OFF LINE**. Istilah dalam framing (pembingkai) gambar dengan obyek manusia berdasarkan garis/potongan bagian pada tubuh yaitu sebagai berikut :

**FS (*Full Shot*) atau TS (*Total Shot*)**: menyajikan seluruh tubuh.

**Knee Shot** : (Shot lutut) menampilkan bagian tubuh dari lutut sampai atas kepala

**Waist Shot** (Shot Pinggang) : menyajikan bagian tubuh dari pinggang sampai ke atas kepala

**Beast Shot** : (Shot Dada)

**Head Shot** : (Shot Kepala)

Beberapa istilah *shot* yang lain adalah sebagai berikut.

**Tigh Shot** (Shot Dekat)

**Wide Shot** (Shot jauh atau lebar)

**Cover Shot** (Shot-shot MS sampai CU)

**Two Shot** : shot dua orang

**Three Shot** : shot tiga orang, dan seterusnya

*OS (Over the Shoulder Shot)* adalah shot dimana obyek utama menghadap ke arah kamera, dengan bingkai disamping kiri atau kanan nampak bahu dan sebagian kepala obyek lain sebagai lawan bicara.

*Establishing Shot* adalah, pengambilan gambar dengan kamera statis, (biasanya dalam posisi *Extreme Long Shot* atau *Long Shot*) yang menampilkan keseluruhan pandangan untuk memperkenalkan suatu tempat dimana suatu peristiwa sedang terjadi.

### 3) *Camera Angle* (sudut pengambilan gambar).

*Camera angle* adalah sudut penempatan dimana kamera mengambil gambar suatu subyek, pemandangan atau adegan. Dengan sudut tertentu kita bisa menghasilkan suatu shot yang menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan kesan tertentu pada adegan yang kita sajikan.

*Normal Angle.* Pada posisi normal angle, kamera ditempatkan kira-kira setinggi mata subyek. Tentu saja normal angle sangat tergantung pada tinggi subyek yang dishoting. Bila kita merekam sekelompok anak kecil yang sedang bermain, normal angle untuk orang *dewasa* tentu saja terlalu tinggi, maka kamera harus diturunkan hingga setinggi mata anak. Pada program wawancara, dimana *semua* pemain duduk di kursi, kita pasang level untuk menaikkan setting/Kursi, sehingga juru kamera bisa menshot adegan pada normal angle tanpa membungkukkan badan selama produksi berlangsung.

*High Camera Angle.* Posisi kamera lebih tinggi di atas mata, sehingga kamera harus menunduk untuk mengambil subyeknya. High Camera Angle sangat berguna untuk mempertunjukkan keseluruhan set beserta obyek-obyeknya. Dengan high camera angle bisa *diciptakan* kesan obyek nampak kecil, rendah, hina, perasaan kesepian, kurang gairah, kehilangan dominasi.

*Low Camera Angle.* Posisi kamera dibawah ketinggian mata subyek, sehingga kamera harus mendongak untuk merekam subyek. Dengan low camera angle cenderung menambah ukuran tinggi obyek, dan memberikan kesan kuat, dominan dan dinamis.

*Bird Eye View.* Kamera mengambil subyek dari atas.

*Subjective Camera Angle.* Kamera diletakkan di tempat seorang karakter (tokoh) yang tidak nampak dalam layar dan *mempertunjukkan* pada penonton suatu pemandangan dari sudut pandang karakter tersebut.



*Objective Camera Angle.* Kamera merekam peristiwa atau adegan *seperti* apa adanya.

- 4) Alat Penyangga kamera. tripod dan dolly, studio pedestal, crane atau boom atau porta jib-traveler
- 5) Alat Perekam Gambar dan Perlengkapannya. Portable video cassette recorder, battery pack, battery charger, camera, adaptor, camera cable
- 6) Alat Perekam Audio/Sound. Microphone, Kabel Microphone
- 7) Alat Pencahayaan. Lampu, lampu stand, reflektor, Kabel listrik, dan generator set
- 8) Langkah-langkah Merekam Gambar dengan kamera :
  - a) Cek sambungan-sambungan peralatan
  - b) Hidupkan *power* kamera dan semua peralatan yang bersambungan
  - c) Pasang portable VCR pada *Record Stand By*
  - d) Pilih *filter* koreksi warna yang cocok dengan kondisi cahaya setempat
  - e) Atur *black balance* dan *white balance*
  - f) Arahkan kamera pada subyek, atur iris, *zooming fokus*. Buat framing dan komposisi yang di inginkan.
  - g) Untuk mulai rekaman, tekan tombol VTR *Start/Stop*. Indikator *REC/TALLY* pada *viewfinder* akan menyala selama rekaman.
  - h) Untuk menghentikan rekaman, tekan tombol VTR *Start/Stop* sekali lagi.

Tabel 11 Suhu warna dari berbagai jenis filter

No Filter	Suhu Warna	Kondisi Cahaya
1	3200° K	Lampu listrik, indoor, matahari terbit, matahari tenggelam
2	5600°K+¼ ND	Outdoor, matahari terang
3	5600° K	Langit berawan, hujan
4	5600°K+1/16ND	Langit sangat terang, pantai dimusim panas, salju

## 5. Teknik Shoting Studio dan di luar studio

Teknik shoting adalah bagaimana cara kamerawan melakukan Shoting dengan menggunakan kamera Televisi/film. Shoting diharapkan dapat menghasilkan gambar yang baik dan dinamis. Gambar yang baik adalah yang di shot dengan pengaturan fokus yang tepat, komposisi/ *framing* yang benar diaphragma yang tepat, pencahayaan yang pas dan gerakan yang logis dan halus atau tidak goyang. Gerakan kamera bisa dilakukan dalam bermacam-macam jenis seperti paning kekiri atau ke kanan, tilting up atau down, suming in atau out, dolly in atau out dan sebagainya. Dengan melakukan gerakan-gerakan tersebut akan menghasilkan gambar yang bervariasi dan dinamis. Gerakan dilakukan dengan halus sehingga gambar tenang dan tidak goyang seperti berada di atas perahu. Untuk menghindari hal ini bisa ditempuh dengan menggunakan bantuan tripot. Atau berlatih terus mengoperasikan kamera tanpa bantuan tripot tetapi kamera dipanggul diatas bahu dan siku ditumpukan ke dada. Dengan berlatih kamerawan akan mendapatkan pengalaman dan makin terampil dan menghasilkan gambar yang baik. Jangan sekali-kali mengambil gambar dengan framing clos up dari jarak jauh tanpa menggunakan tripot, karena hasil gambar akan cenderung goyang dan tidak stabil. Hal ini disebabkan karena gerakan dengan sudut yang sangat kecilpun pada kamera akan menyebabkan gerakan pada gambar dengan sudut yang besar. Oleh karena itu gambar menjadi goyang. Gambar yang dinamis dapat diperoleh dari variasi gerakan yang halus dan logis. Jangan membuat still picture karena video berbeda dengan foto. Video harus hidup dan selalu ada gerakan agar tidak membuat penonton menjadi jenuh dan tidak tertarik lagi. Ingat otak manusia hanya peka terhadap perubahan. Perubahan akan merangsang otak manusia untuk merespon. Oleh karena itu gambar yang diam/ still dalam video akan mengurangi kemenarikan. Demikian pula gambar yang goyang, meskipun banyak gerakan/goyangan akan membuat mata manusia bekerja keras untuk melihatnya dengan jelas dan gerakan/goyangan akan membuat mata menjadi capai dan mengganggu konsentrasi. Meskipun kadang-kadang still picture/gambar yang diam juga diperlukan agar penonton bisa lebih detail mengamatinya. Tetapi hanya dalam waktu yang singkat atau beberapa detik saja. Misalnya bila shoo terhadap seorang pembicara/pidato, kejadian yang membutuhkan pengamatan yang detail.

Shoting di dalam studio dan di luar studio sebenarnya teknisnya sama. Perbedaannya kalau di dalam studio digunakan

pencahayaan tetap dari beberapa lampu, tetapi shooting di luar akan banyak mengandalkan pencahayaan alam yaitu dari sinar matahari. Meskipun kadang-kadang juga perlu pencahayaan dari lampu tambahan. Dengan cahaya matahari tidak stabil mengakibatkan pengaturan kamera harus lebih cermat agar cahaya yang masuk pada kamera sesuai dengan yang dibutuhkan. Pengambilan shot jangan menentang cahaya agar tidak diperoleh gambar yang seluet. Oleh karena itu penempatan kamera harus pada angle yang tepat. Shooting juga harus memperhatikan komposisi gambar, bisa membuat point of interest atau pusat perhatian, mengatur jarak antara obyek dengan kamera agar obyek terletak pada ruang tajam dan sebagainya. Ini semua dapat dikuasai oleh seorang kamerawan dengan berlatih dan berlatih disamping memiliki pengetahuan tentang fotografi. Seorang kamerawan yang berpengalaman akan menghasilkan gambar yang berkualitas dan menarik, sehingga program yang diproduksi akan berkualitas dan menarik.

## 6. Lighting (Pencahayaan)

Tata cahaya adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam program televisi. Seperti halnya mata manusia, kamera video membutuhkan cahaya yang cukup agar bisa berfungsi secara efektif. Dengan pencahayaan penonton akan bisa melihat seperti apa bentuk obyek, di mana dia saling berhubungan dengan obyek lainnya, dengan lingkungannya, dan kapan peristiwa itu terjadi.

Secara teknis Tujuan penataan cahaya adalah untuk

- a. Memperoleh cahaya dasar (base light) sehingga kamera mampu melihat obyek dengan jelas.
- b. Menghasilkan *contrast ratio* yang tepat, perbandingan antara cahaya yang kuat dan bayangan tidak menyolok, begitu juga warna-warna yang terang dengan warna yang gelap.
- c. Mengatur suhu warna yang tepat, sehingga warna kulit manusia akan nampak alamiah.

Secara artistik Tujuan penataan cahaya adalah untuk

- a. Memperjelas bentuk dan dimensi obyek.
- b. Menciptakan ilusi dari suatu realitas.
- c. Menciptakan kesan/suasana tertentu.

d. Memusatkan perhatian pada unsur-unsur penting dalam suatu adegan.

**a. Contrast Ratio**

*Contrast ratio* (perbandingan kontras) berhubungan erat dengan reaksi tabung kamera atau CCD terhadap tingkat *brightness* yang berbeda dalam suatu gambar. Sebagai contoh, misalnya suatu adegan di dalam suatu ruangan dengan posisi *wide shot*, warna gambar seimbang antara terang dan gelap, detil gambar jelas. Tetapi begitu ada seseorang yang mengenakan baju putih masuk ke dalam adegan tersebut dan mengisi  $\frac{1}{4}$  bagian dari frame sebelah kiri, akan terjadi perubahan drastis, di mana  $\frac{3}{4}$  bagian frame sebelah kanan otomatis menjadi lebih gelap, warna menjadi keruh. Hal ini disebabkan karena AGC (Automatic Gain Control) pada kamera bereaksi terhadap bidang yang paling terang dengan mengurangi cahaya yang masuk ke dalam kamera. Cahaya yang tadinya tepat untuk adegan tersebut di atas diperkuat dengan tambahan cahaya yang dipantulkan oleh warna putih, sehingga perbandingan kontras antara gelap dan terang menjadi lebih besar. Maka dari itu penataan cahaya harus diusahakan untuk menghindari perbandingan kontras yang menyolok.

**b. Suhu Warna**

Sumber cahaya yang berbeda akan menghasilkan suhu warna yang berbeda. Lampu neon memberikan warna hijau kebiru-biruan, lampu tungsten-halogen menghasilkan warna kemerah-merahan, sinar matahari memancarkan warna cahaya kebiru-biruan. Suhu warna diukur dengan derajat Kelvin. Cahaya yang mengandung warna kemerah-merahan lebih rendah derajat Kelvinnya, lebih tinggi derajat Kelvinnya mengandung warna kebiru-biruan.

Cahaya lampu tungsten-halogen mempunyai suhu warna antara  $3000^{\circ}$ - $3200^{\circ}$ K, adalah cahaya yang sangat cocok untuk televisi

10.000°	Langit biru
9.000°	Langit mendung
7.000°	
5.600°	Cahaya matahari
4.900°	Lampu neon
4.200°	Dua (2) jam sebelum matahari terbit/sebelum terbenam

3.800°	Satu (1) jam sebelum matahari terbit/sebelum terbenam
3.200°	Lampu halogen
2.800°	Lampu pijar
2.200°	Matahari terbit/terbenam
1.600°	Cahaya lilin

Suhu warna ditentukan pula oleh intensitas cahaya. Cahaya untuk studio televisi yang dikontrol dengan dimmer bisa menghasilkan cahaya putih dengan intensitas penuh, tetapi bila diturunkan intensitasnya, cahaya akan berubah menjadi kemerah-merahan.

Kalau shooting di lapangan (*out door*), cahaya matahari adalah sumber cahaya utama. Tergantung pada kondisi langit, bersih atau berawan, suhu warna cahaya matahari antara 4.200°-10.000°K. Kamera harus dicocokkan dengan cahaya kebiru-biruan, dengan memasang filter koreksi warna untuk 5.600°K, ditambah dengan pengaturan *white balance*. Masalahnya adalah karena matahari terus bergeser atau cuaca sering berubah, sehingga suhu warna berubah-ubah pula, maka *white balance* harus selalu dicocokkan.

#### c. Bentuk dan Dimensi

Karena layar televisi hanya dua dimensi, tinggi dan lebar, maka kita ciptakan dimensi ketiga lewat pengaturan cahaya, yaitu ke dalam. Pengaturan cahaya yang tepat dengan terang dan bayangan akan memperjelas bentuk obyek yang tiga dimensi, posisinya di dalam ruang dan waktu, jarak dan hubungannya dengan obyek lain serta lingkungannya. Di sini pencahayaan lebih ditekankan pada pengaturan terang dan bayangan daripada menciptakan gambar yang terang sama sekali dan berkesan datar. Bayangan pada wajah obyek akan memperjelas tekstur dan bentuk.

#### d. Realitas

Suatu adegan yang diambil di dalam studio, dengan pengaturan cahaya yang tepat, kita bisa menciptakan waktu tertentu, pagi, siang atau malam.

Bayangan-bayangan yang panjang menunjukkan waktu pagi hari atau senja, sinar yang terang memberikan kesan suasana siang hari. Dengan efek pencahayaan khusus juga bisa diciptakan ilusi sumber cahaya tertentu, misalnya suatu adegan yang kesannya hanya diterangi dengan sebuah lampu minyak.

Sehubungan dengan efek cahaya tiruan dari realitas ini kita harus sering mengamati lingkungan kita sehari-hari. Misalnya, bagaimana perbedaan cahaya di suatu ruangan antara pagi dan sore hari. Dari mana sumber cahaya utama, apakah bayangan lebih gelap di siang hari atau sore hari.

**e. Kesan dan Suasana**

Kesan psikologis dari suatu adegan yang kita sajikan di televisi bisa dicapai dengan pengaturan cahaya tertentu. Situasi komedi biasanya diberi pencahayaan yang terang sama sekali dengan menggunakan *high key lighting*, untuk memberikan kesan hati yang gembira dan terang. Begitu pula dengan acara kuis, permainan atau konser musik.

Sebaliknya tragedi atau horor disajikan dengan pencahayaan yang redup atau gelap pada lingkungan sekitar pemainnya, dengan menggunakan *low key lighting*. Pencahayaan dari bawah pemain menimbulkan suasana misterius, horror. Bayangan-bayangan yang panjang di sebuah jalan yang sepi menciptakan suasana bahaya, takut, tegang.

**f. Pusat Perhatian (*Focus of Attention*)**

Beberapa pengaturan cahaya untuk memusatkan perhatian penonton:

*Limbo Lighting*: Obyek yang nampak terang berada di depan latar belakang *cyclorama* yang netral tanpa menggambarkan sesuatu.

*Cameo Lighting*: Obyek nampak terang sedangkan latar belakang gelap sekali, hitam tanpa penyinaran.

*Silhouette Effect (Siluet)*: Obyek yang gelap tanpa penyinaran berada di latar belakang yang terang.

*Follow Lighting*: Obyek yang bergerak diikuti dengan spot light yang lebih terang dari cahaya lainnya.

**g. Instrumen Tata Cahaya**

Instrumen tata cahaya diklasifikasikan berdasarkan jenis cahaya yang dihasilkan:

***SPOT LIGHT***

Spot Light menghasilkan cahaya yang kuat, terarah, bisa difokuskan sesuai dengan keinginan. Spot light untuk menyinari suatu bidang yang cukup sempit, dengan sorotan sinar tajam, sehingga menghasilkan bayangan yang tajam.

***Jenis-jenis Spot Light***

**1) *Fresnel Spot Light***

Spot light ini paling banyak digunakan dalam produksi dilengkapi dengan lensa fresnel yang tipis dan tahan panas. Cahaya fresnel spot light bisa diatur penyebarannya dengan menggunakan lampu dan reflector yang terpasang di dalamnya.

2) ***Ellipsoidal Spot Light***

Ellipsoidal spot light disebut juga leko, biasanya digunakan untuk memproyeksikan pola-pola tertentu pada background atau setting. Spot light tanpa lensa.

3) ***HMI (Halogen Metalic Iodine)***

HMI menghasilkan cahaya dengan suhu warna 5.500°K, cocok dengan cahaya matahari, oleh karena itu HMI disebut juga day light dan digunakan untuk mengimbangi cahaya matahari.

4) ***Follow Spot***

Follow Spot dilengkapi dengan iris yang bisa dibuka dan ditutup untuk memperbesar dan memperkecil cahaya yang disorotkan.

5) ***PAR (Parabolic Aluminized Reflector)***

PAR adalah satu unit lighting yang berisi beberapa lampu, lensa dan reflector.

6) ***Flood Light***

Flood light memancarkan cahaya tersebar, lembut dan merah untuk menyinari bidang yang relative luas, menghasilkan bayangan-bayangan yang tidak terlalu tajam.

***Jenis-jenis Flood Light***

*Scoop, Soft light, Broad light, Strip light*

**h. Penyangga atau Gantungan Lampu**

*Floor stand, tripod, Pantograph, Penjepit, Rel*

**i. Pengatur Penyebaran dan Intensitas Cahaya**

1) **Barn Door**

Penutup metal yang dipasang di depan lampu, untuk mengatur arah sinar.

2) **Flag**

Potongan segi empat dari metal atau kain hitam yang dibingkai, dipasang pada tripod di depan lampu atau tangkai yang mudah digerakkan, digunakan untuk memblok atau menghalangi cahaya yang mengenai obyek atau setting.

- 3) **Scrim**  
Dibuat dari anyaman kawat, berguna untuk mengurangi intensitas cahaya tanpa merubah suhu warna. Scrim biasanya digunakan pada flood light untuk melembutkan cahaya yang tersebar.
- 4) **Screen**  
Untuk mengurangi intensitas cahaya, dipasang di depan lampu, dibuat dari kertas kalkir atau spun.
- 5) **Cuco, Break**  
Potongan-potongan bahan, dipasang di depan spot untuk memproyeksikan pola tertentu pada *cyclorama* atau setting.

**j. Jarak antara Lampu dengan Obyek**

Bila lampu dijauhkan dari obyek, penyebarannya akan meluas dan intensitasnya berkurang. Sebaliknya jika lampu didekatkan ke obyek, penyebaran cahaya menyempit dan semakin kuat intensitas cahayanya. Sudut pencahayaan juga akan mempengaruhi penyebaran cahaya.

- 1) **Dimmer** Alat untuk mengatur intensitas cahaya yang mirip dengan audio mixer. Dimmer mempunyai beberapa tombol fader untuk menambah dan mengatur jumlah daya pada masing-masing lampu.
- 2) **Pencahayaan Segitiga**  
Menunjukkan penggunaan tiga instrumen lampu yang ditempatkan pada tiga posisi. Posisi ini ditunjukkan dengan fungsinya masing-masing.

**a) Key light**

*Key light* adalah cahaya utama untuk menyinari adegan atau obyek, ditempatkan di depan obyek sedikit di samping kiri atau kanan kamera pada sudut kira-kira 30° - 45° mengarah ke bawah.

**b) Fill light**

*Fill light* digunakan untuk menyinari bayangan-bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. *Fill light* ditempatkan berlawanan arah dengan kamera dari *key light*.

**c) Back light**

*Back light* adalah penyinaran dari belakang obyek, digunakan untuk memisahkan obyek dari *background*, dan menambahkan penampilan obyek. *Back light* ditempatkan di belakang subyek pada sudut sedemikian



rupa sehingga sinar tidak mengenai kamera dan membuat *flare*.

3) Jenis Pencahayaan yang lain:

a) *Kicker light*

Kicker light adalah posisi khusus dari back light, ditempatkan di belakang obyek sedikit ke samping. Fungsinya adalah menambah tekanan pada rambut, kicker light sering digunakan untuk efek glamour.

b) *Eye light*

Eye light hanya bisa digunakan dalam close up shot. Fungsi eye light adalah untuk menghasilkan efek gemerlapan pada mata obyek.

c) *Side light*

Side light diarahkan ke sisi obyek dan menghasilkan tekanan pada samping obyek dengan sinar tajam. Side light memperjelas bentuk obyek, biasanya dipergunakan dalam produksi tarian, dimana garis-garis dan bentuk tubuh penari paling ditonjolkan.

d) *Background light*

Background light digunakan untuk menyinari setting, background untuk membantu menciptakan suatu suasana tertentu.

Tabel 12. LIGHTING

FUNGSI	PERALATAN	POSISI TERHADAP KAMERA	EFEK DAN APLIKASI KHUSUS
KEY LIGHT	FRESNEL	Sudut vertikal 30°-40°. Dan di samping kamera.	Sumber penyinaran utama, Sebagai referensi dasar untuk mengatur balans intensitas dan posisi peralatan lighting lainnya. Posisi frontal akan mengurangi efek dimensi, bentuk obyek, dengan sudut lebih tinggi atau lebih rendah, ke samping kiri atau kanan, akan menambah efek bentuk dan tekstur pada obyek.

FILL LIGHT	FRESNEL SCOOP BROAD SOFT LIGHT	Sudut vertikal 30° - 40°. Pada posisi yang berlawanan terhadap key light.	Digunakan untuk mengisi/menyinari bayangan yang diciptakan oleh key light, pada obyek dan mengisi bagian-bagian yang gelap pada set, background dan seluruh arena permainan. Intensitas fill light diatur secara relatif terhadap key light, low key to fill ratio menghasilkan sedikit bayangan, high key to fill ratio menghasilkan bayangan tajam, memperjelas bentuk dan tekstur obyek.
BACK GROUND LIGHTING	FRESNEL SCOOP BROAD ELLIPSO- IDAL	Tempat di belakang obyek atau sedikit ke samping sudut vertical antara 30° - 40°.	Menghasilkan cahaya pinggir atau garis kontur disekitar kepala dan bahu obyek untuk memisahkan obyek foreground dan menambah perspektif kedalaman. Backlight yang kuat digunakan untuk menciptakan adegan-adegan malam atau efek khusus.
BACK GROUND LIGHTING	FRESNEL SCOOP BROAD ELLIPSOIDAL	Posisi tergantung pada efek yang diinginkan. Posisi frontal membuat background merata, sedikit bergeser secara vertikal atau horisontal menambah bentuk dan tekstur background.	Digunakan untuk menyinari background, tirai atau cyclorama. Intensitas selalu diseimbangkan dengan cahaya foreground pada obyek. Kurangnya cahaya pada background menciptakan efek cameo. Background light biasanya diseimbangkan dan diarahkan setelah penyinaran foreground.
SIDE LIGHT	FRESNEL	Di samping obyek	Dgunakan untuk menonjolkan rambut, bahu dan garis-garis bentuk tubuh obyek, ini biasanya dipakai dalam program-programtari atau senam. Bisa digunakan secara efektif untuk memperkuat efek malam hari.
CYCLORAMA LIGHT	SCOOP STRIP LIGHT CYC LIGHT	Digantung pada langit-langit di depan cyclorama dan pada lantai di belakang ground row atau cyc row.	Untuk menyinari cyclorama. Biasanya lampu dilengkapi filter-filter warna untuk membuat efek warna pada cyclorama.

### Mengujicoba peralatan tata lampu yang terpasang

Semua jenis lampu yang digunakan dalam proses produksi harus dicek/diujicoba apakah dalam keadaan baik atau rusak/mati. Setelah dipastikan lampu dalam keadaan baik langkah berikutnya adalah mengintalasi lampu-lampu tersebut sesuai setting yang dikehendaki untuk produksi.

Setting lampu dimaksudkan untuk menempatkan lampu sesuai dengan fungsi masing-masing, sebagai front light, back light, uplight maupun lampu untuk menciptakan situasi sesuai dengan karakter lokasi, untuk membuat pusat perhatian dan

kemenarikan dan sebagainya. Dalam menginstalasi lampu-lampu tersebut harus memperhatikan keamanan dan keselamatan kerja baik bagi peralatan maupun manusia sebagai operatornya. Semua lampu disambungkan ke sumber listrik PLN/genset dengan menggunakan kabel standar yang telah teruji, melalui switcher atau sakelar box setiap sakelar satu lampu atau diatur berdasarkan grouping sejenis. Setiap sakelar diberi nomor atau informasi untuk lampu yang mana. Dari sakelar dihubungkan panel pengaman dan diteruskan ke panel listrik PLN/genset. Setelah setting dan instalasi lampu selesai dilanjutkan pada ujicoba, apakah telah dapat sesuai dengan rencana.

Ujicoba dilakukan untuk mengevaluasi kebenaran instalasi. Dalam hal ini dilakukan dengan menyambungkan ke sumber listrik PLN/genset. Dicoba dengan menghidupkan sakelar satu persatu sambil memeriksa lampu apakah lampu menyala atau mati sampai semua lampu terdeteksi. Apabila lampu telah menyala semua, maka uji instalasi selesai dan dilanjutkan dengan uji kualitas.

Uji kualitas dilakukan dengan jalan mengukur kuat cahaya dengan menggunakan light meter apakah kekuatan cahaya pada setiap situasi memenuhi kebutuhan camera untuk menghasilkan gambar yang baik. Sebaiknya juga diuji dengan menggunakan camera dan TV monitor apakah kualitas gambarnya sudah berkualitas baik. Bila belum perlu menambah/mengurangi kuat cahayanya dengan menambah/mengurangi lampu.

## 7. Editing

Seorang yang bekerja sebagai editor haruslah seorang yang sabar, mampu mengendalikan diri dan mau terus mencoba dan belajar sesuatu secara terus menerus, dan pandai memutuskan sesuatu dalam kerjanya sebagai penyunting gambar.

Dalam produksi program dokumenter seorang editor yang diberikan banyak peluang bagi kreativitasnya dapat dikatakan sudah menjadi sutradara kedua, ketika bahan editing diberikan ada banyak hal yang tidak sesuai dengan naskah produksi, dibutuhkan sungguh-sungguh tanggung jawab untuk membuat keputusan yang subyektif sifatnya.

Pekerjaan seorang editor sangat jauh dari tantangan fisik yang biasa dialami crew produksi. Ketika seorang sutradara sangat terbiasa dengan berbagai situasi dalam produksi sebuah film, seorang editor yang tidak terlibat langsung dalam produksi akan menerima bahan editing sebagai keharusan dan tanpa dapat merubah bahan yang sudah ada, seorang editor

harus dapat menyampaikan pada sutradaranya kemungkinan-kemungkinan yang dapat dilakukan pada bahan Editing yang ada.

Ada beberapa metode kerja yang biasa digunakan seorang sutradara pada tahap pasca produksi. Seorang sutradara mungkin memberikan editing script kepada editor sebagai panduan editing. Sutradara yang lain mungkin mendiskusikan tentang hal-hal khusus yang didapatnya saat shooting dan menyerahkan sepenuhnya kepada editor untuk memilih bahan-bahan terbaik yang dapat mendukung hal-hal khusus yang menurut sutradara penting untuk ditampilkan. Sutradara yang lain mungkin setiap kali akan memeriksa pekerjaan editornya untuk memastikan gambar-gambar yang kuat, perasaan yang dimunculkan dalam setiap sekuen bagian mana yang memiliki peristiwa dan dampak paling menarik untuk dimunculkan dan seterusnya. Selanjutnya editor akan menyiapkan dan mengumpulkan semua bahan yang diperlukan, membuat versi awal dari film. Sebagian besar editor meninggalkan ruang editingnya pada tahap ini untuk memastikan bahwa mereka sudah mengamati semua bahan yang ada. Sutradara yang sangat peduli dengan karyanya akan duduk diruang editing siang dan malam untuk memberikan masukan pada editor dalam kerjanya, walaupun yang memutuskan susunan gambar secara keseluruhan adalah editor. Sebagian editor senang bertukar pendapat selama proses editing berlangsung. Sebagian lagi lebih suka independen dalam pemikiran dan pekerjaan yang dilakukan, mereka lebih suka bekerja sendiri untuk menyelesaikan semua kesulitan dalam penyelesaian film yang dibuat. Dalam pergulatan ini mereka ingin lebih berkonsentrasi dengan editing script dan peralatan editing yang mereka gunakan.

Pada akhirnya hanya sedikit hasil diskusi yang mungkin tertuang dalam hasil editing; setiap adegan setiap potongan gambar diteliti dengan cermat, dirundingkan lagi, dibuat berisi dan seimbang. Hubungan antara editor dan sutradara sangat kuat dan seorang editor seringkali menggunakan kepekaan rasanya yang sangat kuat tetapi bertentangan dengan gambaran dan keinginan yang direncanakan sutradara terhadap bahan editing yang ada.

Editing adalah proses pasca produksi yang menggabungkan, menyusun shot demi shot menjadi scene, scene demi scene menjadi sequence, bertujuan untuk menyajikan cerita agar mudah dinikmati pemirsa. Sehingga perlu diperhatikan beberapa syarat berikut ini. (1) Kesenambungan cerita, (2) kesinambungan gambar dan

kesinambungan suara, (3) kesinambungan irama adegan, hubungan *shot* yang satu dengan *shot* berikutnya, dengan memperhatikan variasi frame dan komposisi gambar.

**a. Jenis-jenis Editing.**

1) *Switching* atau editing langsung

Editing yang langsung dilakukan dengan menggunakan alat *switcher* untuk menggabungkan dua kamera atau lebih secara *Life*. Editing dengan menggunakan *switcher* harus dilakukan dengan cepat bahkan spontan tetapi tepat pemilihannya. Kecepatan memilih juga sangat tergantung dari kesiapan kamerawan.

2) *Post production Editing*.

Editing yang dilakukan setelah shot dan scene direkam dalam pita atau kaset (lazim disebut original atau *master shooting*) kemudian disusun sesuai alur cerita dalam naskah. Hasil editingnya disebut *master editing*.

3) *linear* Editing

Editing dengan menggunakan peralatan video berupa VCR, TV monitor, editing *control unit*, *audio* dan *video mixing*. Dengan alat ini dapat dilakukan *assemble editing* dan *insert editing*.

*Assemble editing* pada dasarnya memasukkan gambar yang sudah direkam ke dalam pita master edit. Setelah selesai disambung dengan gambar berikutnya, demikian seterusnya. Sedang *insert editing* adalah memasukkan gambar atau suara disisipkan kem dalam pita master edit.

4) *Non linear Editing*

Editing dengan menggunakan computer beserta perlengkapannya, seperti : *video capture card* (pinnacle, Matrox, Canopus, dll), *sound card*, serta program editing seperti: adobe premier, ulead, Pinnacle studio dll

**b. Persiapan editing**

Setelah gambar direkam dalam pita atau kaset (*master shooting* atau *original*) selanjutnya dilakukan persiapan untuk editing dimulai dari :

1) *workprint* dan *logging*

*Workprint* adalah memindah *original* ke kaset lain untuk mengetahui isi dan mencatat kedalam kertas logging

2) *editing off line*

Dengan menggunakan *editing off line on paper* dimana dapat ditulis secara langsung dan berurutan shot-shot yang diperlukan. Kemudian dengan bantuan *log sheet*,

*shoting script* dapat disusun *editing script*, seperti contoh berikut ini.

Tabel 13. Format Editing Script

*Editing Script*

Title:.....

Edit No	In Point	Out Point	Shot/ Adegan	Durasi	Transisi	Audio	Durasi

### 3) *Editing on Line*

Sesuai peralatannya dapat dilakukan dengan *linear editing* maupun *non linear editing*. Saat ini akan dikerjakan *non linear editing* dengan menggunakan computer yang telah dilengkapi untuk keperluan editing.

Langkah-langkah *editing on line* dengan computer, garis besarnya adalah sebagai berikut :

- a) Gambar *original (master shoting)* di-*capture* / dipindah ke computer. Setiap meng-*capture* hendaknya diberi judul untuk memudahkan dalam pemilihan sesuai yang diperlukan, kemudian disimpan.
- b) Merekam narasi dan suara (*audio*) lain yang diperlukan menggunakan *software audio computer*.
- c) Buka program adobe premier, buat proyek baru (*new project*) beri judul proyeknya.
- d) Impor dari file video hasil *capture* (a) dan audio dari hasil (b)
- e) Tempatkan audio yang diperlukan, khususnya narasi, pada *track audio*.
- f) Pilih gambar dan letakkan pada *track* video dengan cara video on sound (tentu saja sesuai *editing script*)
- g) *Mixing* hasil (f) dengan audio sebagai *sound effect, background music*.
- h) Sekarang telah diperoleh *master editing*.

### c. Video Transisi

#### 1) Cut dan cutting

Cut adalah cara yang paling sering digunakan dalam perpindahan langsung dari satu shot ke shot berikutnya. Macam-macam cutting-nya adalah :

##### a) *Jump cut*

Suatu pergantian shot, dimana kesinambungan waktu terputus, karena loncatan waktu dari shot ke shot berikutnya.

##### b) *Cut in, insert*

suatu shot yang disisipkan pada shot utama dengan maksud untuk menunjukkan detail shot utama.

##### c) *Cut away, intercut, reaction shot*

*Shot action* yang diambil pada saat yang sama sebagai reaksi dari shot utama.

##### d) *Cut on direction*

suatu sambungan shot dimana shot pertama ditunjukkan suatu obyek yang bergerak menuju ke satu arah, shot berikutnya objek lain yang mengikuti arah gerakan dari shot pertama. Misalnya seseorang yang sedang memperhatikan sesuatu yang sedang berjalan.

##### e) *Cut on movement*

sambungan shot dari satu objek yang bergerak ke arah yang sama, dengan latar belakang yang berbeda.

##### f) *Cut rhyme*

Cutting bersajak bergantian shot/scene dengan loncatan waktu pada kejadian yang sama, saling berhubungan, tapi dalam suasana yang berbeda.

Fungsi utama transisi dengan menggunakan cutting adalah kesinambungan action, detail objek, peningkatan atau penurunan suatu peristiwa, perubahan tempat dan waktu.

#### 2) *Dissolve*

*Dissolve* adalah perpindahan gambar secara berangsur-angsur, akhir dari shot sedikit demi sedikit bercampur dengan shot berikutnya. Jadi shot pertama berangsur-angsur hilang sedang shot kedua berangsur-angsur muncul. Penggunaan dissolve memang lebih leluasa dibanding dengan cutting. Namun demikian pergantian tempat atau waktu (time of lapses) tepat jika menggunakan dissolve. Penggunaan lainnya adalah untuk jembatan penghubung atau transisi dari shot

action, waktu dan tempat, hubungan yang erat antara dua shot. Misalnya pengambilan LS seorang penyanyi kemudia CU wajah penyanyi, dengan menggunakan diossolve akan kelihatan artistic dan dramatis. Kedua shot yang berbeda digabung secara berangsur-angsur tanpa mengganggu satu dengan yang lainnya.

3) *Fade*

Penggunaan fading sedikit berbeda dengan dissolve. Pada fading gambar akan hilang secara berangsur-angsur (fade out), bila gambar muncul berangsur-angsur disebut fade in. kadang-kadang digunakan pula fade to black untuk perpindahan scene berikutnya, atau saat end title. Fade in dan fade out biasa digunakan pada saat awal dan akhir program.

4) *Wipe, Split screen, superimpose, Chromakey*

Pernah melihat gambar seola-olah dihapus atau disapu sehingga keluar dari frame dan muncul gambar baru, inilah. Jika dilayar kelihatan dua gambar yang sama itu menggunakan split screen. Sering pada akhir program adegan ditumpangi dengan tulisan itulah superimpose.

Chromakey merupakan tehnik menggabungkan dua objek dimana satu objeknya ditempatkan pada latar belakang warna tertentu biasanya warna biru tua. Kemudian dicampur/ditumpangi dengan gambar dari kamera lain yang tidak ada/sedikit warna birunya. Jadinya seakan akan menjadi satu gambar satu kondisi. Pada teknik analog proses penggabungannya adalah pada mixer/switcher video. Pada teknik digital proses semacam ini tidak mengalami kesulitan bahkan tidak hanya warna biru tetapi bisa warna dasar yang lain. Pada komputer warna latar gambar pertama misalnya warna biru, pada proses chromakey warna biru ditindas dikurangi atau dihilangkan. Apabila gambar yang akan ditumpangin ada warna biru, maka bila di mix bagian warna biru tadi akan menjadi tembus pandang. Oleh karena itu seorang penyanyi/artis jangan menggunakan pakaian warna biru kalau direncanakan akan digunakan teknik chromakey. Tekniknya penyanyi bisa nyanyi/action di studio dan latarbelakangnya bisa mengambil di lokasi yang lain di luar studio. Hasilnya penyanyi seakan action dengan latar yang berbeda-beda di luar studio. Misalnya lagi seorang penyiar dishot



dengan latar biru hasilnya ditumpangi gambar kapal dari hasil liputan lain, seakan-akan penyiar melakukan siaran di kapal.

**d. Prinsip-prinsip editing**

Darmanto menulis setidaknya ada beberapa prinsip editing yang harus diperhatikan. Diantaranya adalah :

- 1) Jangan menyambung gambar dengan cutting, dissolve, panning atau tracking tanpa motivasi yang jelas
- 2) Jangan menyambung dua gambar dari format yang sama, misalnya dari MS ke MS, LS ke LS karena akan kelihatan jumping
- 3) Jangan menyambung dari angle yang ekstrem LS ke CU, lebih halus dijematani dengan MS, atau zoom in.
- 4) Jangan menyambung dua gambar yang sama tetapi diambil dari arah berlawanan (*crossing the line*)
- 5) Walaupun esensi televisi, video dan film adalah close up namun diingat keseluruhan cerita tidak mungkin dengan CU semua, harus ada LS, MS dan sebagainya.
- 6) Jangan memotong shot saat bergerak panning ataupun tilting. Sambunglah saat awal atau akhir gerakan. Juga jangan membuat *cutting* dari dua kamera yang bergerak, kecuali dengan gerakan yang sama serta kecepatan yang sama pula.
- 7) Jangan dissolve gambar dari dua kamera yang bergerak (*panning*), atau dari kamera yang bergerak ke statis atau sebaliknya. Kecuali gerakannya sama atau ingin memberikan efek tertentu.
- 8) Hindari *fast dissolve*. Cobalah 2-3 detik untuk waktu perpindahan
- 9) Bila membuat fade in usahakan jangan gambar dahulu yang muncul, karena akan "mati", usahakan bersama atau audio dahulu
- 10) Buatlah cut dissolve dan lainnya sesuai irama suara, musik, komentar, lakukan cut, fade out saat musik atau kalimat berakhir.

Editing sebagai proses akhir sebuah produksi, dapat menolong kelemahan yang dilakukan petugas lain. Namun sebaliknya jika editor tidak maksimal bekerjanya juga dapat menurunkan kualitas produksi. Oleh karena itu kerjasama antar kru harus erat dan saling tolong menolong sesuai tanggung jawabnya masing-masing.

#### e. Proses Editing Video

VCD ( *Video Compact Disc* ) merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan atau maksud kepada orang lain. Berbagai tayangan video baik yang bersifat dokumentasi, hiburan, maupun pendidikan dapat dinikmati pada media VCD. VCD merupakan video yang dikemas dalam media CD, yang menggantikan pendahulunya yaitu kaset. Penggunaan kaset sudah mulai ditinggalkan karena sifatnya yang rentan terhadap jamur. Selain itu penggunaan keeping CD relative lebih murah. Namun demikian VCD memiliki kualitas visual (tayangan) lebih rendah daripada menggunakan pita kaset VHS. Hal ini disebabkan oleh format file yang dimampatkan (terkompres) serta rendahnya jumlah pixel yang digunakan yaitu 352 X 288 (format PAL). Pada perkembangan teknologi berikutnya kualitas tersebut diperbaiki pada format Super VCD maupun DVD (*Digital Versatile Disc*).

Perangkat pemutar ulang VCD (VCD player) sangat mudah dijumpai dikalangan masyarakat, sehingga penggunaan VCD sebagai media yang efektif untuk menyampaikan pendidikan kepada masyarakat. Dengan berkembang pesatnya teknologi computer, dapat dipakai untuk berbagai keperluan termasuk digunakan memutar VCD. Karena maraknya penggunaan computer, media video tersebut kemudian dikemas dengan berbagai informasi tambahan baik yang berupa kalimat maupun grafis menjadi CD interaktif. CD Interaktif ini merupakan alternatif media yang sangat efektif dalam pembelajaran.

Dalam proses produksi Video / VCD sangat ditunjang penggunaan program computer. Penerapan computer dalam proses produksi VCD adalah sebagai berikut :

- 1) Proses perekaman atau penangkapan (*capture*) .
- 2) Pengolahan video (*editing*) yang meliputi :
  - a) Pemotongan (*cutting*)
  - b) Penambahan (*titling*)
  - c) Pemberian efek (*effect*)
  - d) Penambahan animasi (*animation*)
  - e) Pengisian suara (*dubbing*)
- 3) Pemampatan file format VCD (*encoding*)
- 4) Pembakaran keeping VCD (*burning*)
- 5) Pembuatan cover

Komputer yang digunakan untuk mengolah sinyal video atau editing harus memiliki spesifikasi perangkat keras tertentu, berdasarkan format yang dihasilkan serta jumlah

efek yang digunakan. Semakin tinggi kualitas yang akan diproduksi serta semakin banyak jumlah efek yang digunakan dituntut piranti yang semakin cepat .

### 1) Proses Penangkapan (*Capture*)

Proses penangkapan (*capture*) adalah penyimpanan sinyal masukan (video & Audio) menjadi file berformat movie (AVI, MPEG, dll) ke dalam computer untuk keperluan penyimpanan ke format file video digunakan perangkat keras yang populer dengan nama *Capture Card*. Ada dua jenis capture card berdasarkan fasilitas pendukungnya (untuk keperluan edit video), yaitu kelas rumah tangga dan kelas professional. Untuk kelas rumah tangga fasilitas editing terbatas dibandingkan kelas professional, sehingga konsekuensi harganya juga terpaut jauh. Contoh piranti jenis ini adalah snazii Video Creator, pinnacle studio DC10 Plus, dll. Untuk kelas professional sudah dilengkapi fasilitas pengolahan video secara real time pada perangkat kerasnya sehingga prosesnya lebih cpat dan kualitas yang dihasilkan lebih baik. Contoh piranti jenis ini adalah Matrox Rt2500, Pinnacle Pro One RTDV dll. Software yang digunakan sudah menyertai pada saat pembelian. Contoh program yang sering disertakan pada card editing jenis professional adaalh adobe premiere.

Proses penangkapan sinyal video meliputi dua jenis sinyal masukan yang digunakan , yaitu :

#### a) Sinyal analog

Untuk mengubah sinyak keluaran kamera video, handycam atau Video Cassete Recorder (VCR) jenis analog, digunakan piranti yang capture card. Piranti ini berfungsi mengubah video analog menjadi file format video atau movie (AVI, MPEG-1. MPEG-2, dll)

#### b) Sinyal digital

Untuk mengolah sinyal keluaran kamera video / handycam jenis digital, pada beberapa mainboard sudah dilengkapi dengan konektor jenis IEEE 1394. Pada computer yang belum memiliki fasilitas ini dapat ditambahkan capture card jenis digital yang memiliki konektor IEEE 1394. Contohnya adalah Dazzle DV editor SE.

Pada capture jenis rumah tangga umumnya hanya digunakan untuk menangkap sinyal analog, sedangkan pada piranti video editing kelas professional pada umumnya memiliki kedua jenis masukan baik analog maupun digital .

## 2) Pengolahan Video (*editing*, penambahan animasi, *dubbing*)

File video atau movie (AVI, MPEG, dll) dapat diolah atau dilakukan proses penyuntingan (*editing*) .

Penyuntingan file video meliputi :

### a) Pemotongan (*cutting*)

File movie dapat dipotong sesuai keperluan . Selain itu dapat dipisah (*split*) antara Video & audio untuk diambil bagian video atau audionya saja .

### b) Penambahan efek (*effect*) .

File movie hasil encoding dapat diberi efek yang meliputi ; efek transisi (*transition effect*), efek gerak (*motion*), mauoun video filter (perwarnaan, efek kamera, pencahayaan, *painting*, *focus*, dll ). Selain itu dapat dilakukan pemberian efek dengan cara menumpangkan (*overlay*) beberapa video ke video lainnya dengan cara kroma key, bahkan diberikan polesan efek tambahan .

### c) Penambahan kalimat (*tilling*)

Untuk memberikan keterangan mengenai tayang video dilakukan penambahan kalimat (*tilling*) Kalimat tersebut dapat diberi efek gerak atau animasi .

### d) Penambahan animasi (*animation*)

Penambahan animasi pada gambar atau grafis (*still image*) dan teks akan memberikan kesan lebih hidup. Terdapat program animasi baik 2 dimensi (2D) maupun 3 dimensi (3D).

### e) Pengaturan audio (volume, efek suara )

Audio atau suara pada file video dapat diatur volumenya, ditambah efek (*audio filter*) maupun dicampur dengan sumber suara lain.

### f) Penggantian suara atau sulih suara (*dubbing*)

Suara pada file video juga dapat dihilangkan atau diganti dengan suara yang lain melalui proses rekaman suara menggunakan program computer. Selain itu juga dapat ditambahkan musik sebagai pengiring (*sound track*).

Untuk keperluan tersebut digunakan program editor video antara lain; *Ulead Media Studio*, *Ulead Video Studio*, *Adobe Premiere*, *Pinacle Studio*, *MGI Video Wave*, *Vegas Video*, dll. Setelah dilakukan pengolahan, maka dapat diperoleh file hasil campuran melalui proses rendering. Format file tersebut antara lain AVI, MPEG (format VCD), dll.

Program-program penunjang editor video antara lain adalah program pengolah grafis (contoh : *Adobe Photoshop*, *Ulead Photo Impact*), program pembuat animasi (contoh : *3D Studio Max*, *Ulead Cool 3D*), program perekam dan pengolah suara (contoh : *Sonic Foundry Sound Forge*, *Musicmatch Jukebox*) .

### 3) Pemampatan File Movie (*encoding*) .

File hasil campuran program editing (hasil rendering) dapat diputar ulang (*playback*) dengan program computer, namun tidak dapat langsung diputar pada piranti lain seperti VCD player. File tersebut ukurannya sangat besar sehingga tidak muat pada keping CD (CDR). Supaya media penyimpanannya (CDR) mampu menampung file movie dengan durasi lebih lama, maka file tersebut harus dimampatkan atau dikompres sesuai standar piranti pemutar ulang yang digunakan (contoh : VCD-PAL). Proses pengubahan atau pemampatan file movie (AVI, MPEG, dll) ke format lain dinamakan *encoding*. Contoh program *encoding VCD (MPEG-1)* antara lain ; *Panasonic encoder*, *TMPGenc*, *Xing MPEG encoder*, *LSX*, dll .

Untuk keperluan pembuatan CD interaktif, pada umumnya format yang digunakan adalah *Quicktime Movie (MOV)*, oleh Karena itu dalam proses pemampatan file harus menggunakan format tersebut .

### 4) Pembakaran Keping VCD (*burning*)

Cara menyimpan file pada keping CD (CDR) adalah melalui pembakaran sinar laser pada permukaan bagian bawah. Program pembakar keping CD (*CD Burning*) antara lain *Ahead Nero Burning ROM*, *Roxio CD Creator*, *Ulead DVD Movie Factory*, dll. Setelah proses pembakaran, maka keping CD (CDR) yang memiliki format VCD dapat diputar pada *VCD player* .

### 5) Pembuatan *Cover*

Tampilan sampul (*cover*) VCD memiliki peran dan daya tarik tersendiri. Supaya kemasan VCD hasil produksi terlihat

lebih bagus, maka cover hendaknya dirancang dengan baik, pada sisi depan maupun pada keeping CD-nya. Untuk menunjang keperluan ini dapat digunakan program pengolah grafis seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, Ulead Photo Impact. Selain itu ada program khusus pembuat cover yang biasanya dikemas bersama program pembakar CD seperti Ahead Nero Cover Design.

Dalam proses penyuntingan (editing) perlu mengetahui format video yang akan dihasilkan. Dengan mengetahui format video yang akan digunakan, maka dalam mendesain suatu grafis atau gambar diam atau membuat animasi (baik 2D maupun 3D) dapat sesuai dengan rasio ukuran frame (*frame size*) dan jumlah frame per detiknya dari format video yang dihasilkan .

Tabel 14. Format File MPEG

Format	Frame /sec	Frame Size	Video data Rate	Audio Data Rate	Freq Audio
VCD-NTSC	29,97	352 X 240	1123 Kbps	224 Kbps	44,1 KHz
VCD-PAL	25	352 X 288	1123 Kbps	224 Kbps	44,1 KHz
SVCD-NTSC	29,97	480 X 480	Variabel	192 Kbps	44,1 KHz
SVCD-PAL	25	480X576	Variabel	192 Kbps	44,1 KHz
DVD-NTSC	29,97	720X480	Variabel	224 Kbps	48 KHz
DVD-PAL	25	720X576	Variabel	224 Kbps	48 KHz

Dari Uraian diatas menunjukkan bahwa computer sangat penting dalam proses produksi VCD. Bagus atau tidaknya tayangan VCD dipengaruhi oleh penerapan program yang digunakan serta kemampuan perangkat keras yang digunakan. Penggunaan program computer dalam proses produksi VCD banyak sekali macamnya. Pada tulisan ini hanya ditunjukkan beberapa contoh program yang digunakan untuk menunjang produksi VCD yang mudah

diperoleh di pasaran. Pengetahuan tentang tehnik pengolahan video (*editing*) sangat diperlukan dalam pembuatan media Video / VCD. Dengan mengetahui teknik-teknik pengolahan video, akan membuka konsep pemikiran kepada pembuat naskah maupun tim produksi yang nantinya bekerja di lapangan dalam pengambilan gambar (video).

**TUGAS :**

- Berlatihlah menggunakan camera foto dengan berbagai pengaturan (diapragma, kecepatan, jarak dan focus) dan catatlah masing-masing perubahan. Konsultasikan hasilnya kepada Pembimbing/Guru.
- Berlatihlah menggunakan camera video dengan berbagai pengaturan (focus, sum, pan, tilt, doly, arc) dan catatlah masing perubahan. Konsultasikan/ diskusikan hasilnya kepada Pembimbing/Guru.

8. Contoh Produksi Program Video  
a. Contoh Produksi Video informasi  
1) Proposal Kegiatan

Cover depan:

PROPOSAL KEGIATAN  
PRODUKSI VCD INFORMASI  
39 TAHUN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)



PRODUSER EKSKUTIP: DR. H. AT. SOEGITO, SH. MM  
PRODUSER PELAKSANA : Drs. FR. SRI SARTONO, MPd.  
SUTRADARA : Drs. KUKUH SANTOSA

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2004



Isi :

- A. JUDUL PROGRAM : VCD Informasi  
"39 TAHUN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)"
- B. Latar Belakang

Dalam rangka sosialisasi Visi, Misi dan perkembangan hasil pencapaiannya sangat diperlukan media informasi yang efektif dapat mencapai sasaran baik masyarakat di dalam maupun di luar Unnes.

Upacara Dies Natalis Unnes akan diselenggarakan tgl 30 Maret 2004 merupakan event yang tepat untuk sosialisasi informasi, karena upacara tersebut dihadiri oleh masyarakat luas baik dari dalam Unnes maupun relasi dari luar Unnes mencapai 1500 orang lebih.

Oleh karena itu media VCD merupakan pilihan yang tepat untuk sasaran tersebut maka perlu diproduksi *Software* VCD informasi yang relevant dengan event tersebut yaitu "39 Tahun UNNES". Sedangkan substansi materi informasi dikemas secara padat dan menarik dalam bentuk VCD dengan durasi 20 menit agar tidak menjemukan.

- C. Organisasi :
  - 1. Ketua : Drs. FR. Sri Sartono, MPd.
  - 2. Sekretaris : Dra. Rr. Sri Wahyu S, Mhum.
  - 3. Anggota (*Properti software*) :
    - a. Drs. M. Sulton
    - b. Drs. Subroto
    - c. Drs. Anwar Haryono
    - d. Drs. Sutrisno
    - e. Drs. Lucas
    - f. Drs. Suparno
    - g. Drs. Budinaeni
    - h. Drs. Sugiyanto
    - i. Drs. Heri Kismaryono
- D. Tim Produksi :
  - 1. Produser Ekskutip :  
DR. H. AT. Soegito, SH. MM.
  - 2. Produser Pelaksana :  
Drs. FR. Sri Sartono, MPd.
  - 3. Sutradara : Drs. Kukuh Santosa
  - 4. Cameraman :
    - a. Farouk
    - b. Nurmanto
    - c. Budi Susanto

5. Editor : Japari, SPd.
6. Narator : Yuni
7. Perlengkapan : Ratmoko
8. Akomodasi : Imam Prawoto, SPd.
9. Transportasi : Djoko Hartono

E. Biaya Produksi :

1. Naskah.....Rp. 500.000,00.
  2. Biaya Shoting ..... Rp. 1.400.000,00.
  3. Editing..... Rp. 1.000.000,00.
  4. Penggandaan..... Rp. 300.000,00.
  5. Bahan Produksi..... Rp. 500.000,00.
  6. Sewa 3 bh Camera Rp. 900.000,00.  
DV 6 hr@ 50.000
- Jumlah : Rp. 4.600.000,00.  
( empat juta enam ratus ribu rupiah ).

Catatan : belum termasuk honorarium Tim

Semarang, 12 Maret 2004  
UPT SBM UNNES,  
Kepala / Ketua Tim

Drs. FR. Sri Sartono, MPd.  
NIP. 130515780.

Mengetahui / Menyetujui  
Rektor Unnes,

DR. H. AT. Soegito, SH. MM.  
NIP. 130345757.

2) Naskah Produksi Video Informasi :  
Cover :

UP AND BOTTOM SCRIPT

39 TAHUN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)

OLEH  
DRS. KUKUH SANTOSA  
STAF AHLI UPT SBM  
UNNES

PRODUKSI  
UPT SBM UNNES 2004

Isi :

**VISUAL 1**

1. G. UNGARAN YANG DI *PAN RIGHT* SAMPAI STOP DI *IMPOSED* (BAWAH) DENGAN *CAPTION: GUNUNG UNGARAN INI SEOLAH MENGAJAL DAN SAKSI, DENGAN KESAKSIANNYA*
2. *WIPER* DENGAN GEDUNG UNNES DARI DEPAN

**AUDIO 1**

1. MUSIK: INSTR. F.I. -UP-UND.
2. NAR PRIA: (DIPUISIKAN) "aku bersaksi tidak ada universitas negeri di sekaran selain universitas negeri semarang"

## **VISUAL 2**

1. LOGO UNNES, KELUAR DARI  
DALAM GEDUNG HINGGA  
*FULL SHOT*
2. *CAPTION*: UPT SBM MEMPER-  
SEMBAHKAN

|

## **AUDIO 2**

MUSIK: INSTR. SMASH-UND.

## **VISUAL 3**

39 TAHUN UNNES

## **AUDIO 3**

MUSIK: LANJUTAN NO.2

## **VISUAL 4**

1. GEDUNG UNNES DENGAN PENGAMBILAN TAMPAK TULISAN H
2. GEDUNG PERPUSTAKAAN, LABORATORIUM, LAPANGAN,  
MASJID.

## **AUDIO 4**

1. MUSIK : LANJUTAN NO.3 UNDER
2. NAR CEWEK:" IKIP yang sejak tahun 1999 berubah statusnya menjadi Unversitas Negeri Semarang//terletak di Sekaran Gunung Pati kota Semarang.  
Pada lokasi seluas tidak kurang dari 149 hektar telah dibangun berbagai fasilitas sebagai sarana dibidang administrasi, akademik, olah raga, seni maupun keagamaan.

## **VISUAL 5**

GEDUNG FAKULTAS DAN PASCA

1. G. PASCA
2. FIP
3. FBS
4. FIS
5. FMIPA
6. FT
7. FIK

TAMPILAN *DIIMPOSED* (DENGAN TULISAN JALAN DI BAWAH) MASING-  
MASING PRODI

## **AUDIO 5**

1. MUSIK: LANJUTAN NO.4
2. NAR: Universitas Negeri Semarang yang dikenal dengan UNNES//saat ini memiliki lebih dari enam belas ribu mahasiswa/ tersebar pada 6 fakultas dan program pasca sarjana. Keenam fakultas adalah: (1) fakultas ilmu pendidikan atau **fip**// terdiri 7 program studikependidikan dan 1 nonkependidikan//(2) fakultas bahasa dan seni atau **ef be es**/ yang memiliki 8 program studi kependidikan dan 8 non kependidikan// (3) fakultas ilmu sosial atau **fis**// terdiri dari 8 program studi kependidikan dan 12 non kependidikan// (4) fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam atau **ef mipa**// memiliki 5 program studi kependidikan dan 5 non kependidikan// (5) fakultas teknik atau **ef te**// terdiri dari 4 program studi kependidikan dan 10 non kependidikan// (6) fakultas ilmu keolahragaan atau **ef i ka** dengan 3 program studi kependidikan dan 3 non kependidikan.

#### VISUAL 6

1. GAMBAR DEKAN MIPA-LINDA-DLL
2. PROF HARTONO CS.
3. PENGUKUHAN GURU BESAR RUSTONO/BINADJA
4. WISUDA TAMPAK MAHASISWA SALAMAN

#### AUDIO 6

1. MUSIK: LANJUTAN NO.5
2. NAR: paradigma baru telah diterapkan untuk mewujudkan visi dan misi unnes// diawali dengan memperbanyak studi lanjut baik es dua maupun es tiga di dalam dan luar negeri/ serta mencetak guru besar// Peningkatan kualitas dosen menyebabkan ikip semarang pada tahun 1998 diberi wewenang untuk membuka program non kependidikan// dengan model *coming ground* (baca ejaan inggris)// hal ini berdampak positif dengan meningkatnya **i pe** lulusan//Bahkan pada tahun 2003 tercatat 6 mahasiswa program studi fisika kependidikan berhasil lulus hanya dalam waktu 7 semester dengan **i pe** di atas 3.

#### VISUAL 7

1. GAMBAR TES SPMP
2. SITUASI DI LUAR KAMPUS
3. MEMBUKA DAN MEMBAGI SOAL
4. MENJAWAB SOAL

- (NO. 1-3 DARI P KUKUH)  
5. WAWANCARA DENGAN SISWA  
(COWOK DAN 2 CEWEK DIPILIH SESUAI NARASI)

#### AUDIO 7

1. MUSIK: LANJUTAN NO.6
2. NAR peminat untuk masuk ke unnes//meningkat dari tahun ke tahun. Terbukti untuk tahun 2004 peminat melalui sistem penerimaan mahasiswa prestasi atau jalur es pe em pe lebih dari lima ribu calon mahasiswa.  
Mengapa mereka memilih unnes? Ternyata tidak saja karena unnes merupakan perguruan tinggi negeri// tetapi ada alasan lain yang lebih prinsip seperti dikemukakan oleh ketiga calon mahasiswa ini.

#### VISUAL 8

1. GAMBAR SITUASI FIS DARI SUDUT YANG LAIN (SEBELUM MASJID)
2. PROF MIYAKE MENGAJAR (P KUKUH)
3. AKTIVITAS MHS FT

#### AUDIO 8

1. MUSIK: LANJUTAN NO.7
2. NAR: diusianya yang ke 39 unnes, selain mempercantik diri, telah memiliki 482 dosen berkualifikasi master, 45 doktor dan 39 guru besar// Bila yang sedang studi lanjut selesai maka unnes pada tahun 2005 memiliki dosen dengan kualifikasi es dua dan es tiga sebanyak 82,3%.  
Disamping studi lanjut, unnes juga menjalin kerja sama dengan berbagai perguruan tinggi dalam maupun luar negeri// seperti ditampilkan jurusan biologi ini yang berhasil mengundang profesor Miyake dari Kitakyusu University sebagai dosen tamu.  
Peningkatan kualitas dosen sangat mempengaruhi kinerja mahasiswanya// banyak mahasiswa unnes yang berjaya di tingkat nasional// bahkan sekelompok mahasiswa teknik mesin ini berhasil membuat mesin pencuci garam pesanan dari dinas perindustrian.

#### VISUAL 9

- GAMBAR KEGIATAN OLAH RAGA
1. TAMPAK RUMINI SEDANG

- MENJELASKAN
2. SURYA LATIHAN DUDUK
  3. LARI SART DAN FINISH
  4. SURYA LARI BERTIGA (TAMPAK WAJAH SURYA)
  5. *DIIMPOSED* DENGAN TULISAN BERJALAN DI BAWAH, NAMA PEMBERI BEA MAHASISWA(BEA MAHASISWA PPA, BBM, BINA PFOFESI, SUPER SEMAR, BMU, TPSDP, PASIAD, GUDANG GARAM, JARUM, BI, SALIM, ANEKA ILMU)

#### AUDIO 9

1. MUSIK: LANJUTAN NO.8
2. NAR: Banyak mahasiswa yang memperoleh penghargaan dan bantuan bea mahasiswa// 29 mahasiswa pada tahun 2003 memperoleh penghargaan karena menjuarai berbagai even di tingkat regional maupun nasional. Di awal 2004 ini sudah 17 mahasiswa mandapat penghargaan diantaranya suryo agung mahasiswa ef i ka yang menjuarai lomba lari 100 m pomnas.

#### VISUAL 10

1. GAMBAR OLAH RAGA LAIN DAN ALAT SENAM
2. PERESMIAN PKM FBS (P KUKUH) DAN BUDI

#### AUDIO 10

1. MUSIK: LANJUTAN NO.9
2. NAR: Tidak saja sarana berbagai olah raga yang dikembangkan// pusat kegiatan mahasiswa juga terus dibangun seperti oleh **fip** dan **ef be es** ini// dalam rangka bulan fakultas yang dikenal dengan maret ramai **ef be es** meresmikan **pe ka em**// yang didahului dengan serangkaian upacara yang unik dan menarik oleh mahasiswa bem-ef maupun hima ini// dalam acara yang mereka namakan *happening art* (baca inggris)

#### VISUAL 11

##### GAMBAR-GAMBAR UNNES/IKIP

1. GAMBAR GEDUNG H (P KUKUH)
2. GEDUNG SMA 5 (DEPAN, PANGGUING, DALAM, DEPAN)
3. KELUD LAMA NAMA IKIP

#### AUDIO 11

1. MUSIK: LANJUTAN NO 10.
2. NAR: Sebelum menjadi besar seperti sekarang//unnes dirintis dengan nama institut keguruan dan ilmu pendidikan semarang cabang yogyakarta// kemudian tanggal 30 Maret 1965 berdirilah ikip semarang//Drs. Wuryanto merupakan rektor pertama//disamping harus membangun jati diri sebagai sebuah **el pe te ka**//masalah lain adalah belum dimilikinya sebuah kampus// saat itu ikip menempati bangunan di mugas atas dan jalan pemuda 143.  
Dari ruang inilah Drs Wuryanto/seorang bapak yang disegani/ mengembangkan ikip dan juga merencanakan sebuah kampus di jalan kelud// sebuah kampus yang menurut beliau merupakan kampus kecil tetapi indah.  
Drs. Hari mulyono sebagai rektor kedua melanjutkan visi dan misi pendahulunya di kampus kelud ini//sehingga ikip semarang makin mantap.

#### VISUAL 12

1. GAMBAR PROF RETMONO TENIS
2. PROF RETMONO DI WAWANCARI  
(SESUAI NARASI)

#### AUDIO 12

1. MUSIK: LANJUTAN NO.11
2. NAR: Estafet kepemimpinan rektor jatuh pada doktor retmono//seorang yang populer//dan menggemari olah raga tenis// Pada saat Doktor Retmono menjadi rektor masalah utama kala itu adalah lokasi kampus jalan kelud/ tidak mencukupi lagi//mau tidak mau harus mencari lokasi baru untuk dapat menampung mahasiswa lebih dari sepuluh ribu. Inilah penjelasannya.

#### VISUAL 13

GAMBAR P. RASDI DIWAWANCARAI

#### AUDIO 13

1. MUSIK: LANJUTAN NO.12
2. NAR: Drs. Rasdi Eko Siswoyo/sebagai rektor periode tahun 1994 sampai 2000//terkenal karena berani//termasuk dalam memperjuangkan perubahan status dari IKIP ke Universitas// yang



kemudian membuahkannya lahirnya universitas eks ikip. Inilah harapan beliau sat dies ke 39 unnes.

#### **VISUAL 14**

1. GAMBAR PROF MIYAKE - DEKAN MIPA
2. PROSESI SENAT SAAT DIES/ WISUDA
3. WAJAH DOKTOR MUDA (BLM ADA) *DIIMPOSED CAPTION*  
NAMA/JABATANNYA
4. PAK AT DIWAWANCARAI (DUDUK) YANG SESUAI

#### **AUDIO 14**

1. MUSIK: LANJUTAN NO.13
2. NAR: Sejajar dengan perguruan tinggi terkemuka di Indonesia/ bahkan dapat menembus batas//merupakan harapan unnes mendatang.  
Dibawah pimpinan Doktor a te Sugito/rektor periode 2002-2006//berbagai persiapan telah dimulai//tidak saja mengaktifkan senat universitas//tetapi lebih mengutamakan pakar, doktor-doktor muda untuk menduduki berbagai bidang sesuai keahliannya// seperti penjelasan doktor a te sugito beriku ini

#### **VISUAL15**

1. GAMBAR PROF HARTONO DI  
RUANG PENJAMIN MUTU
2. ALUMNI DIWAWANCARAI

#### **AUDIO 15**

1. MUSIK: LANJUTAN NO.14
2. NAR: Beberapa unit pelaksana teknis atau u pe te telah dibentuk//ini semua untuk menunjang keberhasilan misi unnes//bahkan sejak tahun 2004 ini unnes telah memiliki tim penjamin mutu yang diketuai oleh Profesor Hartono Kasmadi dengan tugas utamanya untuk// menyusun berbagai standart mutu// baik dosen, mahasiswa, kurikulum, buku ajar, penilaian// sehingga lulusan unnes lebih dikenal masyarakat luas. Seperti harapan salah satu alumni berikut ini.

#### **VISUAL 16**

GAMBAR PAK AT DIWAWANCARAI BERDIRI.

#### **AUDIO16.**

1. MUSIK: LANJUTAN NO.15

2. NAR: Sesungguhnya jumlah dosen dan karyawan unnes masih sangat kurang// setiap tahunnya rata-rata 26 dosen memasuki masa pensiun/sedang penerimaan hanya 6 dosen// bersyukur sejak 2003 jumlah yang diterima menjadi dosen sebanyak 30. (PERNYATAAN PAK AT TENTANG INI)

#### **VISUAL 17**

1. GAMBAR PPL DI SMA V
2. PROF WURYANTO  
DIWAWANCARAI

#### **AUDIO 17**

1. MUSIK: LANJUTAN NO.16
2. NAR: Walaupun unnes sudah berkembang menjadi universitas// namun tugasnya dalam mempersiapkan tenaga guru tetapdiutamakan// sebelum lulus mahasiswa program studi kependidikan harus mengikuti praktik pengalaman lapangan di sekolah-sekolah// Seperti harapan Profesor Wuryanto berikut ini.

#### **VISUAL 18**

GAMBAR MASJID (LS) DAN DARI ATAS, SERTA KHOTIB (P KUKUH)

#### **AUDIO 18**

1. MUSIK : INSTR. ISLAMI UP-UNDER
2. NAR: Unnes membenahi semua aspek//tidak saja akademik, budaya, seni dan olahraga//tetapi juga dibidang keagamaan// agar semua sivitas unnes memiliki baik kualitas akademik, seni dan olahraga// juga dengan tetap beriman dan bertaqwa.

#### **VISUAL 19**

1. GAMBAR GEDUNG UNNES
2. DI *INPOSED CAPTION*

**KERABAT KERJA  
NASKAH :  
DRS. KUKUH SANTOSA**

**JURU KAMERA:  
FAROUK AKBAR  
BUDI  
NURMANTO**

**TIM KREATIV:**  
BUDI  
VITA ERLIANA  
**JURU LAMPU:**  
N. MANTO

**EDITOR**  
DARMOYO

**JURU SUARA:**  
JEFRI

**NARATOR:**  
YUNI

**PERLENGKAPAN:**  
BUDI  
RATMOKO

**SUTRADARA:**  
DRS. KUKUH SANTOSA

**PRODUSER EKSEKUTIV:**  
DR. AT SUGITO, SH. MM.

**PRODUSER PELAKSANA:**  
DRS. FR. SRI SARTONO, MPD.

**PRUDUKSI:**  
UPT SBM UNNES .

**SEKIAN**

**AUDIO 19**  
MUSIK: LANJUTAN NO. 18. UP-DOWN-FO.

### **3) Kegiatan Shoting dan Editing**

**JADWAL SHOTING**  
**39 th UNNES**  
**DI UNNES SEKARAN 2004**

No	Hari /Tanggal.	Jam	Tempat Shoting	Petugas
1.	Senin / 15-3-2004	15.00 18.00	FIK Ambil mhs. Dan Dosen latihan. Ambil Gedung H sore/ petang dari barat.	Pimpro Sutradara Cameraman : 2 orang Juru lampu Property Pencatat shot
2.	Selasa / 16-3-2004	06.30 10.00 12.00 14.00	Ambil Pak Retmono di Lapangan Tenis Pegandan. Ambil SMA 5 tampak depan dan dalam ( panggung ) Mhs. PPL. Ambil Pak Wuryanto di rumah Singosari. Ambil Akademi Farming	Pimpro Sutradara Cameraman : 2 orang Property Pencatat shot
3.	Rabu / 17-3-2004		Ambil Gambar Fakultas-fakultas -FIS : jalan disamping lapangan -FIP : Gedung Utama - FMIPA : G. D1 (Biologi dari arah timur) - FT : Cari yang unik - FIK : Laboratorium dari arah beda dengan biasanya. Wawancara	Pimpro Sutradara Cameraman : 2 orang Juru lampu kabelman Property Pencatat shot

			dengan Rektor Wawancara dgn. Mhs. 3 orang Yang masuk final	
4.	Kamis / 18-3-2004	11.00  14.00	Kuliah Dosen tamu dari jepang di D4 (agak banyak CU Dosen dan Tamu) Kegiatan di FIS atau FIP	Pimpro Sutradara Cameraman : 2 orang Juru lampu kabelman Property Pencatat shot
5.	Jumat / 19-3-2004	730.s/d 8.300 19.00 s/d 22.00	Koordinasi Pengambilan Ulang  Transfer akhir dan pilih yang dipakai	Full team
6.	Sabtu / 20- 3-2004		J a d w a l Editing	Pimpro Sutradara Editor Cameraman Pencatat shot
7.	Senin / 22- 3-2004		Rekaman suara	Sutradara Editor Cameraman Kabelman Narrator/presenter Pencatat shot

Hasil Produksi program ini dapat dilakukan dengan CTRL+klik  
judul berikut ini :  
TUGAS :

Setelah mempelajari model naskah, carilah ide untuk memperkenalkan sekolah anda kepada masyarakat.

- Tulis ide anda, wujudkan menjadi sinopsis dan
- Buat treatment dari sinopsis yang sudah anda tulis
- Buat naskahnya (*up and botom* model) dan konsultasikan kepada pembimbing kemungkinan produksinya.
- Produksi menjadi program Video/TV

b. Produksi Video Kebudayaan

NASKAH / SKENARIO  
TATA RITUAL PENGHAYATAN  
PAGUYUBAN ULAH RASA BATIN (PURBA)  
KOTA MAGELANG

Dokumentasi Kebudayaan  
Durasi : 45 menit  
Produksi : UPT SBM UNNES 2005

VISUALISASI	AUDIO/NARASI
01. LOGO JAWA TENGAH Caption : 1. Dinas PDK propinsi Jateng 2. MEMPERKENALKAN (capt 1 dan 2 muncul bergantian dibawah logo)	FX : gamelan fade in up
02. CAPTION : Pemerintah Propinsi Jawa Tengah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah MEMPERKENALKAN	FX : gamelan mengiring fade down mengiring

Budaya Spiritual Organisasi Penghayat Paguyuban Ulah Rasa Batin (PURBA)	
03. Lingkungan Kota Magelang (RSJ Kramat, Kota Magelang, Kantor Pemerintah Kota Magelang, kawasan alun-alun, lalu lintas Kota Magelang, pusat perdagangan Kota Magelang)	Paguyuban Ulah Rasa Batin, PURBA merupakan salah satu organisasi penghayat tingkat pusat yang ada di Kota Magelang. Organisasi penghayat tingkat pusat lainnya adalah Ngesti Kasampurnan. Di samping itu masih terdapat organisasi tingkat Cabang antara lain SUBUD, Sapto Darmo, Sumarah dan Pangestu
04. Sosok Ketua Organisasi ( <i>Ilyas Sugeng</i> ) 05. Lingkungan rumah Ketua Organisasi PURBA 06. Kantor Kelurahan Magersari	Organisasi penghayat PURBA beranggotakan kurang lebih 200 orang dan dipimpin oleh Bpk Ilyas Sugeng. Untuk memudahkan pemantauan anggotanya, semua kegiatan dipusatkan di rumah JlIn. Magersari Mijil No. 345 RT 11/RW IX Kelurahan Magersari Kota Magelang.
07. Gereja, Masjid, Klenteng, Pura	Sikap saling menghargai dan hidup rukun antar pemeluk agama dan penganut kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa telah terbina. Hal ini ditandai dengan adanya berbagai aktivitas kerohanian di tempat-tempat ibadah yang ada di Kota Magelang tanpa ada hambatan.
08. Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kota Magelang	Pelaksanaan pembinaan bagi organisasi Penghayat Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa di Kota Magelang, ditangani oleh Kantor kebudayaan dan Pariwisata, dalam hal ini dilaksanakan oleh Seksi Kebudayaan

<p>09. Lambang Organisasi</p> <p>BUAT ANIMASI SESUAI PENJELASAN/NARASI DIVISUALKAN BERGANTIAN ATAU DENGAN CARA LAIN</p>	<p>PURBA dalam mengekspresikan jati dirinya menggunakan lambang organisasi. Masing-masing bagian lambang memiliki makna, antara lain;</p> <p>bintang sudut lima dengan empat sinar dimaksudkan sebagai sila Ketuhanan Yang Maha Esa yang menyinari 4 sila lainnya dalam Pancasila.</p> <p>Pohon beringin melambangkan perlindungan dan telaga melambangkan sumber ilmu yang dapat mencerdaskan umat manusia.</p> <p>Padi dan kapas mengandung makna bahwa Tuhan memerintahkan manusia untuk mencari nafkah atau sandang dan pangan dengan mempertimbangkan kelestarian alam dan lingkungan.</p> <p>Pita bertuliskan PURBA, dimaksudkan agar manusia mencari petunjuk, mempertebal iman serta berbakti kepada nusa dan bangsa. Tulisan PURBA merupakan singkatan dari Paguyuban Ulah Rasa Batin.</p> <p>Sedangkan Padi berbiji 17, kapas berbuah 8 dan bintang bersudut lima dengan empat sinar melambangkan proklamasi kemerdekaan republik Indonesia yakni 17 Agustus 1945.</p>
---	--



<p>10. Sosok Eyang Sapu Jagad dan Ilyas Sugeng</p>	<p>PURBA merupakan ajaran peninggalan Rono Aksani sejak tahun 1921. Ilyas Sugeng Dalam melestarikan dan mengembangkan ajaran tsb dibantu beberapa orang untuk mengelola organisasinya. Suwandi Pringgodigdo yang dikenal dengan sebutan Eyang Sapu Jagad dipercaya sebagai penasihat spiritual. Adapun anggota pengurus lainnya berfungsi sebagai Sekretaris, Bendahara dan Pembantu Umum.</p>
<p>11. Eyang Sapu Jagad, Ilyas Sugeng dan Rombongan meninggalkan rumah 12. Perjalanan memasuki Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kota Magelang 13. Sambutan Kepala Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kota Magelang 14. Sambutan Kasubdin Kebudayaan</p>	<p>Kehidupan organisasi penghayat kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara cukup kondusif dan baik. Sikap saling menghargai terwujud dalam kebersamaan forum semacam ini. Dalam kehidupan lebih lanjut tentunya peran serta penghayat kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sangat diharapkan dalam upaya membangun bangsa yang lebih baik. Hal ini sesuai uraian sambutan berikut (Sambutan Kasubdin Kebudayaan)</p>
<p>15. Sambutan Walikota Magelang</p>	<p>Demikian pula, Pemerintah Kota Magelang dalam melakukan pembinaan terhadap organisasi penghayat, juga menginginkan kondisi yang baik, seperti arahan wali kota berikut.</p>
<p>16. Warga penghayat PURBA dalam ruangan</p>	<p>Jumlah anggota organisasi penghayat PURBA mengalami pasang surut, seiring dengan</p>

<p>17. Peragaan penerimaan warga baru</p>	<p>perkembangan jaman. Untuk menjadi warga penghayat PURBA, memerlukan syarat-syarat seperti yg tercantum dalam AD/ART yakni :</p> <p>Warga Negara Indonesia baik pria maupun wanita yang cukup umurnya Percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa Sadar dan taat melaksanakan dasar dan tujuan PURBA Adapun proses penerimaan anggota baru PURBA, seperti peragaan berikut.</p>
<p>18. Paparan Ketua Organisasi (Ilyas Sugeng)</p>	<p>Ajaran PURBA mengandung nilai-nilai luhur, juga mengajarkan tentang kesempurnaan baik lahir maupun batin.</p> <p>Kesempurnaan lahir ditandai dengan perilaku yang sopan, terpenuhinya kebutuhan sandang, pangan dan papan serta ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang memberi rasa damai.</p> <p>Adapun kesempurnaan batin ditandai dengan sabar, bijaksana, rendah hati, selalu ingat kepada Tuhan, waspada.</p> <p>Selanjutnya seperti diituturkan oleh Bapak Ilyas Sugeng selaku Ketua organisasi PURBA berikut.</p>
<p>19. Peragaan Ritual Penghayatan 1 Suro</p> <p>20. Peragaan Ritual Penghayatan rutin setiap malam Jumat Kliwon dan</p>	<p>Ritual Penghayatan atau dalam organisasi penghayat PURBA disebut upacara pasujudan merupakan sarana pengantar pikiran dan rasa manusia pada kebenaran Tuhan Yang Maha Esa.</p>



KEBUDAYAAN PROPINSI JAWA  
TENGAH

**BEKERJA SAMA DENGAN :**

UPT - SBM  
UNIVERSITAS NEGERI  
SEMARANG

**PENANGGUNG JAWAB :**

KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN  
PROPINSI JAWA TENGAH

**KERABAT KERJA :**  
Pimpinan Produksi  
Sodik

**Sutradara:**  
DRS. FR. Sri Sartono, MPd

**Cameraman:**  
Farouk  
Nurmanto  
Budi Susanto

**Juru lampu:**  
Ratmoko

**Juru Suara:**  
Eko

**Properti:**  
Imam, P

**Editor:**  
Darmoyo

**SEKIAN**

Untuk melihat hasil produksi dapat dilakukan dengan CTRL+klik judul berikut :

[TATA RITUAL PENGHAYATAN  
PAGUYUBAN ULAH RASA BATIN \(PURBA\)  
KOTA MAGELANG](#)  
(link to video file 1)

TUGAS :

- Setelah mempelajari naskah model dan melihat hasil Produksinya, carilah ide untuk memperkenalkan budaya di lingkungan anda tinggal kepada masyarakat.
- Tulis ide anda, wujudkan menjadi sinopsis dan
- Buat treatment dari sinopsis yang sudah anda tulis
- Buat naskahnya (doble colom model) dan konsultasikan kepada pembimbing kemungkinan produksinya.
- Produksi menjadi program Video/TV

c. Video Profil untuk keperluan memperkenalkan lembaga

**UPT SUMBER BELAJAR DAN MEDIA  
NASKAH PRODUKSI VIDEO**

Judul Program : Selayamh Pandang UNNES  
 Tujuan : Memperkenalkan UNNES  
 Sasaran : Umum  
 Durasi : 20 menit  
 Naskah Program : Drs. Kukuh Santosa  
 Produser : Drs. FR. Sri Sartono, M.Pd.  
 Produksi : UPT SBM UNNES th 2003

	A. Visual	Waktu	B. Audio/Narasi
1	PEMANDANGAN SENJA MATAHARI MULAI TENGGELAM  FS. REPRO SLIDE SENGGIGI (KUKUH SANTOSA '90)	s/d NAR	NAR: DIPUISIKAN Senja mulai tiba, saat itu Rabu tanggal 26 januari 2000, mentari mulai tenggelam di ufuk barat, di balik gunung dan laut

2	PEMANDANGAN LAUT MATAHARI MUNCUL  CF NO.1 FS. REPRO FOTO K. JAWA (KUKUH SANTOSA '90)	s/d NAR	Keesokan harinya, Kamis tanggal 27 Januari 2000, mentari pun merekah. Cahayanya menerangi bumi, laut pun berkilat terkena cahayanya.
3	GEDUNG BARU UNNES  LIFE CU. TULISAN UNNES- ZOOM OUT KELIHATAN GEDUNG PENUH	s/d NAR	Saat itulah bersamaan dengan diresmikannya perubahan status IKIP Semarang menjadi Universitas Negeri Semarang, sesuai Kepres no. 124 1999.

4	PESAWAT TERBANG TAKE OFF  <i>LIFE</i> FS TO ZOOM OUT	s/d Psw terbang	FX. SUARA DERU PESAWAT FI-UP-FO.
5	PEMANDANGAN LANGIT TAMPAK ADA AWAN ATAU GUNUNG  LIFE/REPRO IMRON CF DENGAN NO.4	s/d awan tampak	MUSIK: INSTRUMENTALIA ASEREJE (THE LAST KETCHUP SONG) OR KENNY G FI-UP
6	UPT SBM MEMPERSEMBAHKAN  <i>CAPTION</i> MUNCUL DARI BALIK AWAN	s/d ZI dan terbaca	MUSIK: LANJUTAN NO. 5 UP

7	<p>GEDUNG UNNES DAN CAPTION “ SELAYANG PANDANG UNNES” <i>LIFE</i> <b>SUPER IMPOSED</b></p>	s/d terbaca	MUSIK: LANJUTAN NO.6 UP
8	<p>TUGU MUDA/KUNTUL BEL. TERBANG/ BR IDE CERITA : DRS. KUKUH SANTOSA <i>LIFE</i>  CF. TUGU MUDA DENGAN KUNTUL SUPER IMPOSED DENGAN CAPTION C.</p>	s/d terbaca	<p>MUSIK: LANJUTAN NO.7 UP NAR: Universitas Negeri Semarang yang dikenal dengan UNNES, terletak di sekaran, ke- camatan gunungpati, 10 km dari bandara ahmad yani.</p>
9	<p>CAPTION VISI UNNES ( HURUF ARIAL)  EFEK KOMPUTER CAPTION MUNCUL KATA DEMI KATA SAMPAI LENGKAP (FS)</p>	s/d TER BACA	<p>MUSIK: LANJ. 8 UNDER UNNES lahir dan berkembang menuju kejayaan dalam ber- karya bagi nusa dan bangsa, meningkatkan kualitas masyarakat melalui pendidikan</p>
10	<p>UPACARA WISUDA 1. PROSESI SENAT 2. MEMBUKA SIDANG 3. WISUDA 10 BESAR  LIFE MS ATAU CU</p>	s/d NAR	<p>MUSIK LANJUTAN SAMPAI VISI TERBACA UNNES sudah banyak menghasilkan tenaga diploma, sarjana maupun magister dari berbagai program studi, yang saat ini sudah terserap di lapangan kerja.</p>

11	<p>GEDUNG/PAPAN NAMA/KEGIATAN DARI FIP, FBS, FIS, FMIPA, FT, FIK DAN PASCA.</p> <p>LIFE PILIH YANG CU CUT TO CUT SESUAI NARASI (VIDEO ON SOUND) CAPTION TAK BERJALAN</p>	s/d NAR	<p>MUSIK: LANJ.10 UNDER NAR: Ada enam fakultas, dengan dua puluh enam jurusan dan enampuluh enam program studi, serta sembilan program pasca sarjana. Keenam fakultas adalah: FIP (BACA: fakultas ilmu pendidikan dst), FBS, FIS, FMIPA, FT, dan FIK</p>
12	<p>KEGIATAN MICRO TEACHING/ PPL 1.PENERJUNAN 2.MENGAJAR DI KELAS</p> <p>LIFE, PILIH MCU-CU</p>	s/d NAR	<p>MUSIK: LANJ.11 UNDER NAR: UNNES memiliki ciri khas yaitu: setiap jurusan me- ngelola program studi kependidikan dan non kependidikan Hal ini sesuai dengan perluasan wewenang bagi UNNES dengan tetap mempertahankan fungsi sebagai el pe te ka, agar penyediaan tenaga pendidik tetap terpenuhi</p>
13	<p>PENGUKUIHAN GURU BESAR SRI MULAYANI 1. ASTINI SUUDI 2. ORASI ILMIAH</p> <p>LIFE PILIH MCU-CU</p>	s/d NAR	<p>MUSIK: LANJ..12 UNDER NAR: Perubahan status dari IKIP menjadi Universitas membawa konsekuensi sekaligus tantangan bagi UNNES untuk meningkatkan kualitas dosen, karyawan dan lulusannya</p>



14	<p>UCAPAN SELAMAT GURU BESAR MUNGIN EDDY W</p> <p>1. OLEH REKTOR/SENAT</p> <p>2. UNDANGAN/DOSEN</p> <p>LIFE</p> <p>PILIH MCU-CU</p> <p>CAPTION BERJALAN</p> <p>JUMLAH DOSEN GB, S3, S2, S1.</p>	s/d NAR	<p>MUSIK: LANJ..13 UNDER</p> <p>NAR: Peningkatan es de em, terus dilakukan. Saat ini UNNES memiliki delapan ratus tiga puluh tujuh dosen, dengan tiga puluh sembilan guru besar, empat puluh es tiga, tiga ratus lima puluh satu es dua, serta empat ratus dosen sedang menempuh program es dua atau es tiga.</p>
15	<p>PERPUSTAKAAN/INTERNET/ LABORATORIUM</p> <p>1.B.ING, 2.BIO, 3.TM, 4.GEO</p> <p>LIFE.</p> <p>CUT TO CUT</p>	s/d NAR	<p>MUSIK: LANJ.14 UNDER</p> <p>NAR: Sarana dan prasarana pendidikan terus ditingkatkan, seperti perpustakaan dan internet di tingkat Universitas , serta laboratorium bagi masing-masing jurusan atau program studi, serta fasilitas pendukung lainnya.</p>
16	<p>GEDUNG MIPA (ARAH BARAT) / MIPA NET/ LAB.MAT/FIS/KIM/BIO</p> <p>LIFE</p> <p>GEDUNG ZO. CUT TO LAB. SETERUSNYA WIPER</p> <p>CAPTION JURUSAN BERJALAN</p>	s/d NAR DAN MUSIK	<p>MUSIK: INSTR. KENNY G UNDER</p> <p>NAR: Fakultas mipa merupakan fakultas yang pertama menempati kampus sekaran pada tahun sembilan puluh.. Dengan seratus tujuh puluh tujuh dosen, lima diantaranya guru besar,mipa menetapkan profil lulusannya, yaitu</p>

			beriman dan bertaqwa kepada tuhan yng maha esa,bersikap ilmiah dan memiliki integritas Kemipaan yang tinggi, didukung kemampuan berbahasa inggris dan, teknologi informatika MUSIK LANJUTAN
17	GEDUNG/MHS JALAN DI FIS  LIFE LS/FS GEDUNG TITLE JURUSAN BERJALAN	s/d NAR	MUSIK: LANJ.16 UNDER NAR: Fakultas ilmu sosial memiliki mahasiswa jumlah banyak, tersebar pada empat jurusan dan sepuluh program studi.
18	KEGIATAN DI LAB: 1. SEJARAH, 2. GEOGRAFI, 3. LAINNYA  LIFE WIPER GEDUNG DENGAN KEGIATAN LAB CUT TO CUT	s/d NAR DAN MUSIK	setiap jurusan memiliki lab. ,seperti laboratorium sistem informasi geografi, sebagai sarana pendidikan lab. terus dikembangkan, sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas dan sesuai kebutuhan masyarakat. MUSIK: UP-UNDER
19	GEDUNG DARI ATAS ADA MOBIL LEWAT/LAB MESIN TITLE JURUSAN BERJALAN	s/d NAR DAN MUSIK	MUSIK: LANJ.17 UNDER NAR: Fakultas teknik dikem- bangkan dengan membuka program studi de tiga non kependidikan, yaitu;

	LIFE LS GEDUNG, CU LAB URUTAN CAPTIONSESUAI NAR		prodi teknik mesin, teknik elektro serta jasa boga dan busana. Saat ini telah dibuka jurusan non pendidikan S1 Di laboratorium para maha- siswa di bawah bimbingan dosen berlatih kerampilan dan mengembang kan ide- idenya
20	ROBOT I - ROBOT II  STEL MESIN  PERAGAAN BUSANA  LIFE MCU/CU ROBOT DAN STEL MESIN	LANJ.	Tidak mengherankan bila banyak mahasiswanya yang berprestasi, seperti membuat robot pekerja dan robot pengendali Dengan keahliannya tim mahasiswa teknik mesin UNNES berhasil pula menjuarai etape Semarang surabaya dan surabaya denpasar dalam lamba laga pantura dua ribu dua Desain indah dan masakan beraroma lezat ini juga karya mahasiswa teknik, jurusan busana dan boga.
21	CAPTION FIP KEGIATAN DI FIP 1. MICRO TEACHING 2. BIMBINGAN  LIFE/REPRO CAPTION FIP MUNCUL	s/d NAR	MUSIK: LANJ. 19 UNDER NAR: Fakultas pendidikan merupakan fakultas paling tua, memiliki lima guru besar. Fip menyelenggarakan

	MCU-CU KEGIATAN HURUF DEMI HURUF CAPTION JURUSAN BERJALAN		pendidikan untuk tenaga pendidik mulai dari pe ge te ka, pe ge es de, maupun akta empat. Disamping membuka program pendidikan maka fip membuka program es satu non kependidikan yaitu: psikologi es satu.
22	GEDUNG LAB FIK/ALAT KEGIATAN DI LAB  LIFE LS/FS GEDUNG, CU ALAT, MCU KEGIATAN CAPTION JURUSAN BERJALAN	s/d NAR DAN MUSIK	MUSIK: KEMBALI INSTR. ASHEREJE UNDER NAR: SETELAH GEDUNG, fakultaa ilmu keolahragaan atau ef i ka, masih tetap menghasilkan guru olah raga Sekarang membuka tiga jurusan baru, yaitu: ilmu kepelatihan, ilmu kesehatan olah raga, dan ilmu kesehatan masyarakat, semuanya es satu
23	KEGIATAN TES KESEGERAN DAN LATIHAN  LIFE MCU-CU KEGIATAN/LAT	s/d NAR DAN MUSIK	MUSIK: LANJ.22. UNDER NAR: ef i ka, dilengkapi dengan lab dan peralatan yang lengkap, sehingga banyak dosen dan mahasiswanya menjadi atlit nasional maupun egional. Bahkan koni dan beberapa induk organisasi, seperti persani, gulat ikut memanfaatkan alat yang ada MUSIK: LANJUTAN

24	<p>GEDUNG/LAB BAHASA LAT JEPANG/PAMERAN</p> <p>LIFE FS GEDUNG/CAPTION CAPTION JURUSAN BAHASA BERJALAN</p>	s/d NAR	<p>MUSIK:LANJ. 23 UNDER NAR: Sesuai dengan namanya fakultas bahasa dan seni atau ef be es, mempersiapkan mahasiswanya baik menjadi guru bahasa maupun menjadi ahli bahasa</p>
25	<p>PAMERAN/SENI RUPA TARIAN</p> <p>LIFE MCU-CU CAPTION JURUSAN SENI BERJALAN</p>	s/d NAR DAN MUSIK	<p>MUSIK: LANJ. 24 UNDER NAR: Selain bahasa ef be es juga memiliki dua jurusan seni dengan empat program studi. UNNES selain mendidik mahasiswa dibidang : pendidikan, sains, teknologi, juga olah raga dan seni. Seperti diperlihatkan mahasiswa ini dalam sebuah pameran, maupun gelar tari pada berbagai kesempatan.</p>
26	<p>KEGIATAN MAHASISWA BEM KEMAHASISWAAN</p> <p>LIFE DOKUMENTASI MHS</p>	s/d NAR DAN MUSIK	<p>MUSIK: LANJ.25 UNDER NAR: Mahasiswa UNNES memang dipersiapkan tidak saja dibidang akademik, tetapi juga kegiatan kokurikuler maupun ekstra kurikuler. Baik melalui bem, u ka em. Mahasiswa UNNES dalam lima tahun terakhir selalu tampil difinal</p>

			berbagai even kemaha siswaan seperti pimnas, peksiminas maupun pomnas. Banyak u ka em di lingkungan UNNES yang berkembang, sehingga memiliki prestasi yang membanggakan.
27	KEGIATAN MAHASISWA UKM PS, MENWA, KSR, REM,  REPRO DOK. KEGIATAN MHS WIPER ATAU CUT TO CUT URUTAN SESUAI NARASI (VIDOE ON SOUND)	s/d NAR DAN MUSIK	U ka em olah raga, seperti pe es UNNES misalnya, sekarang termasuk dalam divisi utama pe es i es. Radio eksperimen mahasiswa yang terkenal dengan er e em di masa mendatang telah diminati oleh jurusan teknik elektro teve kampus untuk informasi akademik bagi mahasiswa.
28	HUTAN MINI DAN KEGIATAN MHPL  LIFE/REPRO PILIH YANG MCU-CU	LANJ.	Kepedulian terhadap masalah lingkungan juga diperlihatkan oleh berbagai u ka em, seperti mahasisw pecinta alam dengan membuat hutan mini kampus, kerja sama dengan kehati dan perhutani.

29	KORAN NUANSA/MAJALAH  LIFE MCU KORAN DAN CU JUDUL	LANJ.	Budaya menulis dikembangkan melalui penerbitan kampus atau koran kampus nuansa. Sebuah koran yang mengkritisi masalah pendidikan dan kemasyarakatan
30	KOPERASI MAHASISWA dan POLIKLINIK  LIFE MCU KOPMA CU DOKTER MEMERIKSA	LANJ	NAR: Beberapa keperluan mahasiswa dapat diperoleh di koperasi mahasiswa. Poliklinikpun disediakan baik untuk dosen, karyawan, mahasiswa maupun masyarakat luas.
31	MICRO TEACHING DAN PELEPASAN PPL.  REPRO DARI P. ANDRE LIFE PELEPASAN (MCUOCU) TAMPAK NAMA SEKOLAH	s/d NAT DAN MUSIK	MUSIK: LANJ. 29 UNDER NAR: Mahasiswa program studi kependidikan sebelum menyelesaikan studinya diwajibkan mengikuti program praktik pengalaman lapangan di sekolah MUSIK LANJUTAN
32	PEMBEKALAN PKL DI BPN  LIFE LS/FS SITUASI CU MHS TANYA CU PENYAJI DIBERI NAMA	s/d NAR	Bagi mahasiswa non kependidikan diwajibkan mengikuti program praktik kerja lapangan atau pekael di institusi mitra yang

	IR.A. RIYANTO, KASI PENGUKURAN TANAH (KOMPUTER)		sesuai dengan program studinya. Pe ka el merupakan tindak lanjut dari teori yang diperoleh saat kuliah, sehingga mahasiswa lebih mengenal pekerjaan yang akan ditekuninya kelak.
33	KEGIATAN LEMLIT/LPM LIFE FS SITUASI LEMLIT KEG. LPM DI MUNTILAN 1.KELAS, 2.LAP., 3.WAWANCARA CU KADINAS MAGELANG9 DRS. SUBAGYO,MPD.	s/d NAR DAN MUSIK	MUSIK: LANJ. 31 UNDER NAR: Darma penelitian dan pengabdian masyarakat oleh dosen dan mahasiswa dilakukan sesuai kebutuhan masyarakat, sehingga manfaatnya dirasakan oleh masya rakat, seperti disampaikan oleh kepala dinas pendidikan nasional kabupaten magelang " ..... " (DARI REKAMAN WAWANCARA DIAMBIL .....YANG MANFAATNYA .....
34	UPT-UPT PERPUSTAKAAN LIFE PILIH YANG MCU-CU CAPTION UPT BERJALAN	s/d NAR DAN MUSIK	MUSIK: LANJ. 32 UNDER NAR: Untuk mendukung kegiatan intra kurikuler, ko dan ekstra kurikuler, berbagai unit pelayanan teknis atau u pe te sangat besar peranannya, seperti: puskom, sumber belajar dan media, percetakan, perpustakaan.



35	LINGKUNGAN PPS/UJIAN LIFE LS LINGKUNGAN MCU-CU PENGUJI DAN MHS	s/d NAR DAN MU SIK	MUSIK: LANJ. 33 UNDER  NAR: Dengan dibukanya program pasca sarjana, UNNES memberi kesempatan kepada tenaga pendidik yang ingin meningkatkan mutunya. Pasca sarjana UNNES memiliki sembilan program es dua dan dua program es tiga kepen- didikan.
36	FASILITAS PASCA  LIFE MCU/FS RUANG TUNGGU DAN RUANG TIDUR	s/d NAR DAN MUSIK	Untuk memudahkan mahasiswa program es dua dan es tiga, pasca sarjana juga menyediakan fasilitas non akademik, seperti asrama mahasiswa dan kafetaria dengan harga murah MUSIK LANJUTAN:

Untuk melihat hasil produksi dapat dilakukan dengan klik judul berikut.

[SELAYANG PANDANG  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
\(UNNES\)](#)  
(link to video file 2)

["UNNES DARI MASA KE MASA"](#) (link to video file 3)

TUGAS :

- Setelah melihat tayangan video ini, coba buat analisis dan laporkan kepada pembimbing/Guru bagaimana
  - Teknik shootingnya
  - Settingnya
  - Editingnya
  - Keaslian gambarnya
  - Musik/soundnya

#### d. Produksi Program Video Pembelajaran

##### 1) Identifikasi Program

Sasaran : Siswa kelas 7 / SMP kelas I  
Catur wulan : I (pertama)  
Pokok Materi : Jenis-jenis manusia purba dan kehidupan bangsa Indonesia zaman prasejarah.  
Rincian Materi: a). Penelitian tentang manusia purba dan jenis-jenis manusia purba Indonesia.  
b). Manusia purba di Asia dan Afrika.  
Topik : Jenis-jenis manusia purba di Indonesia dan tempat lain.

##### 2) Langkah Pengembangan Program

Program Video ini dikembangkan dari kurikulum yang berlaku yaitu dari GBPP (garis besar program pembelajaran) Sejarah Nasional Indonesia untuk kelas I SMP Cawu I yang dimodifikasi dan diadaptasi dengan kurikulum 2001 pada pokok materi : "jenis-jenis manusia

purba dan perkembangan kehidupan bangsa Indonesia zaman prasejarah.”

Dari GBPP / Silabi kemudian dikembangkan kedalam program media video kemudian disusun jabaran materi dan dibuat naskah videonya untuk diproduksi menjadi program video pembelajaran sejarah. Program ini dimaksudkan sebagai bahan pelengkap dan pengayaan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

### 3) Garis Besar Isi Program Media

a) **Kompetensi Dasar** : Siswa mampu mendeskripsikan jenis-jenis manusia purba dan perkembangan kehidupan bangsa Indonesia zaman prasejarah.

b) **Indikator Pencapaian Kompetensi** : Melalui pengalaman belajar menggunakan media video diharapkan siswa mampu untuk :

- (1) Menjelaskan ciri-ciri manusia purba yang pernah hidup di Indonesia
- (2) Menunjukkan pada peta tempat-tempat penemuan fosil-fosil manusia purba di Indonesia.
- (3) Membandingkan fosil manusia purba yang ditemukan di Indonesia dan tempat lain.
- (4) Menjelaskan perkembangan kehidupan bangsa Indonesia pada masa berburu, berpindah-pindah dan bercocok tanam.
- (5) Menjelaskan corak kehidupan nenek moyang bangsa Indonesia.

c) **Pokok Materi.**

Jenis-jenis manusia purba yang pernah ada di Indonesia dan tempat lain serta perkembangan kehidupan bangsa Indonesia zaman prasejarah.

d) **Rincian Materi**

- (1) Penelitian dan temuan tentang manusia purba dan jenis-jenis manusia purba di Indonesia.
- (2) Manusia purba di Asia, Afrika dan Eropa.
- (3) Kehidupan manusia purba dan jenis-jenis peralatan hidup

### 4) Program Video Pembelajaran

Sasaran : Siswa kelas 7

Topik : Jenis-jenis manusia purba dan kehidupannya pada zaman purba

Durasi : 25 menit

**a) Pencapaian kompetensi yang diharapkan.**

Setelah mengikuti pembelajaran dengan video siswa diharapkan akan dapat :

- (1) Menunjukkan jenis-jenis fosil manusia purba di Indonesia
- (2) Membandingkan jenis manusia purba di Indonesia: Pithecanthropus Erectus dan Homosapiens
- (3) Menyebutkan jenis fosil manusia purba di Asia, Afrika dan Eropa
- (4) Memberi contoh jenis peralatan hidup yang digunakan oleh manusia zaman purba
- (5) Menunjukkan lokasi temuan fosil-fosil manusia purba di Indonesia

**b) Rincian Pokok Materi**

- (1) Penelitian dan temuan tentang manusia purba dan jenis-jenis manusia purba di Indonesia.
- (2) Manusia purba di Asia, Afrika dan Eropa.
- (3) Kehidupan manusia purba dan jenis-jenis peralatan hidup

**c) Soal Evaluasi**

- (1) Jelaskan bagaimana gambaran bentuk manusia purba Pithecanthropus Erectus
- (2) Sebutkan nama jenis manusia purba di Asia, Afrika dan Eropa
- (3) Bandingkan tengkorak jenis Pithecanthropus Erectus dan Homo-sapiens
- (4) Berikan contoh-contoh peralatan hidup manusia purba jaman palaelitikum dan neolitikum
- (5) Tunjukkan benda peralatan hidup manusia purba jaman logam
- (6) Jelaskan kegunaan peralatan hidup manusia purba
- (7) Tunjukkan pada peta, lokasi temuan fosil-fosil manusia purba di Jawa Tengah dan Jawa Timur
- (8) Jelaskan penemuan fosil Homo Habilis dalam hal bentuk, volume otak dan tempat ditemukan.
- (9) Identifikasi penemuan fosil Australopitecus.

**d) Sumber**

Sartono kartodirdjo. 1975. *Sejarah nasional indonesia I*. Jakarta PN Balai Pustaka

Sukmono.1975. Sejarah kebudayaan Indonesia I. Jakarta : BP Musium Ronggowarsito. *Koleksi pustaka alam*.

## e) Uraian Materi

### **Pendahuluan.**

Pada jaman purbakala hutan, sungai, lembah, gunung masih asli karena belum terjamah oleh budidaya manusia. Berbagai binatang yang sekarang belum punah merupakan sisa binatang yang mampu mempertahankan diri dari seleksi alam yang sangat ketat, hukum rimba dan waktu. Fosil kayu, tengkorak banteng, rusa gajah dan lain-lain yang ditemukan merupakan bukti bahwa pada jaman purba telah ada kehidupan. Ukuran tengkorak binatang purba rata-rata lebih besar dari binatang yang ada sekarang. Fosil sejenis banyak diketemukan disepanjang pegunungan kapur utara seperti daerah grobogan, Purwodadi sampai Blora serta di sepanjang lembah sungai Bengawan Solo, termasuk di perbukitan dan kubah-kubah di Sangiran.

Sebagai contoh temuan adalah fosil terbesar dari gading gajah purba yang ditemukan di desa Terban Jekulo kabupaten Kudus. Gading gajah purba ini panjangnya lebih dari 4 meter. Karena ukurannya yang sangat besar, habitatnya tidak mampu menyediakan kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu mereka tidak dapat hidup menempati ruang dan habitatnya.

### **Penelitian fosil manusia purba.**

Temuan-temuan fosil binatang dan manusia purba di Jawa tengah dan Jawa Timur, sempat menggemparkan para ahli ilmu pengetahuan. Temuan itu berupa tengkorak, tulang paha dan tulang belulang lain dari makhluk yang diperkirakan berjalan tegak seperti manusia. Selanjutnya temuan ini disebut sebagai *Pitecanthropus Erectus* yang berarti manusia kera berjalan tegak. Struktur tulang belakangnya mirip manusia modern. Perbedaan yang menonjol terletak pada tulang batok kepalanya. Dari sini dapat diketahui volume otaknya lebih kecil dari pada otak manusia sekarang.

Penelitian ini makin menarik para ilmuwan, sehingga terdorong untuk saling berlomba untuk melakukan penelitian. Seorang ahli yang bernama Eugne Dubois, seorang dokter anatomi belanda yang bertugas di indonesia th 1887 sampai 1895. waktu luangnya ia memanfaatkan untuk mencari fosil-fosil sisa kehidupan masa lampau di gua-gua di Jawa dan Sumatera. Pada th 1891 ia melakukan penggalian di desa Trinil dan menemukan tulang paha dan tengkorak manusia purba di lembah sungai Bengawan Solo.

Vonkuningswalg, adalah seorang paleontolog Jerman pada tahun 1902 melanjutkan perburuan fosil-fosil manusia purba dan pada th 1934 ia bertugas di bidang dinas pertambangan di Bandung. Ia sangat tertarik informasi bahwa di Sangiran kecamatan Kali Jambe kabupaten Sragen Jawa Tengah banyak ditemukan fosil-fosil. Ia kemudian mengadakan penelitian pada th 1934 - 1939. Ia tidak hanya menemukan fosil-fosil tulang-belulang manusia dan binatang purba, tetapi juga menemukan fosil alat-alat dari batu dan tulang, serpih batu dan lancipan.

Dari temuan ini ia menyimpulkan bahwa manusia purba yang ditemukan fosilnya telah menggunakan alat-alat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, dan berbudaya. Temuan-temuan ini sekarang telah disimpan di Museum Negeri Ronggowarsito di Semarang.

Pada masa perang dunia II penelitian di Sangiran terhenti. Baru pada th 1962 penelitian dilanjutkan oleh putra-putra Indonesia sendiri diantaranya oleh Prof. Dr. Teuku Yacob, Prof. Dr. R. Sartono dan Prof. Dr. R. Suyono. Bagaimanakah penelitian manusia purba di belahan bumi yang lain ?

#### **Penelitian Manusia Purba di Asia, Afrika.**

Di Afrika timur dan selatan telah ditemukan fosil manusia purba yang dikenal dengan nama Australopithecus atau manusia kera dari selatan. Kepala Australopithecus mirip kepala kera, bentuk hidung ratam dagunya rendah dan tulang mata serta tulang rahangnya menonjol. Otot -ototnya lebih pendek dan susunan giginya berbeda. Volume otaknya 430cc sampai 500cc, sedikit lebih besar dari pada otak gorila tetapi lebih kecil dari otak manusia modern yang volume otaknya 1400cc. Ciri-ciri seperti ini dan sejumlah faktor lainnya mereka lebih mirip manusia dari pada kera. Australopithecus merupakan jenis manusia kecil yang tingginya sejajar dengan simpanse ditemukan pada tahun 1924 oleh Raymond dari Inggris. Temuan manusia purba yang diperkirakan lebih maju juga ditemukan di Afrika timur.

Pada th 1959 oleh Louis dan isterinya Nelly sangat tertarik dengan temuan ini, sehingga puteranya Richard meneruskan penelitiannya. Diperkirakan jenis manusia yang ditemukan mampu menggunakan alat-alat keperluan hidup sehingga dinamakan manusia Homohabilis atau manusia terampil. Tengkorak Homohabilis lebih bundar dari pada kepala Australopithecus. Wajahnya lebih kecil dan lonjong. Susunan lingkaran giginya lebih mirip manusia. Volume otaknya 650cc hingga 800cc. Tinggi tubuhnya kurang lebih 150cm lebih kecil dari pada manusia modern. Ada sejumlah bukti bahwa mereka

telah mampu mendirikan gubug-gubug kecil bundar untuk didiami. Ini dibuktikan dari hasil penggalian purbakala di Odubya, George, Tansania. Mereka mengenal berbagai jenis alat seperti kapak batu, serpih tulang bahkan teknik pembuatan api. Sementara itu di Asia ditemukan pada lapisan geologi bumi yang kira-kira sama dengan lapisan dimana fosil Pithecanthropus Erectus di Jawa, yaitu manusia purba Peking atau Sinantropus Pekingensis.

Pada perkembangan selanjutnya telah ditemukan fosil jenis Homo erectus atau manusia berdiri yang berciri tertentu, dinamakan Homosapiens seperti temuan Homosolensis yang bentuknya lebih mirip manusia dari pada Homohabilis.

#### **f) Petunjuk Penggunaan Video Pembelajaran**

##### **Petunjuk Umum**

Program Video Pembelajaran ini "Manusia purba dan kehidupan manusia purba Indonesia". Digunakan untuk melengkapi kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka pada pokok bahasan jenis-jenis manusia purba dan kehidupan manusia purba. Di samping sebagai pelengkap juga digunakan sebagai pengayaan ataupun memantapkan persepsi melalui media visual gerak.

##### **Petunjuk Khusus**

- (1) Program video ini lama putarnya 25 menit.
- (2) Sesudah selesai kegiatan pembelajaran tatap muka, guru dapat memutar program video ini di luar jam pelajaran atau mengambil waktu akhir tatap muka 25 menit. Dengan langkah-langkah sebagai berikut :
  - (a) Persiapkan Video Cassette Recorder / VCD player dan TV monitor (20 inci atau lebih) letakkan diatas meja didepan kelas.
  - (b) Hubungkan dengan power listrik
  - (c) Masukkan VCD atau cassette pada VCR / VCD yang digunakan
  - (d) Jelaskan terlebih dulu judul program, lama putarnya dan tujuannya
  - (e) Persiapkan buku catatan siswa, berikan lembar evaluasi dan kertas kerja
  - (f) Putar Video sampai selesai
  - (g) Beri kesempatan siswa untuk bertanya
  - (h) Suruh siswa mengerjakan lembar evaluasi
  - (i) Kumpulkan lembar evaluasi dan periksa

- (j) Keluarkan cassette/VCD dari VCR/VCD player dan putuskan hubungan dengan sumber listrik
- (k) Masukkan cassette /VCD pada tempatnya dan simpan di tempat yang kering.

**g) Naskah Produksi Video Pembelajaran**

**Naskah Video Pembelajaran**

Bidang Studi : IPS - Sejarah Nasional Indonesia  
 Pokok Bahasan : Jaman Pra Sejarah  
 Sub Pokok Bahasan : Jenis manusia purba yang ada di Indonesia dan daerah lain  
 Topik : Jenis manusia purba Indonesia  
 No. Program : SEJ/VCD/01  
 Sasaran : Siswa SLTP kelas I  
 Penulis : Drs. Heri Subagyo.

NO	VISUAL	WAKTU	AUDIO
1	LOGO PEMDA TK I JAWATENGAH	15 dtk	FX : MUSIK INSTRUMEN
2	CU :PRESENTER	15 dtk	FX : MUSIC UNDER NAR: Pemirsa/ selamat berjumpa dengan museum negeri jawa tengah dalam program //
3	CU CAPTION : SERI PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA  JENIS MANUSIA PURBA INDONESIA	15 dtk	NAR: Seri Sejarah Indonesia FX: MUSIC FO
4	LIFE : LS TO MEDIUM HUTAN, LEMBAH, GUNUNG DI SANGIRAN	15 dtk	FX: MUSIC FI UNDER NAR: pada jaman purba/hutan/gunung dan lembah masih asli/karena belum terjamah budaya manusia//



5	LIFE : kebun binatang BINATANG: ULAR,BUAYA, BERUANG,BADAK, dsb	15 dtk	NAR: berbagai binatang ini/ merupakan contoh binatang yang mampu ber-evolusi dan hidup sampai sekarang/ karena mampu berjuang melawan hukum rimba dan seleksi alam yang sangat ketat//
6	PERBUKITAN, HUTAN LEMBAH lanjutan no 4	10 dtk	FX : MUSIC FI
7	LIFE : CU FOSIL KAYU, TENGGORAK BANTENG DLL Museum Ronggo warsito smg	20 dtk	FX : MUSIC FO UNDER NAR : fosil kayu/ tengkorak banteng/ rusa dll yang telah ditemukan / merupakan bukti sejarah bahwa pada jaman purba telah ada kehidupan//  Ukuran tengkorak binatang purba ini/ rata rata lebih besar dari pada binatang yang sekarang masih ada//
8	LIFE : LS TO MED PEGUNUNGAN KAPUR UTARA	20 dtk	NAR : fosil-fosil sejenis/ banyak ditemukan di pegunungan kapur utara/ seperti di daerah grobogan/ purwodadi sampai blora/ serta di sepanjang aliran sungai bengawan solo/ termasuk perbukitan dan kubah kubah di sangiran//
9	LIFE/REPRO: FS TO LS.	20 dtk	NAR :

	<p>SUNGAI BENGAWAN SOLO DAN SEKITARNYA PERBUKITAN SANGIRAN</p> <p>CU : FOSIL GADING GAJAH dari jekulo Kudus (dok museum RW)</p>		<p>Fosil terbesar sisa binatang purba/ ditemukan di lereng pegunungan pasir ayan/ tepatnya di desa Terban Jekulo kabupaten Kudus// Berupa fosil gading gajah purba/ yang panjangnya mencapai 4 meter lebih//. Karena ukurannya yang sangat besar/ habitatnya tidak mampu memenuhi kebutuhan hidupnya/ akibatnya ia tidak mampu bertahan hidup dalam habitatnya//</p>
10	<p>REPRO GAMBAR FS TO CU WITH PAN FRONT TO BACK MANUSIA KERA BERJALAN (museum ronggowarsito smg)</p>	15 dtk	<p>NAR : temuan-temuan fosil jaman purba/ sempat menggemparkan para ahli ilmu pengetahuan// temuan-temuannya berupa fosil fosil tengkorak/ rahang/ tulang belulang/ yang diperkirakan dari makhluk berjalan tegak seperti manusia//</p>
11	<p>LIFE : CU TENGGORAK PITECANTHROPUS REPRO GRAFIS/FOTO CU : DALAM SIKAP BERDIRI TEGAK (museum ronggowarsito)</p>	15 dtk	<p>NAR : selanjutnya temuan ini disebut sebagai/ Pitecanthropus Erectus/ yang berarti/ manusia kera berjalan tegak//.</p>
12	<p>REPRO GAMBAR CU : MANUSIA KERA BERDIRI, JONGKOK DSB (museum ronggowarsito).</p>	15 dtk	<p>NAR : struktur tulang belakangnya/ mirip manusia moderen//.</p>

13	LIFE CU FOSIL BATOK KEPALA (ANIMASI GERAKKAN BERPUTAR)  TENGGORAK MANUSIA  PITECANTHROPUS	20 dtk	NAR: perbedaan yang menonjol/ terletak pada batok kepalanya//. Dari sini/ dapat diketahui volume otaknya/ lebih kecil dibandingkan dengan otak manusia sekarang.//
14	REPRO FOTO/GAMBAR. CU E. DEBUIIS	15 dtk	NAR : temuan ini makin menarik para ilmuwan/ sehingga saling berlomba untuk melakukan penelitian di indonesia//. Eu de boa/ adalah seorang dokter anatomi belanda// ia bertugas di Indonesia pada tahun 1887 sampai 1895//. Waktu luangnya/ ia memanfaatkan untuk mencari fosil-fosil sisa kehidupan masa lampau/ di gua-gua di jawa dan sumatera//.
15	REPRO CU SITUS TRINIL	15 dtk	NAR: pada tahun 1891/ ia melakukan penggalian di desa Trinil/ dan menemukan fosil tulang paha/ di daerah aliran sungai bengawan solo// ia menemukan sisa rahang/ tengkorak dan tulang paha//
16	REPRO GAMBAR/FOTO. CU VAN KONINGSWALD INSERT SITUS SANGIRAN	15 dtk	NAR: van koningswald/ adalah seorang palaeontolog orang jerman//. Tahun 1902 ia melanjutkan perburuan fosil-fosil manusia

			<p>purba//. Pada tahun 1934/ ia bertugas di bidang dinas pertambangan di bandung//. Ia sangat tertarik mendapatkan informasi bahwa di sangiran/ kecamatan kali jambe kabupaten sragen/ banyak ditemukan fosil-fosil//.</p>
17	<p>LIFE/REPRO GAMBAR CU ALAT DARI BATU</p> <p>KAPAK BATU CHOPPER MANIK-MANIK TULANG RAHANG TENGGORAK BATOK KEPALA (DALAM BERBAGAI POSISI) DI MUSEUM RW.</p>	120 dtk	<p>NAR: van koningswald/ mengadakan penelitian pada tahun 1934 sampai 1939//. Ia tidak hanya menemukan fosil tulang belulang manusia dan binatang purba/ tetapi juga menemukan alat-alat dari batu dan tulang/ seperti serpih/ bilah/ bor batu dan lancip dari tulang//. Dari temuan ini/ ia menyimpulkan bahwa/ manusia purba yang hidup di sangiran telah berbudaya//. Temuan-temuan ini sekarang disimpan di museum negeri ronggowarsito semarang.</p>
18	<p>REPRO GAMBAR/FOTO. CU. TEUKU YACOB SARTONO SUYONO (VIDEO ON SOUND)</p>	15 dtk	<p>NAR: pada saat pecah perang dunia II/ penelitian di sangiran terhenti//.baru pada th 1952 / penelitian dilanjutkan oleh putera-putera Indonesia/ diantara- nya oleh Profesor doktor Teuku Yacob/ prof. Dr. R. Sartono / dan prof. Dr.</p>

			Suyono//.
19	LIFE FS TO CU PRESENTER BACKGROUND OBYEK CANDI DI DALAM MUSEUM	10 dtk	NAR : Pemirsa/ bagaimanakah kehidupan manusia purba di belahan bagian dunia lain?/ marilah kita simak tayangan berikut ini //.
20	LIFE/REPRO/GRAFIS CU. FOSIL AUSTRALOPITECUS PETA AFRIKA SITUS FOSIL KERA BERDIRI KEPALA AUSTRALOP LENGAN OTOT PERBANDINGAN TENGGORAK FOTO REMONDAT	120 dtk	NAR : di Afrika timur dan Afrika selatan/ telah ditemukan bentuk fosil tertua dari manusia purba/ yang dikenal sebagai Australopitecus/ atau manusia kera dari selatan// Kepala Australopitecus mirip kepala kera/ dagunya rendah/ hidungnya rata/ dan tulang mata serta rahangnya menonjol//. Namun otot-ototnya lebih pendek dan susunan giginya berbeda//. Volume otaknya 450cc sampai 500cc sedikit lebih besar dari volume otak gorila/ tetapi lebih kecil dari otak manusia modern/ yang volumenya 1400cc//. Ciri-ciri seperti ini dan sejumlah faktor lainnya/ membuat mereka lebih mirip manusia dari pada kera//. Australopitecus merupakan jenis manusia terkecil/ yang tingginya sejajar dengan simpanse// Telah ditemukan th 1924/ oleh Raymond dari

			Inggris//. Temuan manusia purba yang diperkirakan lebih maju/ juga ditemukan di Afrika timur// pada th 1959/ oleh LouisLicky dan isterinya Nelly//.
21	REPRO/LIFE/FOTO CU RICHART  TENKORAK HOMO HABILIS DUA MANUSIA PURBA	60 dtk	NAR : temuan ini demikian menariknya/ sehingga mendorong puteranya Richart/ untuk meneruskan//. Diperkirakan temuan ini merupakan jenis manusia tertua/ yang mampu membuat alat keperluan hidup/ sehingga dinamakan Homohabilis/ atau manusia terampil//. Tengkorak homohabilis lebih bundar/ dari pada kepala australopitecus// wajahnya lebih kecil dan lonjong/ susunan lingkaran giginya lebih mirip manusia// volume otaknya 650cc sampai 800cc/ tinggi tubuhnya kurang lebih 150cm/ lebih kecil dari pada manusia modern//.
22	REPRO CU GUBUK PURBA KAPAK BATU SERPIH TULANG ALAT PEMBUAT API	60 dtk	NAR : ada sejumlah bukti bahwa/ mereka telah mampu mendirikan gubug-gubug bundar/ untuk didiami//. Ini dibuktikan dari hasil penggalian purbakala di Oduby/ George / Tanzania // .mereka mengenal berbagai jenis alat /

			seperti kapak batu/ serpih tulang/ bahkan teknik membuat api //.
23	LIFE/ REPRO CU FOSIL MANUSIA MODERN	10 dtk	NAR : pada perkembangan selanjutnya/ telah ditemukan fosil jenis Homoerectus/ atau manusia berdiri/ yang berciri-ciri tertentu/ sehingga lebih mirip manusia dari pada Homohabilis //.
24	REPRO GAMBAR CU BERBAGAI ALAT PRESENTER	20 dtk	FX : MUSIC FI NAR: Pemirsa/ demikian program video pembelajaran kali ini/ tanyakan hal-hal yang belum jelas kepada guru kalian/ dan juga jangan lupa untuk mengerjakan lembar evaluasi// sampai jumpa pada program yang lain/ terima kasih atas perhatian anda//
25	CU CAPTION TEKS BERJALAN BACKGROUND MANUSIA PURBA.  PRODUKSI BERSAMA UPTSBM UNNES DAN MUSEUM RONGGO WARSITO SEMARANG  KERABAT KERJA Producer	20 dtk	FX : MUSIC FO SAMPAI PENUTUP OUT

	<p>Drs. Agus Dono karmadi</p> <p><b>Producer Pelaksana</b> Drs. H. Subagyo <b>Pimpinan Produksi</b> Puji Joharnoto</p> <p><b>Sutradara:</b> DRS. FR. Sri Sartono, MPd</p> <p><b>Naskah</b> Drs. H. Subagyo</p> <p><b>Cameraman:</b> Farouk Nurmanto Djatkiko</p> <p><b>Juru lampu:</b> Ratmoko</p> <p><b>Juru Suara:</b> Budi Susanto</p> <p><b>Properti:</b> Imam, P</p> <p><b>Editor:</b> Djatkiko Farouk</p> <p><b>SEKIAN</b></p>		
--	--	--	--

Untuk melihat hasil produksi dapat dilakukan dengan klik judul berikut

["JENIS MANUSIA PURBA DI INDONESIA"](#)  
(link to video file 4)

**TUGAS :**

- Setelah melihat hasil video ini, coba jawablah soal evaluasi Berikut ini. Laporkan berapa % anda bisa menjawab dengan benar kepada pembimbing/Guru

**Soal Evaluasi :**

- (1) Jelaskan bagaimana gambaran bentuk manusia purba Pithecanthropus Erectus
- (2) Sebutkan nama jenis manusia purba di Asia, Afrika dan Eropa
- (3) Bandingkan tengkorak jenis Pithecanthropus Erectus dan Homo-sapiens



- (4) Berikan contoh-contoh peralatan hidup manusia purba jaman palaeolitikum dan neolitikum
- (5) Tunjukkan benda peralatan hidup manusia purba jaman logam
- (6) Jelaskan kegunaan peralatan hidup manusia purba
- (7) Tunjukkan pada peta, lokasi temuan fosil-fosil manusia purba di Jawa Tengah dan Jawa Timur
- (8) Jelaskan penemuan fosil Homo Habilis dalam hal bentuk, volume otak dan tempat ditemukan.
- (9) Identifikasi penemuan fosil Australopithecus.

## BAB VI PERFILMAN

### A. Pengertian Film

Seperti halnya televisi Film merupakan jenis media informasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber informasi ke kalayak sarannya/masyarakat. Bentuk informasi adalah audio visual seperti pada televisi. Yang berbeda dengan televisi adalah kamera yang digunakan untuk shooting, pemrosesan produksinya dan penyiaran/ penayangannya. Film diproduksi dengan menggunakan Kamera Film yang menggunakan film sebagai bahan dasarnya seperti halnya pada kamera foto untuk memproduksi slide yang menggunakan jenis film positif. Hanya terdiri dari gulungan yang cukup panjang. Produksinya menggunakan sistem pembakaran dan pelarutan dengan proses pencahayaan (pada waktu shooting) dan proses kimiawi seperti juga pada fotografi (pada waktu prosesingnya). Oleh karena itu prosesing filmnya dilakukan secara laboratoris di laboratorium. Proses editingnya menggunakan sistem *cutting* /pemotongan pada bagian yang tidak diperlukan atau yang jelek di buang diganti dengan potongan gambar yang diperlukan/ yang baik dengan sistem penyambungan. Penyambungan dari shoot yang satu ke shoot yang lain sesuai dengan urutan pada naskah/skenario. Penayangannya menggunakan proyekor film dengan menggunakan sistem optik dan harus pada ruang yang gelap untuk memperjelas hasil proyeksi. Film juga dapat ditayangkan dan disiarkan melalui pemancar televisi setelah ditransfer terlebih dahulu kedalam bentuk elektrik menjadi sinyal video melalui kamera televisi. Film yang disiarkan melalui televisi biasa disebut *telecine* atau tele sinema. Dahulu pada zamannya film sangat digemari dan menjadi hiburan menarik di gedung-gedung bioskop. Saat ini karena sudah banyak stasiun tv, film bioskop terdesak dan sepi penonton akibatnya banyak pengusaha hiburan yang gulung tikar, seperti yang ada di kota-kota kecil. Di kota besar seperti Jakarta misalnya, bioskop masih cukup menjanjikan khususnya bagi masyarakat tertentu. Media film ini dahulu juga sangat efektif untuk media penerangan yang banyak digunakan oleh departemen penerangan dengan menggunakan film cerita yang mengandung penerangan dan pendidikan. Dengan maraknya media VCD sampai ke pelosok desa, saat ini banyak yang beralih ke media VCD yang ternyata dapat dibuat dengan biaya yang jauh lebih murah dibanding membuat film. Demikian pula saat ini film telah digeser oleh media tv dengan berkembangnya sinetron (sinema elektronik) yang biaya

produksinya jauh lebih murah dibandingkan dengan film. Terlebih lagi kegiatan membuat program TV dan Film sekarang ini sudah berkembang dimasyarakat dengan bermunculannya rumah-rumah produksi atau production house dengan segala kapasitas dan kualitasnya.



Gambar 113. Bentuk Fim

#### B. Jenis Film

Ditinjau dari lebar filmnya film dibedakan menjadi jenis film 8 mm, 16 mm, 35 mm, 70 mm. Jenis film 8mm dan 16 mm banyak digunakan untuk memproduksi film-film pendidikan dan penerangan serta dokumentasi. Untuk kepentingan rumah tangga banyak menggunakan film 8 mm. Sedangkan film untuk diputar di gedung-gedung bioskop menggunakan film jenis 35 mm dan 70 mm. Proyektor film yang tersedia dipasaran juga sesuai dengan ukuran 8 mm, 16mm, 35 mm dan 70 mm. Untuk keperluan film gedung bioskop menggunakan jenis 35 mm dan 70 mm. Panjang film 8 mm berkisar antara 50 - 200 feet, sedangkan film 16 mm panjangnya sekitar 400 - 2000 feet dan untuk film 35 mm dan 70 mm lebih panjang lagi.

Ditinjau dari suaranya film dibedakan menjadi film bisu (silent film) dan film bersuara. **Film bisu** adalah film yang hanya menampilkan gambar visual saja sedang suaranya diperoleh dari ilustrasi musik diluar film yaitu dengan sound sistem tersendiri yang berfungsi untuk musik background saja. Sebelum teknologi berkembang seperti sekarang ini dulu bioskop memutar film bisu seperti chelly chaplin dan sebagainya. **Film bersuara** menayangkan gambar visual dan suara yang telah disatukan pada

film, yaitu telah direkam pada pita film pada sisi lajur sepanjang film. Ada dua tipe sistem suara yaitu sistem optik dan sistem magnetik. **Sistem suara optik** suara direkam atau diputar kembali (*play back*) menggunakan sistem variasi perubahan sinar/cahaya yang menembus trak suara. Intensitas cahaya pada waktu merekam sesuai dengan perubahan tekanan suara yang direkam. Intensitas cahaya yang mengenai film jalur suara akan mempengaruhi daya bakar film sehingga setelah proses pelarutan daya larut film juga sesuai dengan intensitas cahaya/suara pada waktu rekaman. **Sistem suara magnetik** menggunakan jalur suara pada tepi film ditaburi bahan magnet sepanjang film. Karakternya sama dengan pita magnetik pada kaset/tape yang banyak digunakan pada video dan audio. Proses perekamannya menggunakan *head recorder* dan untuk *play back*nya menggunakan *head playback* dengan sistem pembangkitan elektromagnet yang besarnya sesuai dengan intensitas arus listrik yang mengalir yang dikendalikan oleh intensitas tekanan suara yang direkam. Oleh karena itu proyektor film yang digunakan harus dilengkapi *optic sound lamp* dan *head play back* agar kedua jenis sistem suara bisa dilayani.

Ditinjau dari format program film yang diproduksi sebagai informasi yang akan disampaikan kepada penonton film dapat dibedakan menjadi beberapa jenis diantaranya adalah : film cerita, film drama keluarga, film noncerita, film komedi, film dokumenter, film action/laga dan sebagainya. Berbagai format film tersebut tidak berbeda dengan format program TV, baik penemuan gagasan, sinopsis, treatment, scenarionya maupun dalam pengambilan gambar/ shootingnya. Yang berbeda adalah pada jenis kamera, bahannya dan proses produksinya serta editingnya meskipun ada beberapa hal yang sama.

### C. Penyiaran Film

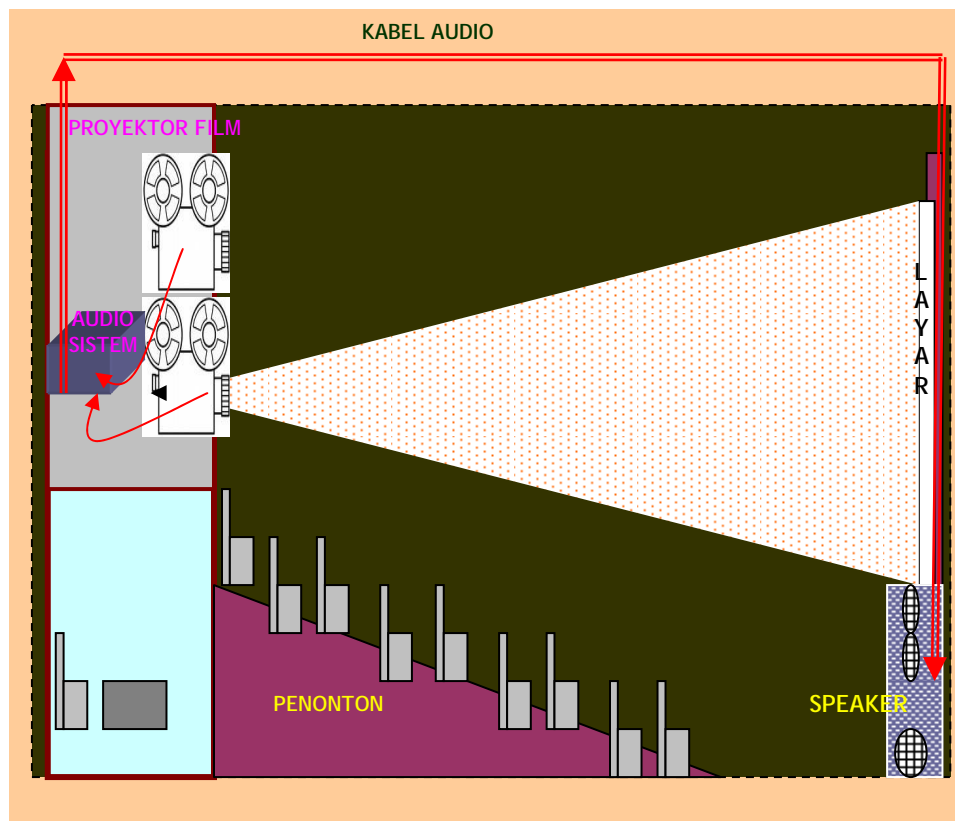
Terdapat dua sistem penyiaran film kepada masyarakat yaitu sebagai berikut.

#### 1. Penyiaran melalui Gedung Bioskop.

Setelah film diproduksi, film tersebut diputar di gedung-gedung bioskop menggunakan proyektor film sesuai dengan jenis filmnya yaitu 35mm atau 70mm. Sistem penyarannya dapat dijelaskan dengan gambar ilustrasi sebagai berikut.

Program Film yang sudah diproduksi siap ditayangkan di gedung bioskop dikemas dalam rol/tray untuk dipasang pada proyektor film yang berada di lantai dua/balkon bagian belakang ruang proyeksi. Biasanya ada paling tidak dua proyektor film, dan proyektor slide untuk penayangan iklan komersial maupun

layanan masyarakat. Proyeksi film diterima oleh layar/*screen* yang dipasang di panggung dan posisinya diatas kepala sejajar dengan proyektor filmnya. *Output audio* dihubungkan ke amplifier sound sistem dan output amplifier disalurkan ke speaker yang berada dibawah layar. Penonton berada di ruang proyeksi dan tempat duduknya diatur bagian belakang lebih tinggi dari pada yang di depan agar bisa melihat layar tanpa halangan. Durasi tayangan program antara 1 jam sampai 2 jam yang terbagi dalam beberapa rol film. Penayangan iklan biasanya dilakukan pada awal sebelum film utama diputar dan pada saat pergantian rol film dan menggulung kembali /*rewind* film yang sudah ditayangkan. Iklan biasanya dikemas dalam format film slide dan penayangannya menggunakan proyektor slide. Suara biasanya dibuat dengan sistem dolby sehingga suaranya enak di dengar apalagi didukung ruangan yang kedap suara.



Gambar 114. Sistem penyiaran film di gedung bioskop

### **Mengatur persediaan film dan memasang film.**

Untuk menjaga kontinuitas penyiaran film melalui gedung bioskop, yang penting diperhatikan adalah menjaga agar film sudah tersedia sebelum jadwal pemutaran dimulai. Oleh karena itu manajer gedung bioskop harus mampu mengatur persediaan film ini. Biasanya satu judul film diputar di beberapa gedung bioskop untuk tujuan ekonomis. Satu judul film biasanya terdiri dari beberapa tray/rol film dengan durasi kira-kira 30 menit perrolnya. Oleh karena itu penjadwalan pemutaran film harus dibuat ketat dan bergantian misalnya dengan selisih waktu 30 menit sampai satu jam tergantung jarak antar gedung bioskopnya. Hal ini dimaksudkan untuk memperhitungkan waktu perjalanan dalam pengambilan film. Waktu selebihnya digunakan untuk penyiaran iklan seponsor dan untuk pemasangan film pada proyektor serta untuk menggulung ulang film pada rol sumbernya. Film iklan biasanya ada yang dalam bentuk slide, sehingga memerlukan slide projector.

Pemasangan film pada proyektor film dapat dilakukan dengan membaca petunjuk yang ada pada proyektor atau pada information manual book proyektor tersebut. Biasanya sudah terdapat lobang tempat film, yang disertai tanda anak panah.

Gedung bioskop biasanya minimal memiliki dua buah proyektor film 32 -70 inchi dan satu buah proyektor slide untuk menjaga kontinuitas penyiaran, sehingga tidak ada waktu menunggu bagi penontonnya.

Dalam perkembangan teknologi saat ini telah diproduksi monitor dengan layar lebar seperti layar gedung bioskop. Dengan demikian gedung bioskop dapat membuat tanpa menggunakan proyektor tetapi dapat menggunakan LCD atau monitor layar lebar. Sebagai sumber sinyalnya menggunakan DVD/VCD player yang dapat memutar data digital dalam bentuk keping CD. Atau dapat langsung menggunakan sumber dari komputer. Sedangkan softwarenya dapat dipesan/dibeli bahkan diproduksi dengan mudah dan murah.

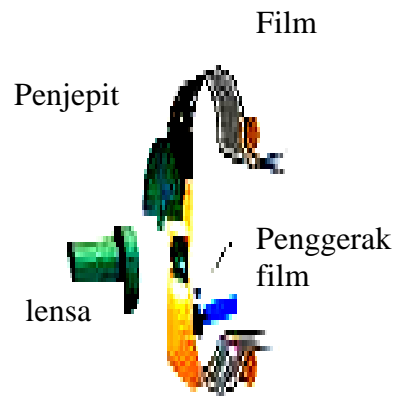


Gambar 115. Proyektor Film, alat untuk menayangkan film

## 2. Penyiaran Film melalui stasiun TV.

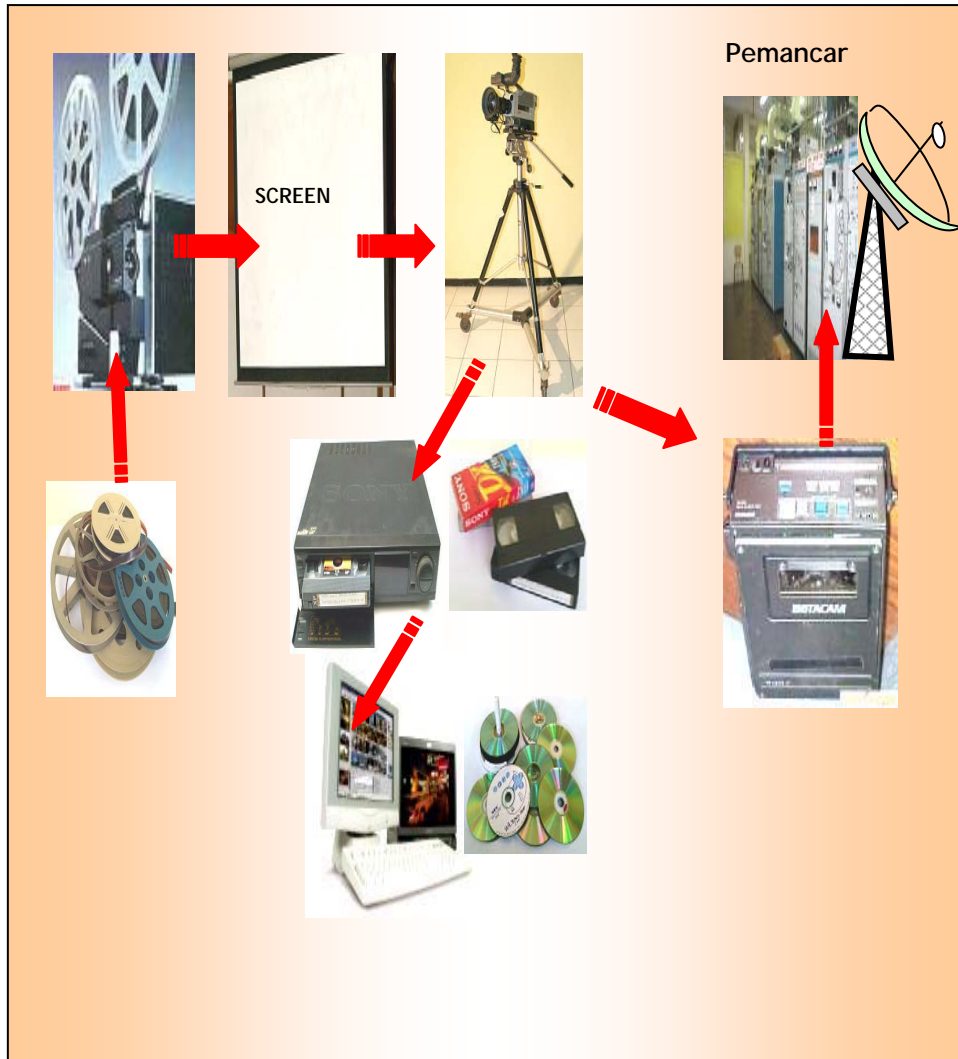
Penyiaran Film kemasyarakat melalui stasiun penyiaran TV dilakukan seperti proses berikut ini.

Program Film yang telah diproduksi dikirim ke studio telecine stasiun penyiaran TV, dan di studio telecine program film tersebut ditransfer ke bentuk digital atau sinyal video. Proses transfernya adalah : film diputar menggunakan proyektor film, gambar proyeksinya diterima oleh screen/layar putih yang siap direkam oleh kamera video. Sinyal video hasil rekaman disalurkan ke komputer atau direkam langsung oleh VCR yang ada di dalam kamera. Dapat juga direkam pada VTR/VCR tersendiri. Sistem suaranya dikeluarkan dari output audio dari proyektor film untuk disalurkan ke komputer/VCR untuk direkam bersama gambarnya. Hasil rekaman berupa data program yang dikemas dalam bentuk kaset atau Compact disk (CD) dibawa ke unit pemancar atau disalurkan melalui kabel untuk dipancar luaskan ke masyarakat penonton TV.



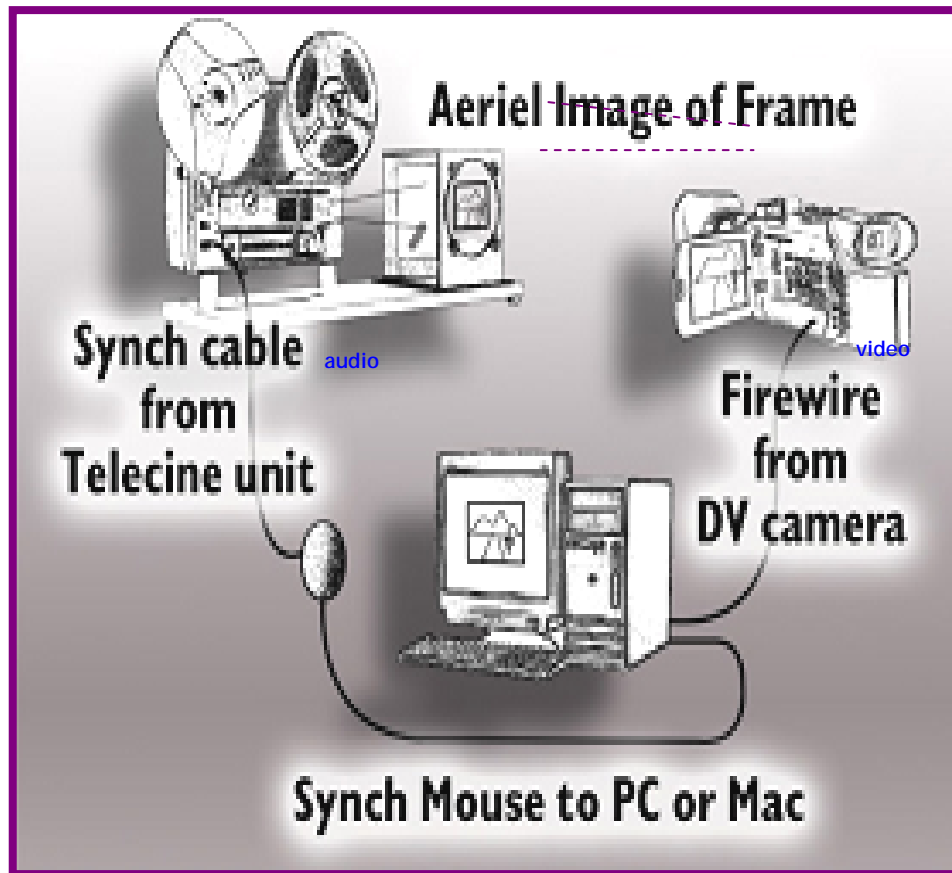
Gambar 116. Simulasi perjalanan film pada proyektor





**Gambar 117. Penyiaran Film melalui stasiun penyiaran TV**

Data program yang dikemas dalam bentuk CD digandakan dan dipasarkan ke masyarakat luas untuk ditonton melalui VCD/DVD player yang ada di rumah-rumah. Saat ini VCD/DVD player sudah bukan barang langka di masyarakat bahkan sampai pelosok desa sekalipun. Di sana telah banyak terdapat rental CD yang cukup ramai dikunjungi orang. Hal ini merupakan indikasi bahwa penyiaran film saat ini bukan hal yang sulit untuk menjadi suguhan hiburan yang menarik bagi masyarakat, meskipun pengusaha bioskop banyak yang gulung tikar.



Gambar 118. Sistem transfer dari film ke bentuk digital

#### D. Produksi Film

##### 1. Peralatan dan Bahan Produksi Film

Peralatan produksi film sama dengan peralatan produksi program TV. Yang berbeda hanya jenis kamera yang dipakai untuk shooting. Yaitu menggunakan kamera optik seperti kamera foto, tetapi bahan filmnya bisa bergerak roling. Bahan seperti layaknya kalau akan memotret dengan kamera foto, ditoko sudah tersedia film foto. Demikian bahan untuk membuat film juga telah tersedia bahan film bisu, film bersuara optis dan film bersuara magnetis dengan berbagai ukuran 8mm, 16mm, 35mm dan 70mm.

Peralatan yang diperlukan untuk shooting diantaranya

- a. Kamera Film. Bentuknya seperti gambar berikut ini.





Gambar 119. Berbagai macam bentuk kamera film, alat shooting film



Gambar 120. Bahan produksi

b. Lampu/alat Pencahayaan.

Peralatan pencahayaan untuk produksi film sama dengan produksi program TV. Produksi juga dilakukan di dalam studio/ruangan maupun di luar studio / ruangan.

Berikut ini merupakan Contoh bentuk peralatan lampu pencahayaan dalam produksi Film.



Gambar 121. Lampu/ pencahayaan dalam produksi film

## 2. Penulisan Naskah Film

Penulisan naskah/scenario film sama dengan program TV. Format yang banyak di pakai adalah wide margin dan kolom ganda. Penulisan naskah diawali dengan penemuan ide/gagasan. Selanjutnya dilakukan visualisasi ide dan audionisasi ide/gagasan tersebut kebentuk visual dan audio setelah dilakukan berbagai riset baik lapangan maupun kepustakaan untuk memperdalam pengetahuan yang terkait dengan ide/gagasan. Berdasarkan hasil riset ide/gagasan dituangkan menjadi sinopsis yang merupakan cerita singkat yang menggambarkan isi/substansi cerita secara menyeluruh. Selanjutnya sinopsis dioperationalkan menjadi treatment yang di dalamnya telah mencakup scene-scene dalam suatu squence pada setiap episodnya. Treatment ini sudah operasional artinya dengan panduan treatment ini seorang produser telah dapat memproduksi program film. Selanjutnya treatment dikembangkan menjadi skenario atau naskah yang digunakan sebagai panduan seluruh kerabat kerja yang terlibat dalam produksi film. Naskah/ scenario telah memuat secara lengkap bagaimana pemerannya, bagaimana pengambilan gambarnya, bagaimana narasinya, bagaimana setting tempatnya dan sebagainya. Namun demikian untuk keperluan produksi naskah ini perlu diperjelas menjadi naskah shooting/ shooting script. Setelah shooting selesai dan telah dilakukan editing off line naskah lebih dioperationalkan menjadi naskah editing/editing script sebagai panduan editing bagi seorang editor film untuk melakukan editing on line dan mixing.

## 3. Pemeran /Artis Film

Pemeran atau artis juga sama dengan program TV, hanya kapasitasnya lebih banyak karena program film biasanya memproduksi program yang membutuhkan banyak artis/pemeran. Hal ini disebabkan film biasanya diproduksi dengan durasi yang lebih panjang antara 1 - 2 jam apalagi pada produksi film yang kolosal. Artis diharapkan mampu memerankan karakter yang diperani, oleh karena itu perlu ada casting untuk memilih artis/pemeran yang tepat sehingga dapat memperlancar produksi film. Terdapat tokoh dan tokoh pembantu di dalam cerita film, maka pemerannya juga dikenal sebagai pemeran utama dan pemeran pembantu atau lazim disebut dengan figuran. Agar produksi lancar maka seorang artis film harus mampu menghafal naskah yaitu isi pembicaraan, acting yang harus dilakukan pada setiap shoot dalam scene-scene yang diperankan. Kesalahan yang sering dilakukan artis akan

menyebabkan terjadinya pengulangan-pengulangan shoot yang mengakibatkan pemborosan waktu, tenaga dan biaya.

## E. Teknik Produksi Film

### 1. Produksi Gambar / Shoting Film



Gambar 122. Mengejar angle yang baik

Proses dan teknik shoting pada program film tidak berbeda dengan shoting pada program televisi/video yang telah banyak dibicarakan pada Bab V. Yang penting di sini adalah manajemen produksi. Bagaimana produser mengorganisasikan dan mengkoordinasikan kegiatan produksi mulai langkah persiapan, pelaksanaan sampai pada langkah evaluasi. Keberhasilan produksi akan sangat ditentukan oleh semua komponen yang terkait dalam melaksanakan tugas dan fungsinya serta kerjasama yang baik saling menguntungkan seluruh komponen dalam organisasi produksi mulai dari produser, sutradara, pemeran, crew sampai pada komponen driver sekalipun. Semua komponen penting dan sekecil apapun peran masing-masing akan ikut menentukan kualitas hasil produksi.

Hasil pengelolaan dan koordinasi akan terwujud adanya jadwal kegiatan dari program produksi lengkap dengan informasi tentang waktu, peralatan, bahan, orang yang terlibat dan sebagainya. Dengan demikian jadwal ini akan dapat digunakan bagi seluruh komponen untuk melaksanakan tugas masing-masing.

**Jadwal harian** merupakan operasionalisasi dari jadwal program tersebut. Biasanya akan banyak memuat kegiatan persiapan/petunjuk operasional pelaksanaan program. Misalnya dalam pelaksanaan pengambilan gambar/shoting, semua kegiatan

harus didokumentasikan/dicatat baik untuk keperluan administrasi maupun untuk produksi lanjutan. Oleh karena itu dalam kegiatan shooting ada petugas pencatat shooting dan atau clapperboardman.

Clapperboardman bertugas untuk **menyiapkan shooting harian, mengoperasikan clapperboard dan mencatat shooting.** Hal ini sangat penting untuk dapat mencari dengan mudah bagian-bagian hasil shooting untuk keperluan editing selanjutnya. Apalagi pengambilan gambar oleh camera diulang-ulang untuk mendapatkan gambar dengan angle/sudut serta kualitas yang sempurna. Pada waktu sutradara memberi perintah shot/record yang direkam oleh kamera adalah clapperboard dulu yang sudah terdapat tulisan shot 1, 2, 3 dan seterusnya. Seterusnya seorang pencatat shooting mencatat pada buku shooting informasi tentang lokasi, jam, nomor pada naskah, nomor urut shooting, ulangan 1, 2, 3 dan seterusnya serta nomer counter pada camera, kaset nomer berapa dan sebagainya. Kelengkapan informasi dari pencatat shooting akan sangat membantu editor dalam memilih dan memadukan gambar.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar diantaranya adalah,

**a. Angle pengambilan gambar.** Angle kamera yang baik mampu membuat apresiasi yang sama bagi penonton film. Setiap kali kamera digerakkan yang berarti perubahan angle pengambilan, penonton dibawa ke titik pandang yang baru. Oleh karena penonton tidak mau digerakkan seenaknya, maka perubahan angle pengambilan gambar/kamera harus diperhitungkan secara cermat. Rangkaian shoot-shoot yang membentuk sequence harus direkam dengan penataan yang progresive, impresive, pengkontrasan, pengulangan secara tersendiri atau dalam kombinasi. Jangan sampai membuat berbagai jenis shoot aneh dan campur aduk. Film harus membuat kejutan visual bagi penonton dengan cara menyajikan gambar visual yang selalu baru dan segar, jenis shoot yang berbeda-beda, ukuran gambar yang berubah-ubah, dan pola yang sulit diduga. Misalnya satu seri dari close up disusul oleh extrem long shoot atau sebaliknya. Gambar harus diperhitungkan skalanya dalam sebuah shoot dan dalam rangkaian shoot selanjutnya. Gerakan artis atau kamera harus selalu ditukarkan, dipindahkan, diputar-balik jangan sampai hanya mempertahankan ulangan pola yang itu-itu saja agar gambar menjadi dinamis dan tidak membosankan. Setting harus dapat dilihat dari segala sisi jangan monoton dari depan saja. Keanekaragaman gambar visual yang disajikan akan mampu membuat penonton terkeang dan tertarik dengan apa yang sedang dilihat dan yang akan dilihat berikutnya. Penonton harus



diberi sajian yang selalu baru dan berbeda pada setiap kesempatan.

Kamerawan film noncerita harus mempertimbangkan lebih banyak pengambilan angle kamera lewat bahu (*point of view*), dalam rangka melibatkan penonton pada subyek. Secara berseling penonton harus dibawa kedalam gambar dan berdiri bersama pemain dan memandangi pemain lainnya, menyaksikan dan action dari angle bagian dalam. Dengan demikian penonton akan lebih siap menyatukan dirinya pada pemain dalam film dan menjadi lebih terpicu pada pesan yang terkandung dalam film yang ditontonnya.

Juru kamera film dokumenter lebih beruntung karena boleh memiliki kebebasan dalam shooting atau pengambilan gambar. Bahkan memperbolehkan subyek/pemeran menatap langsung pada kamera. Subyek-subyek seperti seorang insinyur, pedagang, atau pimpinan perusahaan dapat ditampilkan dalam hubungan pemain-penonton dari mata-ke-mata sehingga penyampaian pesan film menjadi lebih kuat.

Angle kamera yang paling sulit yaitu pengambilan pada suatu seting/penataan yang subyektif dimana kamera harus menggantikan tempat seorang pelaku yang harus berhubungan dengan pelaku lainnya dalam gambar.

Penggunaan angle kamera yang dipikirkan dengan matang akan menambah keragaman dan kesan pada penuturan cerita. Harus dipilih angle kamera yang didesain untuk menangkap, menahan dan menunjukkan jalan pada lanjutan interest penonton.

Berbagai jenis angle dan gerakan kamera dapat dipelajari lagi pada Bab. V yaitu seperti ELS, LS, MS, Two Shoot, CU, Sum, Tilt, dolly, dan sebagainya.

**b. Kontinuiti.** Dalam pengambilan gambar/shooting harus memperhatikan kontinuiti arah di sepanjang sequence yang menggambarkan action yang bersinambungan, tanpa ada time lapse. Gerakan, posisi dan arah pandangan harus klop pada sisi shot yang akan bersinambung langsung. Semua pemain harus disajikan dengan baik dalam shoot-shoot cut in ataupun cut away dengan arah pandangan yang betul-betul klop. Poros action harus digambarkan ulang pada setiap akhir segala macam shoot dimana perubahan pemain dan kamera telah menyebabkan timbulnya perubahan poros asli.

Hal penting yang perlu diingat bahwa gerakan atau pandangan pemain harus sama pada setiap sisi dari shoot yang akan bersinambung klop. Oleh karena itu gerakan atau arah pandang pada awal dan akhir setiap shoot harus dicatat, dan poros baru digaris melalui pemain pada akhir shoot.

Segala sesuatu dapat berubah ketika shot sedang berlangsung. Pada waktu pemain action kamera boleh melakukan gerakan pan atau dolly kesegala arah mengikuti gerakan pemain. Tidak boleh ada perubahan antara shoot, yang akan disambung langsung secara klop.

c. **Penyambungan dengan transisi.** Terdapat beberapa teknik transisi sebagai penyambungan antara scene atau antar shoot yaitu transisi pictorial dan transisi suara. Transisi pictorial yang paling mudah adalah menggunakan title/caption yang menerangkan tempat dan waktu setting atau penjelasan dari scene atau shoot yang disajikan. Transisi ini untuk menjembatani perpindahan shoot dengan tujuan untuk menghindari *screen direction* yang tidak pas/klop. Transisi pictorial dilakukan dengan cara optik yaitu mode *Fade*, *Dissolve* dan *Wipe*. Mode transisi fade yaitu fade in dimana layar yang gelap lalu menjadi terang secara perlahan-lahan. *Fade out*, layar yang terang kemudian menjadi gelap perlahan-lahan. *Fade in* digunakan untuk mengawali sebuah cerita atau *sequence*, sedangkan *fade out* untuk mengakhirinya. *Dissolve*, yaitu membaurkan/menumpangkan suatu *scene* pada *scene* lainnya. Atau *fade in* yang disuperifuse pada *fade out*. Atau menghilangkan citra gambar pada scene pertama dan memunculkan citra gambar *scene* kedua secara perlahan dalam waktu yang bersamaan. *Dissolve* digunakan untuk menanggulangi penghilangan waktu (*time lapse*) atau untuk menghaluskan pergantian *scene* supaya tidak merasa mendadak atau mengejutkan. *Wipe* merupakan efek optikal yang membuat seolah-olah suatu *scene* didorong/dihapus oleh *scene* yang lain. Gerakan penghapusan bermacam-macam yaitu horisontal, vertikal, diagonal dan sebagainya.

Proses transisi dapat dilakukan dengan kamera yang harus diseting sebelum kamera digunakan untuk merekam gambar.

d. **Komposisi.** Kerja kamera yang baik adalah mulai dari komposisi. Juru kamera bertugas membuat komposisi adegan/*scene*, menata aneka unsur gambar (garis, ruang, bidang, masa-masa dan gerakan) kedalam suatu gabungan yang serasi, sebelum menata pencahayaan, gerakan kamera/pemeran, *breakdown sequence* shoot demi shoot dan menetapkan *angle* kamera yang dibutuhkan untuk shooting suatu action. Juru kamera bisa memilih *engle* dengan sudut pandang kamera yang terbaik sebagai konsekuensi penetapan komposisi yang terbaik/yang paling cocok. Untuk penataan komposisi setiap shoot juru kamera harus menjawab pertanyaan "Apa yang bisa kulakukan agar subyek ini menunjang penuturan cerita?". Action para pemain dan setting selalu membutuhkan penataan komposisi. Seorang juru kamera harus akrab dengan anekaragam karakteristik garis,

bentuk, masa-masa dan gerakan untuk mempertimbangkan secara komposisional bingkai/*frame* bisa dibuat seimbang baik secara formal maupun informal. Semua ini bertujuan untuk membuat penonton film memberikan respon yang sesuai. Penonton dapat dipengaruhi secara gambar maupun secara psikologis. Oleh karena itu didalam satu frame hanya ada satu pusat perhatian yang diciptakan melalui penataan komposisi. Gunakan frame latar depan untuk mendukung komposisi, tetapi jangan menyimpang dari subyek utama yang harus menjadi pusat perhatian. Kaitkan latar belakang dengan action subyek utama. Pertimbangkan mata penonton yang mengamati dari shoot ke shoot. Kerjakan itu semua untuk mendapatkan keanekaragaman visual dengan sering merubah efek-efek komposisional. Hilangkan yang berlebihan, Gunakan muslihat/trik-trik yang sesuai. Dan akhirnya buat yang sederhana saja merupakan slogan kerja untuk komposisi-komposisi yang menarik.

Disamping beberapa hal diatas tentunya masih terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan agar diperoleh kualitas gambar yang maksimal dan menarik bagi penonton diantaranya pencahayaan yang tepat. Pencahayaan juga dapat menciptakan pusat perhatian dengan cara membuat subyek utama mendapatkan cahaya yang paling terang. Pengaturan fokus sangat menentukan kualitas gambar. Gambar yang paling jelas/fokus menjadi pusat perhatian. Oleh karena itu juru kamera harus membidikkan kameranya selalu pada subyek utama pada setiap framanya dan mengatur untuk mendapatkan focus yang paling tepat.

## 2. Produksi Suara

Dalam film terdapat dua tipe sistem suara yaitu secara optis dan magnetis. Untuk produksi suara bagi film bisu (yang diambil tanpa suara asli) dapat dilakukan rekaman suara tersendiri. Baik suara narasi, ilustrasi musik maupun sound efek direkam di studio rekaman audio. Selanjutnya hasil rekamannya menjadi master audio yang nantinya sebagai panduan editing filmnya (*film on sound*). Sedangkan film bersuara yang waktu shootingnya sekaligus merekam suara aslinya, produksi suara dilakukan untuk insert penjelasan dan ilustrasi musik serta sound efek direkam tersendiri dan ditata pada track yang berbeda. Setelah direkam menjadi master audio diserahkan ke bagian mixing untuk disatukan dengan menggunakan mesin prosesing film.

### 3. Film Proceasing

Film yang telah digunakan untuk shoting dmasukkan ke laboratorium film procesing untuk dilakukan proses cuci yaitu pencelupan dengan bahan kimia dengan teknik dan waktu tertentu untuk melarutkan bagian yang kena cahaya.



a. Roll Film



b. Film Copyer



c. Film Recorder

Gambar 123. mesin Reproduksi Film

### 4. Editing

Hanya editing yang baik yang dapat membuat film menjadi hidup. Dari beraneka ragam shoot yang merupakan potongan-potongan film yang tidak karuan akan dirangkai menjadi sebuah

penuturan cerita. Editing memilih shoot-shoot yang bermakna dan memotong serta membuang bagian-bagian shoot yang tidak bermakna seperti shoot pendahuluan/start, bagian yang overlaps, bagian yang tidak diperlukan dari action masuk, keluar, scene-scene tambahan, pengulangan gaya, shot yang salah dan sebagainya. Sedangkan yang tinggal yaitu shoot-shoot yang bermakna harus dirangkai menjadi penuturan cerita yang berkesinambungan dan menarik serta enak dinikmati penonton. Oleh karena itu Editor melakukan perakitan dengan memperhatikan hal-hal penting dalam editing yang baik seperti screen direction, arah pandang dan posisi pemain serta pengklop-an antara action dan dialog yang terjadi pada shoot demi shoot. Melakukan editing film cerita dengan naskah yang lengkap lebih ringan dari editing film noncerita yang tanpa naskah, karena editor dituntut untuk berimprovisasi secara kreatif untuk meramu potongan-potongan film menjadi sajian yang menarik dan bermakna.

Di dalam produksi film terdapat dua macam editing film yaitu editing kontinuiti dan editing kompilasi serta gabungan keduanya.

**Editing kontinuiti** adalah editing susunan adegan-adegan sehingga klop menjadi penuturan cerita yang berurutan sesuai dengan jalannya cerita yang tertulis pada naskah/scenario. Dalam hal ini mengidentifikasi dan menghubungkan shoot yang satu dengan shoot yang lain dalam suatu adegan /scene dan menghubungkan scene dengan scene yang lain yang sesuai sehingga membentuk sebuah sequence. Sering terjadi antara shoot yang satu dengan shoot yang lain disipi shoot tertentu untuk menciptakan suasana yang kondusif cerita. Demikian pula, kadang-kadang shoot sisipan tidak secara langsung menghubungkan shoot yang satu dengan shoot yang lain meskipun obyek shooting pada tempat/seting yang sama. Sisipan seperti ini disebut dengan cut away. Editing kontinuiti harus memperhatikan screen direction yaitu arah dari pandangan atau gerakan obyek dari kiri kekanan atau dari kanan ke kiri dari berbagai angle pengambilan yang berbeda. Sambungan shoot yang arah obyeknya dari kiri kekanan harus disambung shot yang arahnya dari kiri kekanan juga agar tidak terjadi jamping/meloncat (jump cut). Jamping juga akan terjadi pada penyambungan dari pengambilan long shoot dengan close up dan sebagainya. Oleh karena itu seorang editor dituntut untuk bekerja secara teliti/cermat dan profesional sehingga penonton tidak mengetahui dimana letak sambungan filmnya. Disinilah perlunya *cut away* di antaranya untuk menutupi terjadinya *jump cut* yang

terpaksa dilakukan. Gambar *cut away* diarahkan juga untuk mengalihkan perhatian penonton untuk menutupi perubahan arah maupun *jump cut*.

**Editing kompilasi.** Adalah penyusunan gambar berdasarkan *editing script* yang tidak terlalu terikat dengan kontinuitas gambar yang didasarkan pada *screen direction* (arah gerakan gambar). Editing kompilasi biasa dipakai pada format program dokumenter seperti survei, laporan, analisa, dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan dan sebagainya. Hal ini karena penyusunan shoot-shoot berdasarkan narasi yang telah dibuat. Dengan demikian jalur suara akan merangkum penuturan dan mendorong *scene-scene* bergerak, yang sebenarnya *scene* tersebut kurang bermakna kalau ditonton tanpa ada penjelasan dari narasinya. Editing kompilasi hanya memberikan sedikit masalah-masalah peng-klop-an, karena shot-shot tunggal mendapatkan ilustrasi apa yang terdengar dan tidak perlu adanya keterkaitan secara visual satu sama lain. Dengan demikian narasi /penjelasan dipakai sebagai pedoman dalam editing kompilasi. Dalam editing kompilasi harus memperhatikan /memperhitungkan corak gambar yang didasarkan pada pemikiran yang ada pada treatment. Setting Lokasi dan kontinuitas gambar sepenuhnya berdasar pada naskah yang telah disusun setelah editing *off line*. Dengan demikian pelaksanaan editing kompilasi lebih ringan dibanding editing kontinuiti, sebab pada editing kompilasi penyusunan gambarnya sepenuhnya berdasar pada kerangka pemikiran dan naskah yang sudah disusun tanpa harus memperhatikan banyak faktor yang berkaitan dengan *screen direction*.

**Editing Kontinuiti dan Kompilasi.** Pada editing film cerita boleh menggunakan editing kontinuiti maupun kompilasi. Misalnya di dalam film cerita yang mengandung kompilasi sebagai introduksi atau untuk keperluan transisi boleh menggunakan narasi. Untuk memberi ilustrasi narasi tersebut diperlukan *scene-scene* yang sesuai tanpa harus terkait dengan shoot utamanya, sehingga diperlukan editing kompilasi.

Film-film kompilasi juga diperbolehkan menggunakan editing kontinuiti manakala *sequence* dari sejumlah shoot digunakan untuk menggambarkan suatu bagian dari cerita. Sejumlah shoot yang tidak klop dapat disajikan dalam sebuah *sequence* yang menuturkan sedikit kisah tentang materi itu sendiri yang memerlukan peng-klop-an dari *sequence* yang berurutan. Editing kontinuiti harus digunakan manakala beberapa shoot yang berurutan memerlukan peng-klop-an action.

***Cross-cutting editing.*** *Cross-cutting* merupakan editing paralel dari dua atau lebih kejadian yang tempatnya berbeda-beda dalam pola bolak-balik. *Cross-cutting* dapat digunakan untuk kepentingan sebagai berikut.

**Untuk Mempertinggi interest.** Dengan menggambarkan secara simultan sejumlah action kejadian yang sedang berlangsung dan saling berhubungan dengan cara bolak-balik akan meningkatkan interest penonton.

**Untuk memberikan konflik.** Dengan editing dua action yang bersamaan dapat menghasilkan klimaks yang baik. Misalnya pada film perang sebelum pasukan bertempur didahului dengan kedua pasukan saling berlari menuju pertempuran. Ditampilkan shoot kedua pasukan secara bergantian dan bertahap makin dekat makin cepat dan akhirnya berhadapan dan bertempur.

**Untuk meningkatkan ketegangan.** Dengan menyambung dua kejadian yang memiliki kaitan langsung secara bergantian akan meningkatkan ketegangan penonton.

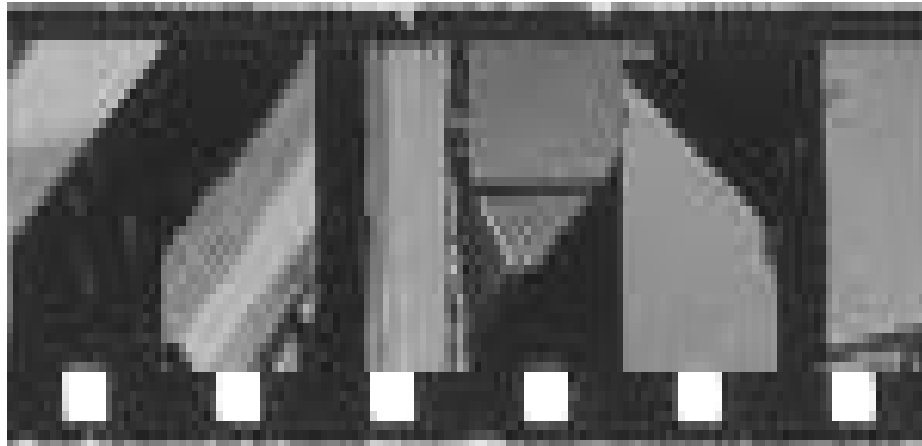
**Untuk mempertinggi suspense.** Dengan menahan penonton dalam keadaan cemas menyaksikan kejadian bergerak menuju klimaks. Misalnya seorang polisi sedang menyelidiki bom waktu disebuah gedung, ditampilkan secara bolak-balik antara polisi dengan bom yang waktunya berdetak terus menuju angka nol yang terletak di kamar mandi.

**Untuk membuat perbandingan.** Perbandingan antara orang yang sedang bersaing/berkompetisi dapat ditampilkan secara bergantian bolak-balik memperlihatkan kemajuan masing-masing.

**Menggambarkan kontras** antara orang, obyek, kejadian, kebudayaan, hasil produksi, metode dan sebagainya. Kontras dapat diperlihatkan antara metode lama dan baru, pengerjaan secara manual dengan otomatis, kehidupan di kutub dan di daerah tropis dan sebagainya.

Proses editing dilakukan setelah film hasil shooting diproses di laboratorium seperti halnya foto slide. Dan hasilnya adalah film positif yang gambarnya natural tercetak pada film. Untuk melihat hasil shooting digunakan proyektor atau dengan penyinaran dari bawah sehingga gambar-gambar terlihat dengan jelas atau dengan mesin modern yang sudah di modifikasi sehingga gambar tampilannya terlihat pada layar monitor. Pada waktu melihat hasil shooting berarti sekaligus melakukan pemilihan/mengidentifikasi dan memberi tanda/*logging* dan pemotongan serta mengumpulkan mulai shoot pertama sampai shoot terakhir berdasarkan catatan shooting yang dibuat pada waktu shooting berlangsung. Setelah itu dilakukan editing *off line* untuk mengetahui apakah ada shoot yang kurang, apakah ada

penambahan atau penggantian gambar serta apakah ada shoot sisipan yang perlu dan sebagainya. Langkah editing *off line* ini dilakukan oleh produser dan sutradara. Setelah itu berdasarkan hasil editing *off line* dibuat naskah editing (*script editing*). Selanjutnya diserahkan kepada editor untuk dilakukan editing *on line*. Sesuai *editing script* narator melakukan editing kompilasi maupun kontinuiti sesuai arahan sutradara/ *producer*. Editing dilakukan dengan pemotongan dan penyambungan film secara berurutan dari shoot yang satu ke shoot yang lain sesuai dengan naskah editing dan catatan-catatan pada *logging*. Setelah tersusun sesuai dengan naskah editing serta sisipan dan tambahan shoot sudah dimasukkan maka editing *on line* dapat dikatakan selesai. Langkah selanjutnya adalah *preview* gambar apakah ada kekurangan atau tidak. Bila telah memuaskan editing gambar ini sudah selesai.



Gambar 124. Potongan film yang dibesarkan. Perhatikan jalur soundnya. Sistem optis (gelap terang pada film)

##### 5. Mixing / Penggabungan gambar dan suara

Penggabungan suara dengan gambar visual pada editing film lebih sulit dibandingkan pada editing video yang menggunakan bahan pita magnetis, karena film setelah diproses tidak bisa dihapus/ditumpangi dengan rekaman baru seperti pada pita magnetis.

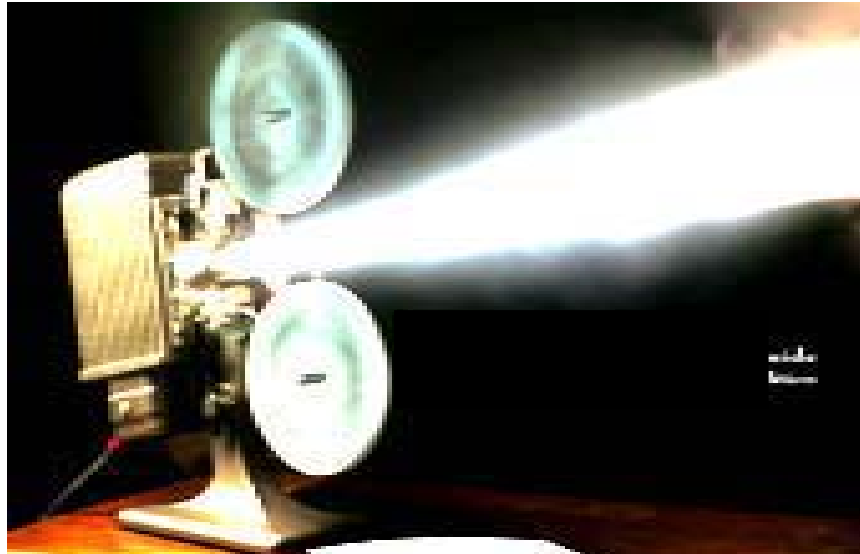
Penyuntingan/editing *scene-scene* bersuara pada film harus *synchron* secara klop. Hal ini lebih sulit dibandingkan penyuntingan *scene-scene* film tidak bersuara/bisu. Pada film bisu/*silent* action dalam *scene-scene* hanya perlu diklopkan susunannya. Shoot-shoot bisa dialihkan, sequencenya bisa



diringkas atau diperpanjang, reaksi-reaksi bisa disisipkan. Film bisu yang diberi suara narasi dan ilustrasi musik dan sound efek penyuntingannya lebih mudah dari film bersuara dialog yang *lip-sinchron* (gambar gerakan bibir sinchron dengan suara dialog), dimana dialog menuturkan cerita harus disunting terhadap jalur suara. Perekaman suara dikaitkan dengan gambar visual, oleh karena itu editor tidak boleh memanipulasi citra-citra visualnya berarti gambar visualnya harus asli tidak boleh diganti dengan gambar lain. Dengan demikian editor dalam penyuntingan suara-synchron harus menerima apapun yang ada dari bagian jalur suara yang sedang digarap. Pada penyambungan klop *scene-scene* berdialog, action dan gerakan pemain harus tersambung langsung secara klop dan tepat. Editor harus memotong sesuai dengan jalur suara apa adanya. Oleh karena itu Kontinuiti audio visual harus dijaga secara ketat pada waktu proses pembuatan agar dialog dan action bisa klop dalam penyambungan langsung. Suara dan gambar agar tidak disunting secara paralel, karena unsur audio dan visual mulai dan berakhir bersama pada tiap-tiap shoot. Suara *harus* mengalir mengalir terus melintasi *scene-scene* agar lebih efektif. Setelah gambar dengan suara asli ditambah dengan suara musik ilustrasi maupun sound efek selesai dipadukan secara klop dan synchron, maka perlu diriview untuk mengetahui apakah hasil editing *sudah* layak atau belum. Bila dinyatakan belum maka perlu diselaraskan kembali dan bila telah layak, maka tugas editing telah selesai dan bisa dikirim kebagian penggandaan film. Saat ini penggandaan film telah dapat dilakukan dengan mesin yang dapat mengkopi ribuan gambar perdetiknya. Demikian pula untuk keperluan mixingnya.



Gambar.125. Roll film



Gambar 126. Proyektor film di ruang gelap

Sebagai contoh bagaimana melakukan produksi film, berikut ini merupakan kutipan bagaimana produksi film sebagai berikut:

1. *Terjemahan Bebas dari Examining Film Scoring Techniques in Films that Alters Time, Space, and Death, oleh Matthew F. Skelton (dikutip dari situs web Film Score Monthly)*

Dulu, pita film belum menyimpan audiorecord/soundtrack sehingga film di masa itu disebut film bisu (silent movie). Musik film pada awalnya bukan hanya karena tuntutan artistik, tapi juga karena suara proyektor yang berisik, jadi buat nutupin suara proyektor. Tapi kemudian musik film untuk film bisu mulai diperlukan untuk menciptakan mood dan suasana. Musik film awalnya dimainkan oleh pianis, kemudian oleh live orchestra. Berkat perkembangan teknologi, akhirnya suara dapat direkam ke pita film. Sejak tahun 1929, telah muncul standar untuk sound movie. Musik film mulai digunakan:

- a. untuk menciptakan suasana dan latar belakang (latar

- belakang tempat dan waktu) yang lebih meyakinkan.
- b. untuk memberi penekanan pada unsur-unsur psikologi di film, misalnya menggambarkan apa yang ada di benak seseorang, atau implikasi dari suatu situasi (contohnya terjadinya pembunuhan yang tidak sengaja yang bisa berimplikasi buruk bagi karakter pelakunya).
- c. sebagai latar belakang pengisi
- d. untuk menciptakan kesan kesinambungan
- e. mem-build-up suatu adegan dan memberikan konklusinya.

Setelah bertahun-tahun, saat ini pembuatan musik film (*composing original music for film*) sudah terstandarisasi.

- a. Dalam pembuatan musik film, composer bertemu dan berkomunikasi dengan pembuat film, membaca script, dan melihat film itu sendiri (yang masih akan di-edit).
- b. Berikutnya adalah *spotting*, yaitu menentukan adegan mana yang akan diiringi musik. Kemudian composer mulai membuat konsep score-nya. Proses ini sangat penting, composer membuat unsur-unsur dasar score-nya (score concept). Konsep score sering kali mengikuti karakter-karakter dalam film, atau tema sentral dari film, menggunakan blok komposisi leitmotif dimana tema yang muncul berkali-kali merujuk kepada karakter tertentu, atribut, atau ide tertentu. Bagaimana pun materi atau metode yang digunakan, suatu model konseptual menciptakan asosiasi antara karakter-karakter dengan musik dan menjadi panduan composer untuk menentukan gaya musik yang tepat untuk film.
- c. Setelah menentukan adegan mana yang akan diiringi musik dan konsep score-nya, dilakukan *timing/sinkronisasi* yang lebih tepat yang akan menjadi panduan bagi composer dalam penulisan musiknya itu sendiri (*composing*). Teknik konvensional yang sering digunakan adalah menggunakan pengulangan tema atau variasi tema. Highlighting adalah salah satu teknik scoring lainnya, musiknya naik turun secara dramatis mengikuti adegan-adegan film. Salah satu teknik lainnya red herrings (pengalihan/umpan), musik mem-build-up suasana sampai terjadi sesuatu atau tidak terjadi sesuatu (teknik yang sering digunakan dalam film-film horor/suspense).
- d. Setelah musiknya ditulis (hasilnya bervariasi dari yang sangat lengkap sampai ke baru berupa musik *sketches*), mulailah dilakukan *orchestrating*. Orkestrator (bisa jadi composer-nya sendiri bertindak sebagai orkestrator) mempersiapkan musik yang sudah digubah untuk dimainkan

oleh suatu orkestra. Di saat inilah pertama kali musik film tersebut akan terdengar.

- e. Jika segala perubahan sudah dilakukan, maka rekaman versi final akan digunakan untuk disatukan dengan film (*dubbing*).

Satuan terkecil dalam musik film disebut *cue*. Sebuah *cue* durasinya bisa panjang bisa pendek, tergantung dari adegan film. Setiap *cue* dalam film punya maksud tersendiri yang ditentukan oleh antara lain: composer, sutradara, editor, music editor, dan lain-lainnya. Orang-orang ini juga menentukan adegan apa perlu musik apa, kapan masuknya, kapan hilangnya, dan sebagainya.

**Superman**, trilogi **Star Wars**, trilogi **Indiana Jones**, **E.T.: The Extra-Terrestrial**, dan sebagainya. Score untuk **Superman** bahkan menjadi acuan untuk setiap score dari film yang mengadaptasi komik sampai kemudian muncul **Batman**-nya Danny Elfman yang bergaya Bernard Hermann.

Sutradara adalah orang yang paling bertanggung jawab untuk semua urusan pembuatan film. Sutradara dan composer kadang-kadang menjadi 'pasangan' seperti Alfred Hitchcock-Bernard Hermann (**North By Northwest**, **Vertigo**, **Psycho**, dan lain-lain), Steven Spielberg-John Williams (**Schindler's List**, **Jurassic Park**, **ET**, **Jaws**, dan lain-lain), Tim Burton-Danny Elfman (**Pee Wee's Big Adventure**, **Beetlejuice**, **Edward Scissorhands**, **Sleepy Hollow**, dan lain-lain), dan Robert Zemeckis-Alan Silvestri (**Forrest Gump**, **Contact**, **Death Becomes Her**, **Back To The Future**, dan lain-lain). Hubungan mereka terbentuk karena antara lain kepuasan terhadap hasil kerja satu sama lain, kesamaan kreativitas, dan sebagainya.

Editor (bekerja sama dengan sutradara) adalah orang yang menentukan gambar mana dari sekian banyak yang di-shoot yang akan dipilih. Composer harus bekerja sama dengan editor untuk dapat menciptakan *cue* yang tepat untuk gambar-gambar yang dipilih.

Posisi lain yang juga penting adalah orkestrator. Orkestrator adalah yang menerjemahkan musik dari composer untuk dimainkan oleh orkestra. Kadang-kadang orkestrator dapat memberikan pendapat kreatifnya namun hal itu tergantung kepada composer-nya, demikian pula dengan conductor.

Sering kali terjadi sebelum composer membuat konsep score, sutradara sudah memiliki ide mengenai gaya musik dari filmnya. Ketika berkomunikasi dengan composer, sutradara akan mengacu kepada gaya musik yang sudah dan gaya musik tersebut disebut role model. Role model dapat berupa bagian

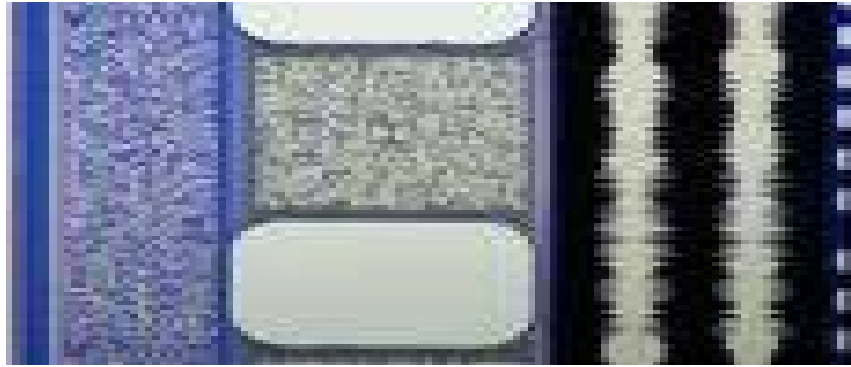
score film atau cue, gaya musik sebuah film, sepotong musik klasik, sebuah lagu, dan lain-lain. Terkadang role model sudah dipasangkan dengan filmnya. Musik itu disebut temp track. Bagi composer, kemungkinan paling buruk yang dapat terjadi adalah temp track menjadi musik final bagi film. Contohnya adalah Blue Danube karya Johann Strauss dan Also Sprach Zarathustra dari Richard Strauss yang menjadi musik film dari Stanley Kubrick **2001: A Space Odyssey**. Composer film tersebut telah menyiapkan score-nya namun kemudian temp track menjadi musik final. Namun demikian hal ini sangat jarang terjadi.

Music editor sering kali berhubungan dengan musik yang tidak ditulis oleh composer seperti musik dari radio atau jukebox atau adegan live music. Musik ini disebut source music. Interaksi antara source music dengan score yang dapat terjadi antara lain:

- a. source music berfungsi sebagai score
- b. source music berganti menjadi score
- c. source music cross-fading menjadi score
- d. source music dan score digunakan bersama.

Berurusan dengan source music merupakan tantangan tersendiri bagi composer. Adegan yang berisi source music harus ditangani dengan hati-hati, terutama jika composer diminta untuk menciptakan score yang berinteraksi seperti tersebut di atas. Perubahannya harus lancar dan tidak terasa oleh penonton; jangan sampai penonton merasa terganggu dengan perpindahan antara keduanya.

Saat ini kadang-kadang terjadi producer atau sutradara atau music supervisor memasukkan banyak lagu ke dalam film dengan harapan lagu-lagu tersebut akan meningkatkan daya jual film. Banyaknya lagu yang masuk dapat membuat pekerjaan composer semakin sulit karena score harus sesuai dengan lagu-lagu tersebut. Kadang-kadang lagu-lagu yang diinginkan untuk masuk di film akhirnya tidak masuk ke film dan sering kali lagu-lagu ini dimasukkan ke dalam album soundtrack dengan judul "*music from and inspired by...*".



Gambar 127. Jalur audio sistem magnetis 2 track



Gambar 128. Potongan film yang dibesarkan



Gambar 129. Pemotongan film



Gambar 130. Potongan film. Perhatikan perbedaan setiap gambar 24 gambar perdetiknya dalam 1 frame.

## 2. Membuat Film

(Disarikan dari Kompas, jum'at, 11 Oktober 2002 & 18 Juni 2004 oleh Yunus/Andra/Muti Siahaan/Candra)

### a. Awalnya nonton

Untuk bisa membuat film yang baik, perlu **banyak mengapresiasi karya orang lain**. Salah satu cara yang paling gampang adalah dengan **banyak menonton film**. Kesenangan Atrida pada *Discovery Channel* membuatnya terilhami menghasilkan film pendek yang kental dengan nuansa alamnya. Dalam *Broke Wing Bird* terlihat bagaimana kamera banyak mengambil suasana alam kota Yogyakarta. " Kami sepakat waktu membuat film ini tidak mau banyak mengambil gambar gedung-gedung". Cerita siswa kelas 1 SMUN 2 Yogyakarta ini. Selain itu Atrida senang menonton film-film asal Cina, Jepang dan Korea. Wah.. terpengaruh dengan sinetron Asia?

Ternyata malah tidak suka. Nonton pun sekali-sekali saja." Katanya. Atrida paling suka film layar lebar yang banyak menampilkan pemandangan alam yang indah. "Film mereka bagus-bagus. Dari segi cerita juga variatif. Beda dengan cerita Hollywood yang banyak intrik dari cinta

semata." seru penggemar film " *Mare* dari Korea dan *Tiramisu* dari Cina.

Kecintaan pada film horor juga yang membuat Billy terinspirasi membuat film pendek bertema horor. Bayangkan sudah tiga film pendek yang dihasilkannya bertema horor, yaitu *Killer Potrait* dan *7, 6, 5*. Film *Potrait* berhasil meraih penghargaan di FFVII tahun 2000. "saya memang suka film horor," cerita Billy, yang suka menonton film horor. Film horor itu sangat gampang membawa emosi penonton," cetusnya. Tapi Billy tidak mau hanya berhenti pada satu genre. Untuk tahun ini, ia mencoba genre baru. Film pendeknya yang berjudul *Sebuah Kisah*, genrenya drama. Dan ini sebuah langkah baru buat Billy yang kini duduk tingkat satu IKJ. "saya tertantang untuk membuat cerita drama yang tidak kayak sinetron. Baik dari segi dialog, angle, maupun cerita. Ceritanya harus tetap menarik tapi bisa membawa emosi penonton.

Dennis juga mengawali dari nonton film. "Film pertama kali yang saya tonton adalah *Never Ending story* waktu umur tiga tahun di bioskop diajak orang tua." Kenangnya. Sejak saat itu keinginannya menonton film tidak bisa dibendung. Kebetulan keluarganya pun pencinta film, jadi mudah saja menikmati berbagai jenis genre film untuk mengasah apresiasinya. Hingga saat ini Dennis punya koleksi DVD sekitar 600-an dan koleksi LD sekitar 1000. Bersama ayahnya Dennis sering menyerbu rental yang sudah mau tutup. "Waktu tahun 2000 di *Pos Kota* banyak berita rental yang mau tutup. Pernah saya memborong hingga 250 keping LD." ceritanya seru.

Bentuk apresiasi tidak hanya menonton film. Ada cara lain, di antaranya banyak membaca buku. Dennis menyarankan membaca buku tentang penyutradaraan, penulisan skrip, maupun biografi pembuat film. Ada beberapa buku yang direkomendasikan oleh M. Abduh, antara lain *Rebel Without Crew* nya Robert Rodriguez, *Directing: Shot By Shot* karangan Steven D Katz.

#### **b. Banyak mencoba**

Banyak berapresiasi terhadap karya orang membuat kita tergerak untuk membuat karya. Tentunya dengan semangat membuat karya yang tidak kalah bagus dengan film-film yang pernah ditonton. Setelah banyak nonton, Ronald tergerak untuk membuat film. Penasaran saja. Melihat film lalu baca-baca artikel soal film, kok sepeertinya asyik." Cetus Ronald.



Dari penasaran, muncul ide yang kadang datangnya tidak diduga. Kamera bisa jadi alat bantu mengembangkan gagasan-gagasan. "Aku sejak kecil senang main-main dengan *handycam*. Kalau liburan sepanjang perjalanan aku merekam gambar-gambar pemandangan atau keluarga," cerita Afrida. Dennis pun tergerak membuat film sejak SMP. Waktu itu modalnya hanya *handycam* dan pemainnya para tetangga. Dennis juga sering menjahili orang dengan cara membuat *hidden camera*.

Billy mulai tergerak membuat film saat kelas satu SMU. Waktu itu dia melihat ada tawaran mengikuti workshop membuat film yang diadakan oleh Pop Corner. Nah sejak mengetahui teknik membuat film, Billy jadi ketagihan membuat film. Dan untuk makin meningkatkan kemampuannya, ia sampai ikut dua kali workshop tersebut. Sekarangpun cara menonton film saya berbeda dengan dulu. Dulu ya Cuma nonton. Kalau sekarang saya jadi memperhatikan sudut pengambilan gambar dan gaya bercerita sang sutradara." Papar Billy yang suka film *Dancer in The Dark* ini. Setelah mengikuti workshop, Billy tergerak untuk membuat ekstra kurikuler (ekskul) sinematografi di sekolahnya, SMU 34. Awalnya ditolak mentah-mentah tapi setelah film *potrait*-nya menang, baru ekskul ini mendapat ijin untuk berdiri. Hingga sekarang masih ada walaupun Billy sudah jadi alumni. "Saya tetap rajin datang kalau hari ekskul. Ya saya hanya ingin memberitahu saja kalau membuat film itu gampang." Ungkapnya.

Bagaimana dengan yang lain? Dennis kini sedang mempersiapkan sebuah film panjang yang judulnya masih rahasia. Afrida kini punya proyek untuk membuat film tentang profil sekolahnya, SMU 2 Yogyakarta. Ceritanya sekolahnya ada pameran dan Afrida mengusulkan untuk membuat film soal isi sekolah, "Aku mau mengambil gambar soal isi gedung sekolah, ekskulnya hingga wawancara murid dan gurunya. Nanti kalau sudah jadi akan diputar di acara pameran sekolah." Ungkap Afrida.

### c. Harus "serakah"

Hanya mengandalkan kemampuan diri, tidak belajar dari orang lain, namanya hanya modal dengkul. Dan itu belum cukup. Untuk bisa punya kemampuan ekspresi yang bagus dan positif, maka perlu banyak belajar mengapresiasi karya orang lain. Dan untuk itu, perlu "serakah". Kok serakah?

Kareka selain film, masih banyak bentuk-bentuk lain yang bisa di apresiasi. Mendengarkan musik, membaca buku, menonton pertunjukan teater, menulis dan masih banyak lagi bentuk-bentuk lain yang bisa meningkatkan kemampuan bereksresi. Semua itu bisa menggugah gagasan-gagasan dan imajinasi. Banyak melihat, mendengar, mengamati karya orang lain, membuat ingin selalu belajar. Dan biasanya, makin sering mengapresiasi karya orang lain, akan cenderung tergerak membuat karya, punya keberanian mengekspresikan gagasan. Itulah sebabnya, orang-orang seperti ini selalu terlihat menyenangkan dan asyik.

#### d. Menyusun Skenario

Banyak film Indonesia yang beredar, sayang tidak semuanya bagus. Salah satu kelemahan film Indonesia adalah skenarionya.

Selesai menonton sebuah film kadang-kadang bukannya senang, tetapi malah jadi bete. Soalnya, tidak semua film yang ditawarkan itu menarik. Malah ada beberapa film yang ceritanya tidak jelas. Padahal waktu membaca sinopsisnya terdengar menarik. Dan kalau dilihat dari bintangnya ataupun sutradaranya cukup menjanjikan.

Cukup banyak film yang punya sutradara maupun pemain hebat, tapi karena tidak didukung oleh skenario yang menarik, jadinya melempem. Dan ini tidak hanya terjadi pada film Indonesia kok. Film made in Hollywood banyak juga yang jelek ceritanya. Pernah menonton film *The Mexican*? Film ini punya dua bintang besar, Brad Pitt dan Julia Robert. Siapa yang tidak kenal dengan mereka? Tapi ketika keduanya dipertemukan dalam film, hasilnya biasa saja. Tidak sebanding dengan kebesaran nama mereka.

Ada juga film *Proof of Life* yang dimainkan oleh Russel Crowe, jagoan Oscar, dan Meg Ryan. Film ini termasuk film yang jelek dipasaran. Alasannya? Skenarionya tidak bagus.

Mengapa skenario itu jadi penting? Menurut Jujur Prananto, skenario itu nyawa atau *blue print* dari sebuah film. "Memang semua aspek lain dalam film ikut berpengaruh. Tetapi setelah gagasan, skenario memang jadi unsur penting dalam sebuah film." Ungkap penulis skenario "Ada Apa Dengan Cinta? (AADC?)" ini.

Skenario yang bagus itu skenario yang bisa memberikan gambaran dengan jelas pada orang yang membaca, seperti apa jalan cerita filmnya.

Sebelum membuat skenario, yang paling utama harus ada ide dulu. Kalau tidak ada ide atau gagasan, ya

tidak ada yang bisa dibuat. Ide itu bisa didapat dari mana-mana. Paling enak dicari ide yang dekat dengan kehidupan remaja. Banyak membaca dan menonton akan membantu dalam menemukan ide yang segar dan unik.

**Jangan sekali-kali menulis cerita yang tidak dikuasai.** Kalau tidak menguasai, maka sebelum menulis harus observasi dulu. Boleh mencari teman yang pernah mengalami atau mencari referensi. Entah dari buku, internet, atau wawancara orang. Sebab kalau menulis apa yang tidak dikuasai, nanti ceritanya akan terlihat tidak akurat. Wah, bisa dicela habis-habisan.

Bisa juga sejak awal mencari ide sudah membuat tim. Masing-masing orang menyerahkan ide. Nanti diambil yang paling menarik. Atau bisa juga dari berbagai ide yang muncul digabung jadi sebuah cerita baru.

Sambil menggodok ide, dilanjutkan dengan menggodok skenarionya. Dari pengalaman film-film yang sukses, skenario yang dikerjakan bersama dengan sebuah tim akan menghasilkan film yang baik. Tapi ini bukan jaminan juga. Ada juga penulis skenario yang sangat berpengalaman, bisa membuat skenario sendiri. "Dengan adanya tim akan membantu kemana jalan cerita mengalir. Dan biasanya didiskusikan bersama produser dan sutradara. Jadi, dari awal sudah mengetahui ceritanya mau kemana." Ujar Tisa TS, penulis skenario "Di Sini Ada Setan dan "The Movie".

Dari berkumpul bersama akan dapat saling memberi masukan. Entah itu soal ide, pengembangan tokoh, maupun dialog yang dipakai. Saat membuat skenario AADC?, Juga dibantu oleh tim yang menyumbang macam-macam untuk skenarionya. Ada yang menyumbang gagasan, gaya bercerita, dan gaya bahasa yang dipakai. Maklum dan Jujur saja kan sudah bukan remaja lagi, tapi dia bercerita untuk remaja. Jadi perlu penyesuaian dialog juga.

Selain ide skenario yang menarik itu punya **beberapa kejutan** atau tidak mudah ditebak jalan ceritanya. Jadi perlu juga mengetahui rahasia membuat kejutan. Cara membuat kejutan juga dipengaruhi oleh dimana meletakkan kejutan itu. Apa ditengah cerita, atau diakhir cerita.

Jujur punya tips untuk itu. Pertama buat dahulu naskah yang panjang dari awal hingga akhir. Baca ulang per-scene-nya. Dengan memindah-mindahkan saja scene yang sudah dibuat. Misalnya scene 1 dipindah ke belakang jadi scene terakhir. Atau scene 10 kita pindah ke depan jadi awal cerita dan seterusnya.. Bayangkan saja sedang menyusun puzzel, butuh bongkar pasang jugakan?

Terakhir, terus berlatih dan banyak-banyaklah nonton film. Dengan menonton berbagai film Wawasan akan semakin bertambah. Dan bila menemukan sebuah film bagus, jangan hanya ditonton satu kali. Tonton dua atau tiga kali. Asyiknya setelah menonton lihatlah review dari beberapa pengamat film untuk mengetahui lebih banyak lagi keunggulan film itu. Mau lebih top lagi? Tonton film yang skripnya sudah dipunyai, bandingkan antara skrip dan hasil filmnya. Dari situ akan membuat punya gambaran lebih jelas soal membuat film, khususnya membuat skrip atau skenario.

#### e. Proposal Film Dokumenter

Judul Film dokumenter :  
Diajukan oleh:

---

Isi proposal ;

Gagasan apa yang ingin diceritakan melalui film dokumenter ini?

Sinopsis cerita/situasi film dokumenter yang diusulkan?

Karakter utama

Daftar ringkas sekuen-sekuen utama untuk film dokumenter

Lokasi pengambilan gambar :



## BAB VII

### KESEHATAN, KESELAMATAN, DAN KEAMANAN KERJA

#### A. Pendahuluan

Kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja penting untuk dibicarakan pada teknik penyiaran radio dan televisi, yang menyangkut para manajemen dan para karyawan. Manajemen dan para pekerja pada hakekatnya ingin usahanya tetap berjalan dan lebih maju. Kita dapat membayangkan bila para karyawan bekerja dihantui oleh rasa tidak sehat hal ini akan mengganggu hasil kerja. Begitu pula apabila saat-saat sedang kerja para karyawan dihantui rasa tidak nyaman dalam bekerja, maka hasil kerja akan tidak optimal. Lagi pula apa bila para karyawan sedang bekerja tidak merasa dijamin keamanan kerja, maka hal ini juga akan mengganggu kerja. Jadi antara kesehatan, keselamatan, dan keamanan kerja mutlak diperlukan agar para pemilik perusahaan, manajer, dan para karyawan dapat bekerja secara kontinyu dan optimal dengan sendirinya hasil produktivitas penyiaran dapat optimal.

Mata pelajaran ini akan mengantarkan para siswa agar bila kelak bekerja dapat memahami tentang kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja. Hal ini dengan maksud para karyawan dapat merasa terlindungi hak-haknya. Begitu pula hasil produksi penyiaran dapat mencapai target produksi.

#### B. Kesehatan dan Keselamatan Kerja

##### 1. Mengapa Keselamatan dan Kesehatan Kerja Penting

Keselamatan dan pencegahan kecelakaan kerja mendapat perhatian besar oleh para manajer karena beberapa alasan, salah satunya adalah bahwa angka kecelakaan yang berhubungan dengan kerja cukup tinggi. Begitu pula pengaruh kesehatan akibat kerja juga cukup tinggi, diantaranya adalah para pekerja yang berhubungan dengan frekuensi tinggi. Contoh para pekerja di studio radio dan televisi yang menimbulkan polusi medan elektromagnetik, akibat terkena polusi radiasi elektromagnetik tiap hari, maka para pekerja akan merasakan dampak kesehatan pada hari kemudian.

##### 2. Fakta-Fakta Dasar tentang Undang-undang Keselamatan Kerja

*Occupational Safety Health Act* (Kesehatan dan keselamatan Kerja) Undang-undang yang diluncurkan oleh Kongres Amerika pada tahun 1970 untuk memastikan sejauh mungkin bahwa setiap pria dan wanita yang bekerja di AS aman dalam kondisi kerja yang sehat serta melindungi sumber daya manusia.

*Occupational Safety Health Administration* (OSHA) perwakilan yang diciptakan dalam Departemen Tenaga Kerja untuk menetapkan standar keamanan dan kesehatan kerja bagi hampir semua karyawan di AS.

OSHA beroperasi berdasarkan standar “umum” bahwa setiap majikan akan menyediakan bagi masing-masing karyawannya pekerjaan dan suatu tempat kerja yang bebas dari bahaya yang diketahui yang menyebabkan atau kemungkinan menyebabkan kematian atau kerusakan fisik yang serius bagi karyawannya.

### 3. Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Keselamatan dan kesehatan kerja menunjuk kepada kondisi-kondisi fisiologis-fisikal dan psikologis tenaga kerja yang diakibatkan oleh lingkungan kerja yang disediakan oleh perusahaan.

Kondisi fisiologis-fisikal meliputi penyakit-penyakit dan kecelakaan kerja seperti kehilangan nyawa atau anggota badan, cedera, sakit punggung, *syndrom carpal tunnel* penyakit-penyakit kardiovaskular, kanker dan leukimia, dsb.

Kondisi-kondisi psikologis diakibatkan oleh stres pekerjaan dan kehidupan kerja yang berkualitas rendah

### 4. Tujuan dan Pentingnya Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Stres adalah racun yang paling mudah menyebar dan berbahaya di tempat kerja (*Leon J. Warshaw*). Jajak pendapat tahun 1990 menemukan bahwa 25 persen dari pekerja yang disurvei di *New Jersey* menderita penyakit-penyakit yang disebabkan oleh stress. Kekhawatiran muncul terhadap kondisi-kondisi fisik yang berkaitan dengan akibat-akibat yang tak tampak oleh mata. Seperti yang terjadi di tempat kerja terminal computer (misalnya kelelahan mata, keguguran, dan penyakit trauma kumulatif, dan bangunan kantor yang tertutup, unsur-unsur kimia yang bersumber dari karpet dan bahan bangunan disebabkan melalui sistem ventilasi, radiasi medan elektromagnetik).

### 5. Manfaat lingkungan kerja yang aman dan sehat

Jika perusahaan dapat menurunkan tingkat dan beratnya kecelakaan-kecelakaan kerja, penyakit dan hal-hal yang berkaitan dengan stress, serta mampu meningkatkan kualitas kehidupan kerja para pekerjanya, perusahaan akan semakin efektif. Peningkatan peningkatan ini akan menghasilkan :

- a. Meningkatkan hasil produksi, karena menurunnya hari kerja yang hilang.
  - b. Meningkatkan efisiensi dan kualitas pekerja.
  - c. Menurunnya biaya-biaya kesehatan dan asuransi.
  - d. Tingkat kompensasi kerja dan pemabayaran langsung yang lebih rendah karena menurunnya pengajuan klaim.
  - e. Fleksibelitas dan adaptabilitas yang lebih besar sebagai akibat dan meningkatnya partisipasi dan rasa kepemilikan.
6. Kerugian lingkungan kerja yang tidak aman dan tidak sehat  
 Kerugian-kerugian karena kematian dan kecelakaan di tempat kerja diperkirakan lebih dari \$ 50 milyar. Kerugian yang sama diperkirakan dialami oleh dari 100.000 pekerja yang setiap tahun menderita penyakit-penyakit yang berkaitan dengan pekerjaan. Kerugian-kerugian tersebut akan menyebabkan produktifitas menurun, meningkatnya biaya-biaya asuransi yang besar, rumah sakit, keperluan medis lainnya.
7. Gangguan terhadap Keselamatan dan Kesehatan Kerja  
 Seperti telah dibahas di depan bahwa aspek fisik maupun sosio-psikologi lingkungan pekerjaan membawa dampak kepada keselamatan dan kesehatan kerja. Dewasa ini upaya-upaya untuk meningkatkan keselamatan dan kesehatan kerja tidaklah lengkap tanpa suatu strategi untuk mengurangi stress psikologis yang berhubungan dengan pekerjaan.
8. Kecelakaan-kecelakaan kerja  
 Organisasi-organisasi tertentu dan departemen tertentu dalam organisasi, cenderung mempunyai tingkat kecelakaan kerja yang lebih tinggi dari pada yang lainnya. Beberapa karakteristik dapat dijelaskan perbedaan tersebut :
- a. Kualitas organisasi, tingkat kecelakaan kerja berbeda secara substansial menurut jenis industri. Pada umumnya, kondisi kerja di tempat terbuka atau di dalam gedung dan peralatan serta teknologi yang tersedia untuk melakukan pekerjaan (misalnya mesin-mesin berat, atau computer pribadi atau lingkungan terdapat polusi udara, polusi medan elektromagnetik mempunyai dampak yang paling besar terhadap kecelakaan-kecelakaan kerja.
  - b. Pekerja yang mudah celaka, sebagian ahli menunjuk pekerja sebagai penyebab utama terjadinya kecelakaan. Kecelakaan tergantung pada perilaku, tingkat bahaya dalam lingkungan pekerjaan, dan semata-mata nasib sial.  
 Banyak kondisi psikologis, dapat berkaitan dengan kecenderungan mengalami kecelakaan, misalnya kebencian



dan ketidakmatangan emosional. Kondisi-kondisi ini tidak selalu ada dalam diri para pekerja, sulitlah menyeleksi dan menjaring para pelamar pekerjaan sebelum bekerja.

- c. Pekerja berperangai sadis, kekerasan di tempat pekerjaan meningkat dengan pesat, dan perusahaan dianggap bertanggung jawab. Pembunuhan adalah penyebab kematian terbesar di tempat pekerjaan saat ini.

#### 9. Penyakit-penyakit yang diakibatkan pekerjaan

Secara sistematis telah teridentifikasi bahwa penyebab penyakit-penyakit berbahaya berikut adalah : arsenik, asbestos, bensin, biklorometil-eter, debu batu bara, asap tungku batu arang, debu kapas, timah, radiasi dan vinil klorida.

##### a. Kategori penyakit yang berhubungan dengan pekerjaan

Dalam jangka panjang, bahaya-bahaya lingkungan kerja dikaitkan dengan kanker kelenjar tiroid, hati, paru-paru, otak, dan ginjal, leukemia, bronchitis, lymphoma, anemia aplastik, kerusakan sistem syaraf pusat, dan kelainan reproduksi misal kemandulan kerusakan genetic, keguguran dan cacat pada waktu lahir. Berkenaan dengan timbulnya penyakit akibat kerja maka OSHA mewajibkan perusahaan-perusahaan membuat catatan terhadap penyakit-penyakit yang timbul akibat kerja.

##### b. Kelompok-kelompok pekerjaan yang berisiko, kelompok pekerjaan yang dapat menimbulkan resiko yaitu :

- 1) tempat kerja yang menimbulkan suara terlalu berisik
- 2) polusi udara dari asap rokok dan zat-zat kimia misalnya:mesin foto kopi
- 3) tempat duduk yang tidak nyaman
- 4) rancangan kantor/tempat kerja yang buruk
- 5) peralatan kantor seperti terminal *displi video* (rediasi medan elektromagnetik)

##### c. Kehidupan Kerja Berkualitas Rendah

Bagi banyak pekerja, kehidupan kerja berkualitas rendah disebabkan oleh kondisi tempat kerja yang gagal untuk memenuhi preferensi-preferensi dan minat-minat tertentu seperti rasa tanggung jawab, keinginan akan pemberdayaan dan keterlibatan dalam pekerjaan, tantangan, harga diri, pengendalian diri, penghargaan, prestasi, keadilan, keamanan dan kepastian. Struktur organisasi yang menyebabkan terjadinya kehidupan kerja berkualitas rendah meliputi :

- 1) pekerjaan dengan tingkat penugasan, keragaman, identitas, otonomi, dan umpan balik yang rendah.
- 2) minimnya keterlibatan pekerja dalam pengambilan keputusan dan terlalu banyaknya komunikasi satu arah pada para pekerja.
- 3) sistem pengupahan yang tidak berdasarkan kinerja, atau berdasarkan kinerja yang tidak diukur secara obyektif, atau di bawah pengendalian pekerja.
- 4) supervisor, deskripsi pekerjaan, dan kebijakan-kebijakan organisasi yang gagal mengungkapkan kepada pekerja apa yang diharapkan dan apa yang akan mendapat imbalan.
- 5) kebijakan-kebijakan dan praktek-praktek sumber daya manusia yang diskriminatif dan bervaliditas rendah.
- 6) kondisi-kondisi pekerjaan sementara, dimana pekerja dapat dihentikan semauanya (hak pekerja tidak ada).
- 7) budaya perusahaan yang tidak mendukung pemberdayaan pekerja dan keterlibatan dalam pekerjaan.

#### 10. Stres Pekerjaan

Bentuk yang paling nyata stres meliputi 'empat S' perubahan organisasi, tingkat kecepatan kerja, lingkungan fisik, pekerja yang rentan terhadap stres dan kelelahan kerja.

##### a. Empat S (*salary*, *security*, dan *safety*)

Penyebab umum stres bagi banyak pekerja adalah supervisor (atasan), *salary* (gaji), *security* (keamanan) dan *safety* (keselamatan). Aturan-aturan kerja yang sempit dan tekanan-tekanan yang tiada henti merupakan penyebab utama stress.

##### b. Perubahan organisasi

Rasa was-was bila akan terjadi perubahan organisasi, barangkali saya akan digeser kedudukan atau dipindah ke tempat yang lebih berat.

##### c. Tingkat kecepatan kerja

Menurut laporan para pekerja yang bekerja pada pekerjaan-pekerjaan dengan kecepatan yang ditentukan oleh mesin (order) merasa lelah diakhir giliran mereka, dan tidak dapat bersantai segera setelah bekerja karena pengeluaran adrenalin yang meningkat selama bekerja.

##### d. Lingkungan fisik

Walaupun otomatisasi kantor adalah suatu cara meningkatkan produktivitas, hal itu juga mempunyai kelemahan-kelemahan yang berhubungan dengan stress. Satu aspek otomatisasi kantor yang mempunyai karakteristik berkaitan dengan stress adalah *Video Display Terminal* (VDT). Larangan membatasi para pekerja misalnya tidak boleh

menggeser kursi, letak mikrofon, meja dan tidak boleh menggantung gambar.

#### 11. Pekerja yang rentan stress

Manusia memang berbeda dalam memberikan respon terhadap penyebab stress. Perbedaan klasik yang disebut perilaku A dan perilaku B.

Tipe A menghabiskan sebagian besar waktunya mengarahkan energi kepada hal-hal yang tidak biasanya dalam lingkungan. Tetapi tipe A adalah pengerak dan pendobrak. Tipe B pada umumnya lebih toleran, mereka tidak mudah frustrasi atau marah, tidak banyak menghabiskan banyak energi dalam memberikan respon terhadap hal-hal yang tidak sesuai. Orang tipe B biasanya merupakan supervisor yang hebat.

#### 12. Kelelahan kerja (*Job Burnout*)

Kelelahan kerja adalah sejenis stress yang banyak dialami oleh orang-orang bekerja dalam pekerjaan-pekerjaan pelayanan terhadap manusia lainnya, seperti perawatan kesehatan, pendidikan, kepolisian, keagamaan, dan sebagainya. Tanda-tanda kelelahan kerja adalah pekerja mengalami kelelahan emosional terhadap pekerjaan-pekerjaan perasaan tidak mampu menurunkan motivasi sampai suatu titik di mana kinerja pekerja akan terhambat, yang akhirnya menuju kepada kegagalan lebih lanjut.

#### 13. Konsekuensi kelelahan kerja

Pekerja yang mengalami kelelahan kerja akan berprestasi lebih buruk dari pada yang masih "penuh semangat" kelelahan kerja dapat menjadi penyebab timbulnya masalah-masalah kesehatan, yang pada akhirnya prestasi dan semangat kerja akan berkurang.

### C. STRATEGI-STRATEGI PENINGKATAN

Bila penyebabnya sudah diidentifikasi, strategi-strategi dapat dikembangkan untuk meng-hilangkan atau mengurangi bahaya-bahaya kerja. Untuk menentukan strategi efektif maka perlu membandingkan insiden, kegawatan, dan frekuensi penyakit-penyakit dan kecelakaan sebelum dan sesudah strategi dilakukan. OSHA telah menyetujui metode-metode penentuan tingkat keselamatan dan kesehatan kerja.

#### 1. Memantau tingkat keselamatan dan kesehatan

OSHA mewajibkan perusahaan-perusahaan untuk menyimpan catatan insiden-insiden kecelakaan dan penyakit yang terjadi

dalam perusahaan. Sebagian perusahaan juga mencatat tingkat kegawatan dan frekuensi setiap kecelakaan atau penyakit yang timbul.

- a. Tingkat insiden, indeks keamanan industri yang paling eksplisit adalah tingkat insiden, yang menggambarkan jumlah kecelakaan dan penyakit dalam satu tahun. Indeks tersebut dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat insiden} = \frac{(\text{Jumlah Kecelakaan dan penyakit} \times 200.000)}{(\text{Jumlah Jam Kerja Pekerja})}$$

- b. Tingkat frekuensi, tingkat frekuensi mencerminkan jumlah kecelakaan dan penyakit setiap satu jam kerja, dihitung dengan rumus :

$$\text{Tingkat frekuensi} = \frac{(\text{Jumlah Kecelakaan dan Penyakit} \times 1.000.000 \text{ jam})}{(\text{jumlah jam kerja pekerja})}$$

- c. Tingkat kegawatan, tingkat kegawatan menggambarkan jam kerja yang hilang karena kecelakaan atau penyakit. Disadari bahwa tidak semua kecelakaan dan penyakit sama. Empat kategori kecelakaan dan penyakit telah ditetapkan yaitu : kematian, cacat tetap keseluruhan, cacat tetap sebagian, dan cacat sementara keseluruhan. Tingkat kegawatan dihitung dengan cara :

$$\text{Tingkat Kegawatan} = \frac{(\text{Jumlah Jam Kerja yang hilang} \times 1.000.000 \text{ jam})}{(\text{jumlah jam Kerja Pekerja})}$$

## 2. Mengendalikan Kecelakaan

Cara terbaik untuk mencegah kecelakaan dan meningkatkan keselamatan kerja dengan merancang lingkungan kerja sedemikian rupa sehingga kecelakaan tidak terjadi. Hal ini tidak dapat terjadi jika para pekerja menerima tanggung jawab keselamatan kerja, seperti kecenderungan pada beberapa perusahaan.

## 3. Ergonomis

Cara lain untuk meningkatkan keselamatan kerja adalah dengan membuat pekerjaan itu sendiri menjadi lebih nyaman dan tidak terlalu melelahkan melalui ergonomis. Ergonomis

mempertimbangkan perubahan-perubahan dalam lingkungan pekerjaan sehubungan dengan kemampuan-kemampuan fisik dan fisiologis serta keterbatasan-keterbatasan pekerja.

- a. Divisi keselamatan kerja, strategi lain dalam rangka mencegah kecelakaan adalah pemanfaatan divisi-divisi keselamatan kerja. Departemen SDM dapat berfungsi sebagai koordinator panitia yang terdiri dari beberapa orang wakil pekerja. Divisi harus mempunyai anggota yang diwakili serikat kerja tugas merumuskan kebijakan.
  - b. Pengubahan tingkah laku, mendorong dilaksanakannya kebiasaan kerja yang dapat mengurangi kemungkinan kecelakaan juga dapat menjadi strategi yang sangat berhasil, untuk mengubah perilaku pekerja dapat dipakai imbalan yang bukan berbentuk uang, seperti umpan balik yang positif, berbentuk aktivitas (seperti libur kerja), atau berbentuk materi yang sesuai dengan tingkat kerja.
4. Mengurangi Timbulnya Penyakit
- Penyakit-penyakit yang berhubungan dengan pekerjaan jauh lebih memakan biaya dan berbahaya bagi perusahaan dan para pekerja dibandingkan dengan kecelakaan kerja. Karena berhubungan dengan sebab akibat antara lingkungan fisik dengan penyakit-penyakit tersebut sering kabur, umumnya sulit mengembangkan strategi untuk mengurangi timbulnya penyakit-penyakit.
- a. Penyimpanan catatan, OSHA mewajibkan perusahaan untuk setidaknya-tidaknya melakukan pemeriksaan terhadap kadar kimia yang terdapat dalam lingkungan pekerjaan, dan menyimpan catatan mengenai informasi yang terinci tersebut. catatan ini juga harus mencantumkan informasi tentang penyakit-penyakit yang dapat ditimbulkan dan jarak yang aman dari pengaruh berbahaya bahan-bahan tersebut.
  - b. Memantau kontak langsung, pendekatan yang pertama dalam mengendalikan penyakit-penyakit yang berhubungan dengan pekerjaan adalah membebaskan tempat pekerjaan dari bahan-bahan kimia atau racun. Satu pendekatan alternatif adalah dengan memantau dan membatasi kontak langsung terhadap zat-zat yang berbahaya. Jika kerusakan terjadi si pekerja dipindahkan ke pekerjaan lain, dan jika mungkin dilakukan perbaikan kondisi kerja.

- c. Penyaringan genetik, penyaringan genetik adalah pendekatan untuk pengendalian penyakit-penyakit yang paling ekstrem, sehingga sangat kontroversial. Artinya pekerja sebelum menjadi pekerja di tes tentang genetiknya, bila seseorang mudah terserang penyakit maka tidak diterima. Tes sangat bertentangan dengan hak-hak asasi manusia.

5. Mengendalikan Stres dan Kelelahan Kerja

Titik beratnya adalah pada penyediaan informasi yang konkret untuk mengurangi ambiguitas yang berkaitan dengan peran pekerjaan yang berlangsung dengan cepat.

Peningkatan partisipasi dalam pengambilan keputusan mempunyai kesempatan untuk menen-tukan sendiri ditambah dengan kebebasan dan kemampuan untuk mempengaruhi kejadian-kejadian di sekitarnya, dapat menjadi sumber motivasi intrinstik (dari dalam sendiri) dan penghargaan yang sangat berarti. Jika kesempatan untuk mengendalikan tidak dipunyai dan seseorang merasa terjebak dalam suatu lingkungan yang tidak dapat dikendalikan maupun diramalkan, kondisi psikologis maupun fisik seseorang kemungkinan besar akan terganggu. Beberapa solusi untuk menghilangkan stres pekerjaan, (hasil penelitian di *Northwestern National Life Insurance Company*:

- a. Biarkan pekerja berbicara bebas satu sama lain
- b. Mengurangi konflik-konflik pribadi pada pekerjaan
- c. Beri pekerja kendali yang cukup besar dalam melaksanakan pekerjaannya
- d. Pastikan pengadaaan staf dan anggaran yang cukup
- e. Berbicara secara terbuka dengan para pekerja
- f. Dukung upaya-upaya para pekerja
- g. Menyediakan tunjangan-tunjangan cuti dan liburan pribadi yang kompetitif
- h. Mempertahankan tingkat tunjangan pekerja yang ada
- i. Kurangi birokrasi yang ada
- j. Akui dan beri imbalan kepada para pekerja karena prestasi dan kontribusi mereka

**D. KEAMANAN KERJA KELISTRIKAN DI DALAM STUDIO PENYIARAN**

1. Pengaman yang Terkait dengan Rangkaian Elektrik dan Elektronika

Menyadari akan tugasnya bahwa para pekerja di studio adalah bekerja dalam ruangan tertutup dan udara penuh dengan radiasi elektromagnetik. Pengaruh radiasi sering kali para pekerja mengalami gangguan sikis, sehingga apa yang dikerjakan sering kali tidak optimal. Pekerjaan di studio banyak

melibatkan rangkaian-rangkaian kelistrikan, oleh karena itu pada kesempatan ini yang akan dibahas lebih banyak tentang rangkaian kelistrikan.

Sirkuit elektrik dan elektronik merupakan bagian sistem kelistrikan dan dapat berbahaya, bagi manusia dan alat. Berbahaya bagi manusia bila kita terkena sengatan listrik sedangkan pada alat bila kelistrikan tidak stabil. Berkenaan hal ini, diperlukan praktik-praktik yang aman untuk mencegah terjadinya sengatan listrik, kebakaran, kerusakan mekanik, dan kecelakaan yang terjadi karena penggunaan alat yang tidak tepat, gangguan suara, dan gambar. Bahaya bagi manusia yang paling besar adalah sengatan listrik, arus yang mengalir ke tubuh manusia yang lebih dari 10 mA dapat melumpuhkan korban.

Aturan pengamanan umum untuk elektrik dan elektronik sebagai berikut :

- a. Jangan bekerja ketika anda lelah atau sedang minum obat yang membuat anda mengantuk atau lemas.
- b. Jangan bekerja di tempat yang tidak cukup penerangan cahaya.
- c. Jangan bekerja di tempat yang lembab atau basah, atau dengan mengenakan sepatu basah.
- d. Gunakan peralatan, perlengkapan, dan alat pelindung yang diakui.
- e. Hindari menggunakan cincin, gelang, atau item metal lainnya ketika bekerja di seputar sirkuit listrik dan rangkaian magnetik.
- f. Jangan pernah beranggapan bahwa sirkuit dalam keadaan off. Periksa dua kali sirkuit dengan alat yang anda yakin alat itu beroperasi.
- g. Beberapa situasi membutuhkan "sistem yang baik" untuk menjamin bahwa daya tidak akan hidup sementara teknisi masih bekerja pada sebuah sirkuit.
- h. Jangan pernah tergoda atau mencoba untuk mengesampingkan alat pengaman seperti interlock (tipe saklar yang secara otomatis menghentikan daya ketika pintu dibuka atau sebuah panel dipindah).
- i. Jagalah supaya peralatan dan perlengkapan tes dalam keadaan bersih dan bekerja dengan baik.
- j. Lakukan pemeriksaan yang tersimulasi dan mengarah kepada tanda pertama adanya kerusakan atau gangguan.

## 2. Sifat kelistrikan komponen elektrik dan elektronika

Komponen peralatan dasar yang digunakan pada ruangan studio, pada umumnya komponen peralatan yang digunakan di dalam studio berupa komponen elektrik dan elektronik, masing-

masing komponen mempunyai sifat yang spesifik. Berkenaan dengan hal tersebut perludipahami hal-hal sebagai berikut :

- a. Beberapa alat, seperti kapasitor, dapat menyimpan beban *lethal*. Alat-alat seperti itu dapat menyimpan beban untuk periode waktu yang lama. Anda harus yakin bahwa alat tersebut berhenti sebelum anda bekerja di sekitarnya.
- b. Jangan memindah pentanahan, dan jangan menggunakan adaptor yang dapat menggagalkan perlengkapan pentanahan.
- c. Gunakan hanya alat pemadam api yang diakui untuk peralatan elektrik dan elektronik. Air dapat menghantarkan listrik dan perlengkapan dapat rusak berat. Pemadam tipe karbondioksida (CO<sub>2</sub>) atau tipe halogen biasanya lebih disukai. Pemadam tipe busa juga dapat dipakai dalam beberapa kasus.
- d. Ikuti petunjuk-petunjuk ketika menggunakan pelarut atau zat kimia lainnya. Zat itu dapat menjadi racun, mudah terbakar, atau dapat merusak materi tertentu, misal plastik.
- e. Beberapa materi yang digunakan dalam perlengkapan elektronik mengandung racun. Contoh kapasitor tantalun dan transistor berilium oksid. Alat tersebut tidak boleh dihancurkan atau digosok, dan anda harus mencuci tangan setelah menanganinya.
- f. Komponen sirkuit tertentu mempengaruhi kinerja pengaman perlengkapan dan sistem. Gunakan hanya bagian yang pasti dengan pengganti yang diakui.
- g. Gunakan pakaian pelindung dengan kaca mata pengaman ketika menangani alat hampa udara seperti pipa gambar dan pipa sinar katoda.
- h. Jangan bekerja pada peralatan sebelum Anda mengetahui prosedur yang tepat dan mengetahui atau menyadari sembarang resiko keamanan potensial.
- i. Banyak kecelakaan terjadi karena sikap terburu-buru dan kasar. Ambillah waktu yang diperlukan untuk melindungi diri Anda dan para pekerja Anda. Berlari, kelakar kasar dan rebut, dan humor, sangat dilarang di ruang kerja dan laboratorium.
- j. Di dalam studio bekerja dengan sitem elektrik, berakibat timbulkan pemanasan elektrik, oleh karena itu diperlukan alat pendingin udara.



3. Arti Warna untuk keselamatan di Tempat Kerja
  - a. Merah digunakan untuk menandai :
    - Alat dan perlengkapan perlindungan bahaya kebakaran.
    - Tabung yang dapat dibawa-bawa yang berisi cairan yang mudah terbakar.
    - Tombol dan sakelar stop kontak untuk keadaan darurat.
  - b. Kuning digunakan untuk :
    - Perhatian dan bahaya fisik.
    - Tabung bekas buang untuk bahan yang mudah meledak dan mudah terbakar.
    - Perhatian terhadap starting, penggunaan atau pemindahan perlengkapan yang menjalani perbaikan.
    - Titik starting atau sumber daya mesin.
  - c. Oranye digunakan untuk menandai :
    - Bagian yang berbahaya dari mesin
    - Pengaman tombol starter
    - Bagian yang riskan (sisi) dari *pulley* (kerek), roda gigi, penggulung, alat pemotong dan jepitan daya.
  - d. Ungu digunakan untuk menandai :
    - Bahaya radiasi
  - e. Hijau digunakan untuk menandai :
    - Pengaman
    - Lokasi perlengkapan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (selain perlengkapan bahaya kebakaran)

#### 4. Pentanahan pada Sistem Kelistrikan

Listrik adalah aliran elektron. Aliran arus listrik adalah sesuatu yang bekerja seperti aliran air dari gunung ke tanah. Air selalu mencoba untuk mencari jalan ke lautan. Listrik selalu mencoba mencari jalan ke tanah. Rute yang diambil listrik disebut lintasan ke bawah tanah. Jika anda adalah bagian dari lintasan listrik ke tanah, listrik dapat mengalir melalui Anda. Jika Anda menyentuh kawat listrik yang mengalir sambil berdiri pada tanah, atau pada sesuatu yang bersinggungan dengan tanah maka Anda akan menjadi bagian dari lintasan listrik ke tanah.

Pentanahan berkaitan dengan hubungan dari bagian-bagian instalasi pengawatan ke bumi (*a common earth connection*). Pada umumnya pentanahan bertujuan untuk melawan dua bahaya : kebakaran dan sengatan listrik.

Bahaya kebakaran dapat terjadi apabila ada keborosan arus dari penghantar atau sambungan beraliran yang rusak dan mencapai titik tegangan nol oleh beberapa lintasan yang tidak normal.

Bahaya sengatan listrik biasanya terjadi : karena hubung sikat (langsung) dengan rumah alat (*body*), dan hubungan tidak langsung disebut induksi. Body yang ditanahkan akan dapat menetralkan arus bocor sedangkan untuk kontak body langsung maka zekering akan putus. Bila anda memegang body dan anda menginjak tanah maka anda akan merasakan sengatan listrik.

5. Lockout Sumber Listrik

Lockout dan tagout listrik menunjuk pada proses penguncian sumber daya dengan gembok pada posisi OFF sesuai dengan petunjuk pada kartu, tentang prosedur yang terjadi. Prosedur ini perlu sehingga orang akan lebih berhati-hati memutar alat pada posisi ON sementara proses penguncian sedang bekerja. Kegagalan me-lock-out dapat mengakibatkan kecelakaan dan bahkan kebakaran.

Lockout berarti pencapain tingkatan energi nol sementara alat sedang diservis. Prosedur lockout yang baik dikehendaki selama pemeliharaan, perbaikan, pencarian kesalahan, pengaturan, pemasangan atau pembersihan alat-alat listrik atau mekanan. Hanya dengan menekan tombol stop pada mesin saja tidak menjamin keselamatan Anda.

6. Langkah-langkah pokok prosedur lockout

- a. Buatlah dokumen semua prosedur dalam petunjuk manual keselamatan kerja
- b. Identifikasi lokasi semua sakelar daya, control, interlock dan alat lain yang diperlukan untuk mengunci dengan tujuan mengisolasi sistem.
- c. Hentikan semua peralatan yang berjalan atau bekerja dengan menggunakan control dekat dengan mesin.
- d. Putuskan sakelar
- e. Kunci dan putuskan sakelar pada kedudukan OFF.
- f. Gunakan pengunci yang baik dengan satu anak kunci yang disimpan yang berhak.
- g. Berilah etiket atau label kunci dengan tanda tangan dari seseorang yang melakukan perbaikan.
- h. Ujilah isolasi, untuk memastikan listrik sudah OFF
- i. Pindahkan etiket dan kunci apabila pekerjaan sudah selesai
- j. Sebelum dihubungkan kembali dengan sumber daya periksalah bahwa semua pelindung ada pada tempatnya dan semua alat gagang dan penjepit yang digunakan dalam perbaikan. Pastikan bahwa semua pekerja berdiri jauh dari mesin.

## 7. Tindakan Pencegahan untuk Keamanan Listrik

Dengan tindakan pencegahan yang benar tidak ada alasan bagi teknisi mengalami shock atau sengatan listrik. Terkena sengatan listrik adalah peringatan yang jelas bahwa ukuran-ukuran keamanan yang benar tidak diakui. Untuk mempertahankan keamanan listrik pada level yang tinggi pada saat Anda bekerja ada sejumlah tindakan pencegahan yang harus Anda ikuti. Suatu pekerjaan harus mempunyai persyaratan keamanan. Berikut ini merupakan dasar yang penting bagi persyaratan keamanan :

- a. Jangan pernah mengambil resiko mendapat sengatan listrik
- b. Simpanlah bahan atau peralatan pada jarak sekurang-kurangnya sepuluh kali dari saluran udara bertegangan tinggi. Jangan menutup sakelar kecuali Anda pahan dengan rangkaian yang dikontrol dan mengetahui alasannya.
- c. Apabila bekerja pada suatu rangkaian ambillah langkah untuk memastikan bahwa saklar pengontrol tidak dioperasikan
- d. Hindari bekerja pada rangkain beraliran listrik (sedapat mungkin)
- e. Apabila memasang mesin baru, pastikan bahwa semua bagian kerangka logam ditanahkan secara efisien dan permanent.
- f. Selalu anggap rangkaian itu hidup (beraliran) sebelum Anda membuktikan bahwa itu mati
- g. Hindari untuk menyentuh setiap objek yang ditanahkan, pada saat bekerja pada peralatan listrik.
- h. Ingat bahwa meskipun dengan sistem kontrol 120 V. Anda mungkin mempunyai tegangan yang lebih tinggi pada panel itu. Meskipun Anda menguji sistem 120 V, kemungkinan besar Anda berada dekat dengan sumber yang mendekati tegangan 240 V atau 480 V.
- i. Jangan menggapai alat yang sedang aktif semjantara alat ini sedang beroperasi.
- j. Gunakan praktek listrik yang bagus meskipun pada pengawatan sementara untuk pengujian. Kadang Anda perlu membuat hubungan listrik yang berbeda, tetapi buatlah itu menjadi cukup aman dari bahaya listrik.
- k. Apabila bekerja pada peralatan dengan tegangan 30 V, bekerjalah dengan hanya satu tangan. Dengan bekerja satu tangan akan mengurangi arus listrik melalui dada.
- l. Kosongkan kapasitor sebelum memegangnya.

## 8. Undang-undang dan Standar Listrik

Dua lembaga yang bertanggung jawab untuk keselamatan kerja adalah National Fire Protection Association yang mendukung National Electric Code (NEC), dan National Board of Fire Underwriters yang membentuk Underwriters Laboratories.

NEC adalah sekumpulan panduan penjelasan prosedur yang meminimalkan kecelakaan akibat sengatan listrik, kebakaran, dan ledakan yang disebabkan oleh instalasi listrik. NEC memberikan tabulasi kapasitas arus dan jenis kawat. NEC merupakan sumber praktis tentang informasi karena memasukan batasan-batasan terhadap tipe penyekatan dan pengaruh berbagai aplikasi.

NEC berfungsi sebagai basis yang melaluinya pemerintah setempat berwenang membuat peraturan yang berkaitan dengan perlindungan keselamatan hidup para pekerja yang bekerja dengan atau menggunakan peralatan listrik. Hukum setempat selalu merujuk NEC sebagai "standar minimum", kadang-kadang menambahkan untuk memenuhi persyaratan local. Inspektur listrik setempat dan marsekal kebakaran memperkuat kode mereka sendiri dan dapat menerima atau menolak instalasi sesuai dengan hukum setempat.

NEC bukan buku teks yang digunakan sebagai basis instruksi. NEC lebih merupakan kumpulan peraturan, dikembangkan selama bertahun-tahun, yang dibangun untuk memberikan instalasi listrik yang amandan praktis. Kata "harus dan seharusnya" sering digunakan dalam NEC. Kata "harus" merujuk kepada hal-hal yang harus dilakukan untuk diterima oleh kode, kata "seharusnya" merujuk kepada hal-hal yang tidak diharuskan tapi harus dilakukan untuk keselamatan minimum.

Produk-produk listrik pada umumnya harus melewati uji standarisasi untuk keamanan pemakaian. Salah satu organisasi pengujian yang terkenal adalah *Underwriters' Laboratories*, yang ditunjukkan dengan symbol UL.

Berbagai tipe bahan yang digunakan pada pengawatan listrik seharusnya merupakan tipe yang didaftarkan oleh UL untuk memastikan bahwa tingkat keamanan pemakai terpelihara.

Tujuan "*Underwriters Laboratories*" adalah untuk membangun memelihara, dan mengoperasikan laboratorium untuk pemeriksaan bahan-bahan, alat, produk, perlengkapan, konstruksi, metode, dan sistem dengan mempertimbangkan bahaya yang mempengaruhi hidup dan property" Permanufactur menyerahkan contoh-contoh produk mereka kepada laboratorium UL. Setelah pengujian yang cermat sesuai standar UL, produk, jika lolos, didaftarkan dengan UL dan diberi tanda

terdaftar. Pengujian hanya mengharuskan keamanan minimum, semua produk dengan tanda UL tidak sama kualitasnya. Barang dagang terdaftar dapat dikenal dengan label "UL", yang dilekatkan pada atau dicap pada barang dagangan.

Standar yang dibuat oleh *National Electrical Manufactures Association* (NEMA) membantu para pemakai untuk memilih dengan tepat perlengkapan control industri. standar NEMA memberikan informasi praktis berkaitan dengan rating, pengujian, kinerja, dan manufaktur alat-alat kontrol motor seperti enklosur, kontaktor, dan stater.

## PENUTUP

Keinginan bersama antara pihak manajemen dan pekerja adalah kontinuitas kerja. Kontinuitas dapat berjalan dengan baik apabila prinsip-prinsip kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja dapat terpelihara dengan baik. Unsur kesehatan terkait dengan kesehatan fisik dan sikis, hal ini dapat diperoleh apabila lingkungan kerja, suasana kerja, hubungan kerja, hak dan kewajiban pekerja dapat terpenuhi dengan baik. Unsur keselamatan terkait dengan jaminan yang diberikan oleh perusahaan bahwa selama bekerja baik di dalam ruang kerja dan di luar kerja dijamin keselamatannya. Unsur keamanan kerja terkait dengan kondisi kerja bahwa selama melakukan pekerjaan, manusia dan alat ditanggung tidak ada gangguan.

Ketiga unsur ini apabila dapat dilakukan dengan baik niscaya hasil kerja akan meningkat. Hasil usaha meningkat maka kontinuitas kerja akan stabil, sehingga akan dapat meningkatkan hasil pendapat kerja.

Sebagai sumber daya manusia bidang penyiaran, dituntut memiliki kompetensi yang standar secara nasional. Oleh karena itu penguasaan pengetahuan dan keterampilan kerja di bidang penyiaran dan produksi program radio, tv dan film sangat penting dan mutlak. Materi yang disajikan pada buku ini masih terlalu umum dan bersifat pengetahuan. Oleh karena itu perlu ditulis secara lebih fokus bagian perbagian dan lebih detail. Demikian pula harus didukung praktek langsung di lapangan/di laboratorium/studio akan sangat mendukung pencapaian kompetensi standar dan kompetensi dasar yang diharapkan kurikulum.

Mengingat perkembangan teknologi komunikasi dan informasi sangat cepat, sehingga berdampak pula pada perkembangan di bidang penyiaran dan produksi program radio, tv dan film. Maka dari itu para guru dan siswa harus selalu mau belajar secara terus menerus agar tidak ketinggalan dan merasa asing dengan peralatan-peralatan canggih produk teknologi modern.

Akhirnya tiada gading yang tak retak, apa yang ditulis pada buku ini tentunya belum dapat memenuhi harapan semua pihak, namun yang sekecil ini merupakan sumbangan bagi generasi penerus bangsa agar memperoleh keadilan dan kesejahteraan melalui pendidikan kejuruan. Tidak lupa kepada semua pihak mohon saran untuk penyempurnaan buku ini.

Penulis.









## Daftar Pustaka

- Agus Tiarso .(2005). *Penulisan naskah multimedia*. (Bahan sajian pelatihan). Semarang : BPM
- Ashadi siregar.(2007).*Bagaimana meliput dan menulis berita untuk media massa*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Astrit S Susanto.(1977). ***Komunikasi kontemporer***. Jakarta : Binacipta
- ASM, Romli. (2007). ***Jadi penyiar itu asik lho***. Broadcast for teen. **Bandung** : Penerbit Nuansa
- BP SDM Citra (1997). ***Kamus kecil istilah film***. Jakarta : Yayasan Citra.
- Budianto (2006).***Mengenal alat foto***. Makalah pelatihan. **Yogyakarta** : SAV Puskad
- Depdiknas,(2002). ***Mengajar di Perguruan Tinggi***. Buku pelatihan an AA. **Jakarta** : PAU
- Depdiknas RI. (2004). ***Standar kompetensi nasional bidang penyiaran***. Jakarta : Direktorat PSMK
- Depdiknas RI. (2004). ***Kurikulum SMK 2004 bidang penyiaran***. **Jakarta** : Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- D. L. Kincaid & Wilbur Schramn.(1977).***Asas-asas komunikasi antar manusia***. Terjemahan Agus Setiadi. **Jakarta** : LP3ES
- Fred Wibowo. (2007). ***Teknik produksi program televise***. **Yogyakarta** : Pinus Book Publisher.
- Heri Subagyo. (2000). ***Program produksi video pendidikan***. **Semarang** : UPT SBM UNNES.
- Heri Subagyo. (2000). ***Media fotografi.Pembuatan dan pengembangannya*** **Semarang** : UPT SBMUNNES
- Ina Ratna Mariani dkk. (2006). ***Teknik mencari dan menulis berita***. **Jakarta** : Universitas Terbuka.

- INFOLEN vol 1 no 1 (1993). **Pemancar televisi**. Majalah.  
Bandung : PT. LEN Industri.
- J.M. Peters. ( 1997). **Montage bij film en televisie**. Terjemahan  
Abdul Hamid. **Jakarta** : Yayasan Citra
- Joseph V Mascelli, ASC. (1986). **Close up, angle, komposisi,  
kontinuiti, editing dalam sinematografi**. Terjemahan  
HMY. Biran. **Jakarta** : Yayasan Citra
- John Stevenson.(1987).**Telekomunikasi** . Pustaka sains.  
**Jakarta**: PT. Gramedia.
- Kukuh Santosa (2007). **Penulisan naskah dan produksi  
video pembelajaran**. Makalah pelatihan.  
**Semarang** : PPMP UNNES
- M. Wonohito. (1974). **Kode etik jurnalistik dalam teori dan  
praktek**. Hasil lokakarya Pers. **Jakarta** : Dept.  
Penerangan RI.
- PH. Smale. (1986). **Sistem telekomunikasi I**. Buku teks level I  
Technician Education Council (TEC). **Jakarta** :  
Erlangga
- Ruedi Hofmann.(1999).**Dasar-dasar apresiasi program  
televisi**. Menjalim televisi budaya rakyat.  
**Jakarta** : Grasindo
- SAV Puskad (2006).**Kamera Televisi**. Makalah pelatihan.  
**Yogyakarta** : SAV Puskad
- SAV Puskad (2006). **Dasar-dasar audio recording**.  
Makalah pelatihan. **Yogyakarta** : SAV Puskad
- SAV Puskad (2006). **Dasar-dasar lighting. Makalah** pelatihan.  
**Yogyakarta** : SAV Puskad
- Suhana SS (1977). **Buku pegangan teknik telekomunikasi**.  
**Jakarta** : Pradnya Paramita.
- Sri Sartono. (1998). **Teknik pembuatan naskah video  
pendidikan**. Materi Penlok Guru SLTP.  
**Semarang** : UPT SBM UNNES

Sri Sartono. (2002). **Presentation skills**. Materi Penlok dosen muda UNNES. **Semarang** : UPT SBM UNNES

Sri Sartono. (2003). **Teknik produksi media video/VCD**. Materi Pelatihan Dosen Muda. **Semarang** : UPT SBM UNNES

Tiur LH Simanjuntak. (2002). **Dasar-dasar telekomunikasi**. **Bandung** : PT. Alumni.

.....(2007). **Undang-undang RI nomor 32 Tahun 2002 tentang PENYIARAN & undang-undang RI nomor 40 tahun 1999 tentang PERS**. **Bandung** : Citra Umbara

<http://image.google.co.,id>

<http://image.yahoo.com>



## LAMPIRAN

### Daftar Istilah A - Z

ISTILAH	KETERANGAN
<b>Amplifier</b>	Perangkat untuk menguatkan sinyal listrik. Berupa rangkaian elektronika yang menggunakan komponen aktif maupun berupa R, L, C, dioda, transistor, IC maupun micro chip.
Amplitudo	Tinggi atau jangkauan getar sebuah gelombang
Amplitudo modulasi (AM)	Penyesuaian amplitude gelombang untuk membawa informasi
Analog	Sistem transmisi yang amplitude atau frekuensi sinyalnya merupakan perwujudan langsung sinyal aslinya, misalnya sinyal dari micropon
Antenna	Kawat, tongkat atau piringan untuk menerima atau mengirim gelombang radio
A and B cutting	Penyesuaian bahan baku asli baik master reversal maupun negative dari dua buah rol yang terpisah, sehingga efek optic dapat dibuat melalui pencetaan ganda. Dengan demikian dua buah shoot yang tumpang tindih dapat dilakukan crossfading.
A and Printing	Percetakan film rol A dan Rol B secara bersama. Kini digunakan secara universal untuk film ukuran kecil 8-16mm. Baik untuk optical effect maupun hasil akhir yang bebas dari gangguan penyambungan film yang kurang sempurna
A and B editing	Penyuntingan sistem A dan B yang membutuhkan 2 reel film yang terpisah dalam menyiapkan master print. Dengan mengantarai berbagai gambar scene dengan sebuah leader kosong sehingga tercapai susunan gambar yang selang-seling.
Abrasion	acat pada permukaan film karena gesekan sehingga kualitas gambarnya berkurang.
Acting	Permainan seorang aktor atau artis dalam sebuah film berupa penampilan tubuh, gerak laku, expresi wajah dan suara.

ISTILAH	KETERANGAN
Acoustic backing	Pendukung akustik. Bahan yang digunakan untuk menerap kekuatan suara dalam rangka mengontrol suara agar tidak banyak terjadi feedback dan gema.
Action	Aba-aba sutradara untuk memulai pengambilan gambar. Seluruh aktifitas subyek yang dipotret atau dishooting.
Actor-actrees	Seorang pemeran film laki-laki atau- wanita
Action film	Film-film laga seperti silat, film tentang kejahatan dll yang mengutamakan faktor gerak dibanding dengan narasi atau acting yang halus.
Actual sound	Suara yang sumber suaranya tampak diatas layar atau suara yang ada sebagai kelanjutan action dalam film.
Adlib	Di luar teks, atau teks bebas. Acting yang mengandalkan improvisasi di luar scenario.
Aerial shoot	Shoot dari tempat yang tinggi. Menggunakan crene, pesawat terbang atau diatas gunung.
Advance.	Memajukan suara dan gambar. Ketika film diputar suara dan gambar letaknya jalurnya tidak berdampingan. Dengan demikian suara dan gambar tidak dapat dicetak paralel karena letak suara selalu 21 frame mendahului gambar (35mm) atau 26 frame (16mm).
Ambient sound	Suara latar belakang yang umum pada shooting. Untuk menciptakan suasana tempat itu agar tidak vacum
Angel	Sudut pengambilan gambar oleh camera. Cara pendekatan terhadap persoalan pada suatu cerita.
Animation	Animasi. Bagian dalam pembuatan film dimana dilakukan shooting terhadap gambar tangan, obyek 3 dimensi dll untuk menciptakan ilusi adanya gerakan. Misalnya film kartoon juga disebut film animasi.
Animation camera	Kamera animasi. Kamera yang dilengkapi dengan motor stop motion sehingga memungkinkan perekaman gambar bagian demi bagian sebuah gerak
Art	Seni. Istilah untuk berbagai pengertian yang berhubngan dengan aktivitas estetis.

ISTILAH	KETERANGAN
Art director	Penata artistik. Orang film yang bertanggungjawab membuat dekor/set dalam produksi film. Disamping itu tugasnya yang berkaitan setting interior exterior, properti yang bertujuan membentuk suasana/atmosfere cerita. Pekerjaan tersebut mampu mempengaruhi mutu visual film.
Art film	Film seni
Articulation	Artikulasi. Kejelasan ucapan sehingga tidak jadi perbedaan arti.
Assistant cameraman	Asisten juru kamera. Bertugas mengisi dan melepas film, mengganti lensa, mengatur focus pada saat kamera sedang beroperasi, memelihara dan membuat laporan kamera.
Assistent editor	Asisten penyunting. Bertugas menjaga administrasi shoot, menyambung shoot dll
Assistent producer	Asisten produser. Pemimpin dalam produksi. Bertanggungjawab pada berbagai keputusan produser. Bila produser tidak ada di lapangan asisten produser yang mengambil keputusan/ kebijakan. Disebut juga sebagai pimpinan produksi.
Assisten director	Asisten sutradara. Tangan kanan sutradara. Melakukan tugas rutin sutradara sehingga sutradara dapat konsentrasi pada tugas kreatif dalam produksi film/program TV
Audio	Segala sesuatu yang bersifat bunyi atau suara. Berlawanan dengan video yang bertautan dengan visual atau yang bersifat dapat dilihat.
Audio visual	Yang dapat didengar dan dilihat, seperti film ,Tv, slid suara pada media pembelajaran.
Bandwith	Lebar ruang atau cakupan frekuensi dalam spektrum elektromagnetik yang dipergunakan oleh sebuah sinyal. 10 khz untuk radio dan 4Mhz untuk sinyal video.
Bit	Singkatan dari binary digit/angka biner yaitu 0 dan 1 Dalam istilah film berarti pera kecil yang berdialog.



ISTILAH	KETERANGAN
Backing	Penopang latar. Berupa layar lebar/lukisan/ untuk keperluan set studio untuk membangkitkan kesan pemandangan lain dibalik pintu atau jendela rumah.
Background	Latar belakang. Pemandangan atau action dibelakang bidang utama. Diciptakan untuk suasana dan kontinuiti gerakan/action pada suatu adegan.
Background light	Setting pencahayaan/lampu pada setiap set dan latar belakangnya.
Back light	Lampu yang diset untuk menerangi bagian dari belakan obyek. Cahaya langsung yang mengenai subyek maupun obyek dari arah belakang untuk mendapatkan cahaya dari atas subyek lebih efektif. Untuk menghilangkan bayangan.
backlighting	Sumber cahaya utama mengarah ke kamera sehingga menyebabkan seluet
Background noise	Bunyi atau suara yang tak jelas yang ditambahkan pada jalur suara untuk meningkatkan rasa realistis suatu adegan.
Back projection.	Film yang ditayangkan pada layar tembus cahaya untuk digunakan sebagai background yang hidup.
Back track	Recaman suara menyanyi dengan iringan musik yang sudah direkam terlebih dahulu, penyanyi bernyanyi seturut rekaman yang didengar melalui headpon.
Baselight	Cahaya yang diffuse/nondirectional yang diperlukan agar kamera mendapatkan cahaya optimal/normal sekitar 2000 lux (150 - 200 foot candle).
Bigclose up (BCU)	Istilah dalam pengambilan gambar clos up yang menonjolkan detail suatu obyek.
Bioscope	Bioskop. Gedung pertunjukan film
Blimp	Kotak peredam. Kotak untuk melindungi suara dari motor kamera dengan cara dibungkus dengan bahan peredam suara agar tidak mengganggu suara dialog dalam produksi film/TV.
Blocking	Penataan komposisi dari scene. Biasanya dilakukan dalam bentuk latihan umum pemain.

ISTILAH	KETERANGAN
Blooper	Peralatan untuk menciptakan efek spesial. Misalnya Simulasi ledakan air keatas dengan menggunakan kompresor yang dipompakan pada tangki terbuka.
Blue back shoot	Shoot dengan latar biru untuk menciptakan trik shoot travelling matt atau penggunaan sistem chromakey.
Box office	Tempat penjualan karcis bioskop. Film yang sangat laku/digemari.
Bridge music	Musik jembatan/peralihan. Untuk peralihan adegan.
Bridging shoot	Shoot penghubung. Menjembatani/menambal perpindahan scene yang jumping.
Broad	Lampu yang cukup lebar yang mampu menerangi wilayah yang cukup luas.
Cableman	Pembawa/pengatur kabel yang digunakan pada waktu shooting .
Cable TV	Televisi kabel. Penyiaran program TV melalui kabel. Tidak melalui udara.
Camera	Kamera. Alat utama pembuatan film, foto, video. Berasal dari kata camera obscura yang berarti kamar gelap.
Cameraman	Juru kamera. Bertugas untuk mengubah bentuk ide/kata-kata/tulisan diatas kertas menjadi bentuk citra gambar pada film. Syarat juru kamera, berpengetahuan teknis, peka artistik dan mampu berkolaborasi dengan orang lain dalam proses kreatif
Camera angle	Sudut pandangan kamera. Posisi dan arah sebuah shoot yang menguntungkan penonton. High engle kamera memandang kebawah kearah subyek sebaliknya disebut low angle.
Camera operator	Tehnisi yang menangani kamera, menggerakkannya sehingga citra gambar terekam. Biasanya pekerjaan ini dirangkap oleh juru kamera.
Candela	Ukuran satuan kekuatan cahaya. Cahaya=1/60 dian pada 2042 derajat k.

ISTILAH	KETERANGAN
Caption	Teks yang muncul pada layar film/TV. Penjelasan adegan, lokasi, tanggal kejadian dsb
Cast	Dramatik personea. Pemain yang muncul dalam film termasuk pemeran utama, pembantu, figuran dan ekstra. Memilih /seleksi pemain dalam film.
Casting director	Orang yang bertanggungjawab atas pemilihan pemain dalam produksi.
Catching	Koordinasi yang tepat antara action dengan musik.
Catwalk	Titian kucing. Jalan kecil dari lampu ke lampu diatas ruang studio untuk untuk jalan bagi penataan cahaya dan perawatan teknis
Cel	Lapisan silloluid yang tembus pandang, terdapat dua atau lebih lubang untuk dikaitkan pada bagian dasar kamera animasi sehingga tidak bergeser. Ke atas sel ini digambarkan satu gerak yang melalui kamera animasi akan terekam sebagai gerak berkelanjutan.
Celluloid	Bahan dasar yang tembus pandang terbuat dari selolusa. Diatasnya ditaburkan emulsi fotografis seperti bahan film.
Cement film	Lem film. Zat perekat cair yang digunakan untuk nyambung film. Cairan tersebut dapat meluluhkan bahan dasar sehingga bila kedua potong film ditumpangkan dengan perekat tersebut dan ditekan maka film tersebut akan menyatu.
Chromakey /chroma	Singkatan dari chromakey. Proses penempatan citra elektronik pada latar belakang penyiar. Bisa berupa siaran langsung atau dari video/film stock. Chromakey juga dikenal lembaran sparasi. Efek ini digunakan dalam TV dimana satu sinyal dapat dihilangkan secara elektronik dari adegan sehingga obyek atau latar belakang yang berwarna tertentu jadi hilang . gambar lain bisa ditumpangkan untuk mengisi kekosongan yang ditinggalkan warna tertentu tersebut. Syarat gambar yang ditumpangkan jangan memiliki warna sama dengan warna yang dihilangkan. Bila demikian warna tersebut akan ikut hilang.

ISTILAH	KETERANGAN
Clapper	Sepasang papan kayu yang dihubungkan dengan engsel. Dipukulkan keduanya di depan kamera saat shoot dimulai yang dapat digunakan sebagai petunjuk editor dalam editing film.
Close shoot	Jenis frame pengambilan gambar jarak dekat
Clos Medium Shoot	CMS. Shot yang besarnya antara CU dan MCU
Close Up	CU. Shot dengan penekanan mengundang perhatian terhadap aspek dari subyek . wajah saja, tangan saja, dan sebagainya.
Commercial break	Satu atau dua iklan yang menyelengi program siaran.
Compilation film	Film kompilasi. Dibuat dari berbagai stock shoot scene-scene yang berlainan.
Composition	Komposisi. Framing untuk menentukan keseimbangan cahaya, sosok, bayangan, warna dan gerakan.
Console	Meja pengatur/pengontrol yang bertempat di studio yang digunakan untuk mixing, rekaman dsb.
Continuity editing	Editing yang menjaga konsistensi urutan dari shoot ke shoot
Continuity title	Teks yang digunakan untuk menutup/ menjembatani diskontinuiti gambar. Juga disebut bridging title.
Control room	Ruang pengendali/kontrol. Bersebelahan dengan ruang/studio rekaman dimana sutradara, penata teknis, juru lampu, juru suara melaksanakan fungsi produksi.
Cover shoot	Shoot yang mengulang action pemeran tertentu dalam sebuah adegan sebagai shoot alternatif.
Crane	Derek. Kereta kamera yang besar dan kuat dengan tangan dan leher panjang yang di ujungnya dapat dipasangkan kamera dan dapat ditempati juru kamera operator dan asisten sutradara. Krane dapat diatur naik turun scr hidrolik.
Crab dolly	Dolly kepiting. Dapat berjalan maju , menyamping seperti kepiting.

ISTILAH	KETERANGAN
Crawl	Penyajian urutan kerabat kerja yang merayap pada layer/frame. Pada TV biasanya ditempatkan diakhir program.
Credyt	Daftar nama spesialis yang terlibat produksi (producer, sutradara, naskah dll) yang biasanya ditempatkan di awal program.
Crawling title	Title yang dibuat merayap pada frame TV
Cross plot	Ploting menyilang. Rancangan singkat dari breakdown sheet untuk menunjukkan kebutuhan utama shooting. Pemain, peralatan, properti dsb.
Cross cutting	Sunting silang. Dua buah adegan yang berdiri sendiri dimunculkan secara bergantian. Sehingga berkesan hubungan satu sama lain.
Cross cut	Selang-seling shoot dari dua scene atau lebih sehingga frahmen dari scene itu muncul bergantian
Crosfade	Pembauran bersilang. Transisi memunculkan adegan yang satu dengan menghilangkan adegan sambungannya. Bisa pditerapkan pada sistem gambar, suara atau cahaya.
Cue	Tanda yang telah ditetapkan, dalam bentuk action atau simbol untuk mengingatkan pemain untuk mulai action.
Cut	Aba-aba sutradara untuk stop rekam. Potongan film yang berisi shoot.
Cutaway	Sebuah shoot sisipan antara scene untuk memperlihatkan kejadian ditempat lain.
Dept of field	Ruang ketajaman sebuah kamera.
Diaphragm lens	Diaprahma. Celah yang dapat diatur untuk mengatur banyaknya cahaya yang masuk pada kamera.
Director	Sutradara. Penanggung jawab tertinggi aspek kreatif produksi.
docudrama	Documenter-drama. Film dokumenter yang disajikan setengah fiksi dari kejadian nyata.

ISTILAH	KETERANGAN
Dubing	Proses penggabungan dan menyeimbangkan (mixing) dari suara-suara pada beberapa jalur menjadi satu jalur suara saja.
Dub	Rekaman ulang jalur suara. Untuk sulih suara/bahasa
Dynamic cutting	Editing yang dilakukan dengan sinambungan dan pancing cepat. Film propaganda, dokumenter polemik dsb.
Electromagnet	Magnet yang ditimbulkan oleh arus listrik
Editing	Penyuntingan . proses seleksi, menyusun dan meletakkan kembali potongan-potongan film dan rekaman suara.
Aditing accelerated	Penyuntingan sequence atau kumpulan shoot-shoot yang diperpendek sehingga menciptakan perkembangan yang cepat dan menimbulkan kesan tegang.
Editor	Penyunting program film/tv
Educational film	Film untuk pendidikan dan pembelajaran
Emulsion	Emulsi. Lapisan gelatin yang dilekat-lapiskan pada bahan dasar film.
Episode	Bagian yang utuh dan bersifat sinambung dengan yang lain dalam sebuah film cerita. Bagian tertentu dari serial film action/laga biasanya diakhiri dengan situasi cliff hanger sehingga membuat penonton penasaran menonton kelanjutannya.
Frequency modulation	FM. Penyesuaian frekuensi untuk membawa informasi
Fast motion	Perekaman gerak dengan kecepatan lambat, sehingga bila di putar ulang dengan kecepatan normal gambarnya gerakannya cepat. Seperti pada film silat.
Feature	Berita kisah yang menarik (human interest). Nilai beritanya tidak terikat pada hari penyiarannya.
Feature film	Film cerita. Sebuah film fiksi untuk peredaran di gedung bioskop.

ISTILAH	KETERANGAN
Final cut	Film yang sudah siap dikirim kelaburatorium untuk dicetak atau diperbanyak.
Fine cut	Tahap akhir editing film. Memenuhi struktur narasi sesuai dengan scenario.
Flash frame	Shoot singkat hanya beberapa frame kadang hanya satu frame sehingga sulit disimak mata tapi bisa membuat rasa ingin tahu penonton.
Flash pan	Pengambilan shoot pan yang dilakukan dengan cepat sampai hampir mencapai efek blur
Flat lighting	Pencahayaan yang merata atas scene yang akan difilmkan
Flat print	Hasil cetakan film yang cocok untuk diproyeksikan dengan lensa standar
Floor	Panggung/studio pembuatan film.
Floor plan	Rancangan sebuah ruang/studio yang digunakan untuk rekaman film/video/tv
FX	Singkatan dari ef-ek./efek. Spesial efek disingkat SpFX
Focal plane	Bidang focus. Yang berada pada focus utama lensa yang berada dalam garis lurus poros optiknya.
Fore ground	Action obyek/set yang berada lebih dekat kamera dari pada subyek sebenarnya. Bagian dari ruang adegan yang paling dekat dengan kamer. Daerah antara kamera dengan subyek. Disingkat FG.
Frame	Satu gambar tunggal dalam ukuran bingkai tertentu yang merupakan bagian dari film.
Frame line	Garis horisontal yang membatasi frame demi frame dari film
Frame timing	Penghitungan kode waktu maju atau mundur termasuk detik, menit, jam dan bingkai. Bingkai-bingkai berputar pada detik berikutnya setelah 29 bingkai. Tetapi detik dan menit setelah 59 bingkai.
Framing	Menepatkan celah bingkai proyektor sesuai dengan garis frame

ISTILAH	KETERANGAN
Gelombang mikro	Gelombang radio dengan frekuensi sangat tinggi (1000Mhz - 1000000Mhz) yang digunakan untuk membawa informasi.
Gelombang pembawa	Gelombang yang pada teknik modulasi disesuaikan dengan sinyal informasi yang dibawanya.
Gelombang pendek	Gelombang radio dengan panjang gelombang sekitar 50 meter atau kurang.
Gelombang radio	Gelombang elektromagnetik didalam spektrum elektromagnetik dengan frekuensi 10 khz - 100 Ghz atau dengan panjang gelombang 30 km.
General release	Peredaran umum film di gedung bioskop.
Ghost	Dua atau beberapa gambar pada TV yang mengalami pantulan sinyal transmisi.
Glass shoot	Shoot melalui kaca. Bagian tertentu dishoot melalui pantulan pada permukaan kaca.
Hand held	Penggunaan kamer dengan tangan tanpa alat bantu lain. Tanpa tripod atau dolly
Hand props	Perlengkapan para artis pada waktu shooting sesuai dengan skenario seperti tas, tongkat, pistol, surat kabar, korek api dsb.
Head on shoot	Shoot yang berlangsung berjalan dari depan menuju kearah kamera
Hot spot	Bagian yang mendapat sinar sehingga kemilau berlebihan.
Hot frame	Awal atau akhir shoot yang sengaja dibuat over expose sebagai tanda sinkron antara gambar dan suara.
Interferensi	Suara gemeretak yang mengganggu penerimaan siaran radio disebabkan oleh guruh/petir atau loncatan bunga api listrik pada peralatan mesin listrik.
Ionosper	Bagian atas atmosfer bumi byang terdiri dari beberapa lapisan yang dapat memantulkan gelombang radio. Lapisan tersebut bersifat menghantar karena mengandung partikel bermuatan.



ISTILAH	KETERANGAN
Image	Citra gambar
Icon	Tanda yang menggantikan bentuk aslinya. Terutama karena kemiripan.
In between	Dalam mengerjakan animasi, melengkapi berbagai kesenjangan pada serangkaian gerak diantar dua posisi kunci yang telah ditetapkan animator utamanya.
In camera	Di dalam kamera. Bagian adegan yang terjangkau sudut pandang kamera.
Indirect sound	Suara yang memantul dulu 2 atau 3 kali sebelum sampai pada mikropon.
Insert	Shoot sisipan berupa obyek diam seperti buku, jam dll.
Iris	Cara pengontrolan masuknya sinar kedalam kamera sesuai kebutuhan lensa.
Iris in, iris out	Bila diaphragma dibuka akan terjadi iris in dan bila ditutup terjadi iris out. Digunakan shoot awal atau akhir.
Iris wipe	Transisi dari adegan ke adegan yang berbentuk lingkaran yang membesar atau mengecil.
Jalur transmisi	Jalur komunikasi antara dua tempat yang terdiri dari dua saluran dalam arah berlawanan.
Jingle	Obyek yang dapat digerak-gerakkan. Biasanya ranting atau dahan yang diletakkan di atas cahaya. Untuk memberikan kesan bayangan realistik kepada suatu adegan.
Jump cut	Cut yang ada dalam sebuah scene bukan dua scene untuk memadatkan shoot. Cut yang mematahkan kontinuiti waktu, meloncat kedepan dari action ke action lainnya. Menyambung dua shoot yang berasal dari angle yang sama.
Kabel koaksial	Kabel yang salah satunya berada ditengah dan konduktor luarnya berbentuk tabung anyaman dan diantar kedua konduktor terdapat isolasi. Contoh : kabel TV.

ISTILAH	KETERANGAN
Key light	Penataan chaya pada obyek utama suatu adegan. Cahaya utama yang jatuh pada obyek dengan sudut 45 derajat terhadap poros kamera-subyek.
Keys	Gambaran animasi tentang posisi utama sebuah figur/obyek yang bergerak.
Keystone	Distorsi pada citra saat diproyeksikan ke layar. Biasanya disebabkan karena salah penempatan derajad proyektor terhadap layar. Bisa juga karena kemiringan kamera pada waktu shooting.
Kicker	Pencahayaian tambahan untuk menambah kemilau mata atau gigi tanpa menambah pencahayaian bagian lain selain wajah. Juga disebut eye light.
laser	Singkatan dari light amplificatio by stimulated emision of radiation. Perangkat untuk membuat berkas cahaya dan murni dan terpusat.
loss	Penurunan kekuatan sinyal transmisi ketika melalui kabel.
Laboratory for film	Laboratorium film. Berfungsi untuk proses kimiawi terhadap film untuk menghasilkan citra hitam putih maupun warna baik gambar maupun suara.
Library shoot	Shoot yang digunakan sebuah film diambil dari stock shoot dari perpustakaan atau arsip shoot. Disebut juga <b>footage shoot</b>
Light meter	Alat untuk mengukur pantulan cahaya dari obyek yang akan di shooting.
Light table	Meja yang daunnya dibuat dari kaca. Disinari dari bawah untuk melihat citra dalam film.
limbo	Jenis set yang menggunakan warna netral atau redup atau dengan latar belakang yang digelapkan kecuali obyek yang akan dishoot.
live	Siaran program tv yang dipancarluaskan secara langsung dari tempat asalnya. Berbeda dengan bila acara direkam dulu kemudian diputar ulang pada waktu penyiarannya.

ISTILAH	KETERANGAN
Live on tape	Rekaman pertunjukan scr lengkap untuk ditayangkan tanpa editing.
Living screen	Drama panggung yang menggunakan latar belakang gambar-gambar adegan film/foto yang disorotkan keatas layar.
Log sheet	Catatan yang dibuat asisten juru kamera yang berisi tentang detail shoot yang dikerjakan , kemudian dikirim ke laboratorium proses film. Disebut juga sheet laporan kamera.
Long shoot	Hoot jarak jauh untuk menunjukkan hubungan subyek dengan lingkungannya.
loadspeaker	Speaker. Corong suara yang bersifat elektro akuistik untuk merubah getaran listrik menjadi getaran suara.
lumen	Unit ukuran biasan cahaya (luminous flux).
Luminous flux	Ukuran aliran cahaya yang kesatuannya disebut lumen.
lux	Kesatuan ukuran iluminasi. Satuan baku ukuran intensitas cahaya 10.75 lux = 1 foot candle. Biasanya ukuran perkiraan yang dipakai 10 lux = 1 ft/c
Micropon	Mic . perangkat untuk merubah gelombang suara menjadi sinyal listrik.
Modem	Modulator-demodulator. Perangkat untuk mengubah data komputer kedalam bentuk yang dapat dikirim melalui saluran telepon biasa dan sebaliknya sinyal yang datang dapat dimengerti komputer.
Morse	Kode morse. Sistem isyarat menggunakan titik dan garis untuk menyatakan huruf dan angka.
Multiplexing	Cara pengiriman sejumlah informasi sekaligus melalui sebuah kawat saluran yang sama.
Main title	Judul film
Married print	Cetakan positip dimana negatip gambar dan suaranya dikawinkan pencetakannya sehingga menghasilkan copy yang siap diputar di proyektor.
Master scene	Shoot orietasi yang merekam bagian besar/seluruh dari scene untuk disisipi shoot lain sebagai penekanan.

ISTILAH	KETERANGAN
Multi track sound	Untuk menghasilkan efek stereofonik pada film, maka disediakan 2 atau 3 jalur suara pada jalur film release dan direproduksi melalui amplifier pemisah jalur ke speaker yang terpisah-pisah.
Narration	Narasi. Penjelasan scr verbal atas kejadian yang sedang berlangsung. Dapat berupa deskripsi ekspositorik.
Narrative	Bangunan krologi atau linier dari sebuah cerita.
Narrative film	Film yang menuturkan sebuah cerita sebagai lawan dari poetic film atau documentary film.
NTSC	Singkatan dari national television standards commitee. Mengacu pada sinyal komposit tv yang merupakan kombinasi informasi kroma merah-hijau-biru dan informasi luminan hitam-putih.
Noise	Derau. Gangguan akibat sinyal dari luar sistem yang berinterferensi dengan sinyal yang ditransmisikan.
Off-camera	Di luar jangkauan sudut pengamatan kamera. Seorang yang tak tampak dalam gambar tapi kehadirannya dirasakan melalui implikasi.
Off line editing	Proses editing yang menghasilkan EDL(edit decsion list) atau cetak kerja pita video yang tidak untuk broadcast. Selanjutnya dimasukkan ke sistem yang siap menghasilkan master editing.
Off mic.	Diluar jangkauan micropon sehingga kualitasnya rendah.
On line editing	Akhir proses editing yang menghasilkan kualitas tinggi dari pita edit master untuk broadcast atau penggandaan program.
Opening titles	Terdiri dari rangkaian judul, judul episode, nama pengarang, produser, sutradara yang dipampang pada awal program.
Oof	Singkatan dari out of frame/meninggalkan bingkai. Bila pemeran keluar oofR berarti meninggalkan dari sebelah kanan bingkai. oofL berarti dari sebelah kiri bingkai.
Out line	Kerangka sebuah naskah. Deskripsi narasi scr lugas scene demi scene termasuk karakter tokohnya.

ISTILAH	KETERANGAN
Out take	Shoot yang disisihkan pada waktu editing.
Overcrank	Usaha mempercepat jalannya film kamer pada waktu shooting. Sehingga bila hasilnya diputar ulang menjadi gambar slow motion.
Panjang gelombang	Jarak antara dua puncak gelombang yang berurutan. Panjang gelombang diukur dalam satuan meter.
Pace	Istilah untuk ritme sebuah film
Painted matte shoot	Efek trik dimana adegan yang sudah direkam dibubuhkan tambahan dengan memotret sebagian adegan yang dilukis.
PAL	Singkatan dari Phase Alternating Line. Sistem warna pal ini berdasarkan sistem jerman. Telah diadopsi australia dan digunakan juga di indonesia.
Panning shoot	Shoot yang diambil dengan menggerakkan kamera kekanan dan kekiri pada poros vertikalnya.
Parabolik mikropon	Antena parabola kecil yang ditengahnya terdapat mikropon, untuk menangkap suara dari kejauhan.
Pararel action	Teknik penuturan dari dua kejadian atau lebih secara bersamaan melalui cross cutting. Disebut juga pararel montase.
Photographic sound	Suara yang direkam dan digarap dengan proses optik, meliputi film negatif maupun positif.
Plot	Perencanaan dramatis yang dibuat penulis skenario untuk memanipulasi emosi penonton.
Ploting	Proses sutradara dalam menentukan shoot-shoot yang akan diambil dan memakai skala floor plan untuk seting kamera dan boom untuk mendapatkan liputan yang paling efektif dan efisien dari sebuah action/adegan.
Preview	Pemutaran percobaan dari pertunjukan/film kepada penonton yang dipilih/diundang sebelum diputar ke publik.
Print	Copy positif dari film.
Processing	Pencucian film dengan bahan kimia berbagai material film sehingga muncul citra yang terekam pada emulsinya. Sama dengan cuci film foto.

ISTILAH	KETERANGAN
Producer	Orang yang berkuasa dan bertanggungjawab penuh dalam produksi.
Proposal outline	Penjelasan ringkas mengenai kegunaan, sasaran penonton, konsep dan spesifikasi dari rencana pembuatan sebuah film noncerita.
Protagonis	Tokoh utama cerita yang nasibnya paling menarik perhatian penonton
Protective master	Master cadangan, pelindung. Film positif hasil cetakan dari negatip utama yang telah diedit kemudian disimpan untuk dapat memproduksi duplikating negatip bila negatip aslinya rusak.
Pullback shoot	Tracking shoot atau zoom yang bergerak mundur dari obyek untuk mengungkapkan konteksnya dengan keseluruhan scene.
Pulldown	Gerakan menurun. Gerakan film di dalam kamera/proyektor dari bingkai ke bingkai selalu dari atas ke bawah merupakan gerak menurun.
Pushover	Tipe teknik wipe dimana gambar yang muncul terkesan mendorong gambar yang sudah ada keluar dari bingkai.
Pushpull soundtrack	Jalur suara optis yang terbagi dalam dua bagian yang sama, disinari cahaya audio dalam tahap yang berbeda. Dapat mengurangi distorsi suara.
Radar	Suatu cara untuk menentukan lokasi sebuah benda dengan memantulkan gelombang radio pada benda tersebut.
Radio	Suatu bentuk komunikasi tanpa kawat penghubung.
Repeater	Amplifier yang berfungsi menangkap sinyal-sinyal lemah yang datang serta kemudian membuatkan yang baru dan serupa tetapi memiliki kekuatan maksimum.
Raw stock	Bahan baku film sebelum diekspose (disinari) atau dicuci (develope).
Reaktion shoot	Close up pemain yang memberikan reaksi terhadap sesuatu yang berada di luar gambar.
Real time	Waktu aktual suatu proses atau kejadian berlangsung.

ISTILAH	KETERANGAN
Rear proyektion	Penayangan dari belakang. Untuk menayangkan latar belakang yang dikehendaki sebuah adegan, kualitas gambarnya cukup memuaskan.
Recording Sistem	Peralatan dengan saluran lengkap. Terdiri dari mic, mixing console, equalizer, kompresor, monitor dll termasuk alat perekam magnetik maupun optik.
Report sheet	Formulir laporan kamera. Berisi data-data shoot dan permintaan yang dikehendaki untuk dikerjakan laboratorium. Diisi oleh asisten juru kamera.
Re-record	Membuat rekaman tunggal dari sejumlah soundtrack
Re-recording	Recam ulang. Diperoleh dari mixing beberapa jalur suara ke dalam satu jalur.
Re-take	Pengulangan pengambilan gambar karena pengambilan gambar yang lebih dulu kurang memuaskan.
Running time	Panjang waktu pemutaran dalam menit/detik.
SLJJ	Sambungan langsung jarak jauh=STD (subscriber trunk dialing).
Satelit komunikasi	Perangkat yang diluncurkan keorbit geostasioner bumi dan digunakan untuk memancarkan ulang sinyal-sinyal radio dan TV.
Serat optik	Benang gelas yang sangat tipis dan lentur yang mampu menghantarkan cahaya atau laser.
STO	Sentral telepon otomatis, yang memungkinkan penyambungan langsung oleh pengguna telepon.
Scenario	Naskah yang menjadi dasar pembuatan film. Juga disebut screen play.
Scene	Satu unit utuh dari sebuah film naratif bisa merupakan rangkaian shoot atau berupa shoot tunggal yang diambil dari set/tempat/dekor dan hanya menampilkan sebuah actio dramatik saja. Istilah ini kadang diartikan sebagai setting, satu shoot,sequence
Score	Skor. Penulisan komposisi musik sebagai pengiring film atau pertunjukan dramatik lainnya.

ISTILAH	KETERANGAN
Sequence	Penamaan atas serangkaian shoot yang beberapa unsur di dalamnya memiliki kesamaan yaitu setting, konsep, action, pelaku, suasana jiwa dll. Suatu bagian yang besar dalam film yang mirip dengan Bab dalam novel. Sejumlah rangkaian sequence membentuk episode.
Set	Tempat dimana sebuah scene berlangsung di shooting.
Set-up	Penataan/penempatan berbagai peralatan shooting. Seperti kamera, micropon lampu dan sebagainya.
Shooting script	Skenario yang telah dikembangkan/diolah diperinci shoot demi shoot disertai dialog sepenuhnya, set up kamera dan petunjuk lainnya.
Shoot	Satu pemotretan/pengambilan gambar
Short	Film yang panjangnya kurang dari 30 menit
Sinyal	Kata-kata, kode, atau suara yang ditransmisikan.
Spektrum elektromagnetik	Daerah cakupan gelombang elektromagnetik a.l terdiri gelombang radio dan cahaya yang terbentuk akibat kombinasi perubahan medan listrik dengan medan magnet.
SmatV	Satelit master antene TV. Sistem kabel multi saluran milik swasta.
Slow motion	Gerakan yang disajikan lebih lambat dari gerakan sebenarnya
Sound effect	Semua suara buatan yang bukan dialog atau musik
Soundtrack	Jalur sempit yang berada disepanjang tepi bingkai film bersuara. Suara direkam dengan sistem optik atau magnetik
Special effect	Setiap effect yang diterapkan kedalam film setelah pengambilan gambar seperti matte shoot, ghost image, special montage Visual disediakan oleh seksi efek khusus kebutuhan TV, suara disediakan oleh perpustakaan suara.
Stock	Persediaan bahan baku film yang belum digunakan atau disebut raw stock
Stock shoot	Library shoot atau shoot koleksi hasil shooting



ISTILAH	KETERANGAN
Sinopsis	Ikhtisar dari suatu plot atau cerita. Daftar seluruh adegan dengan deskripsi singkat dari perkembangan setiap plot. Penting sebagai panduan dalam editing kontinuiti.
Stand by	Aba-aba yang diberikan sutradara kepada pemeran, kru dan operator agar siap bekerja.
Stand in /Stuntman	Pemeran pengganti pemain asli. Biasanya pada adegan yang berbahaya stand man diperlukan untuk menggantikan acting.
Story board	Serangkaian sketsa umumnya diberi komentar yang merupakan perkembangan penampilan gambar secara garis besar. Rangkaian gambar shoot-shoot yang direncanakan untuk suatu sequence atau seluruh film. Rangkaian sketsa sudut-sudut pandang utama visualisasi gambar dari suatu peristiwa yang diikuti oleh informasi suara.
Telegraph	Perangkat pengirim pesan dengan pulsa-pulsa listrik melalui kawat penghantar.
Teleprinter	Perangkat elektromekanik yang bisa mencetak langsung telegraph yang diterimanya.
Teletex	Mesin telex yang lebih cepat dan canggih untuk menghubungkan perangkat pengolah kata.
Teletext	Sistem penyiaran informasi melalui saluran TV menggunakan pesawat penerima khusus seperti seefax(BBC) dan oracle (ITV)
Telex	Jaringan internasional yang menghubungkan hampir semua teleprinter di dunia
TDM	Time division multiplexing. Pengiriman lebih dari satu sinyal sekaligus melalui saluran yang sama dengan mengirimkan bagian-bagian sinyal secara bergantian.
Transmisi	Pengiriman informasi melalui suara atau peragaan visual menggunakan sinyal listrik atau radio
Take	Pengambilan atau pelaksanaan pemotretan yang menghasilkan sebuah shoot. Adegan sering di-take beberapa kali untuk mendapatkan shoot terbaik

ISTILAH	KETERANGAN
Tape	Pita. Sering digunakan untuk benda yang berbentuk pita berlapis bahan perekam magnetik. Digunakan semua jenis bahan perekam suara.
Tape splice	Cara penyambungan film yang menggunakan bahan perekat transparan.
Technirama	Sistem pembuatan film layar lebar menggunakan negatif 35mm yaitu hanya menggunakan setengah bingkai gambar pada waktu shooting. Pada waktu pencetakan/prosesing menggunakan lensa anamorfik yang mengembalikan gambar menjadi penuh satu bingkai. Pada waktu penayangan juga digunakan lensa anarmofik.
Telecast	Transmisi Televisi.
Telecine	Peralatan untuk menyiarkan film dan slide melalui televisi.
Teleplay	Skenario yang khusus ditulis untuk televisi. Semua jenis naskah untuk program televisi ditulis berdasarkan model screenplay(skenario film).
Telefilm	Semula berarti program televisi yang dikerjakan dengan film. Sekarang berarti semua film cerita yang dibuat khusus untuk ditayangkan lewat layar televisi.
Three color processes	Sistem yang digunakan untuk memproduksi warna, dimana spektrum warna yang terlihat dibagi kedalam tiga bagian yaitu merah, hijau dan biru.
Three strip camera	Kamera tiga jalur. Kamera film untuk pemotretan warna yang menggunakan tiga jalur terpisah yang mana masing-masing negatif merekam warna merah, hijau dan biru yang terdapat dalam adegan.
Threshold	Pencahayaan minimum bahan fotografis yang menghasilkan kepekaan yang dapat dilihat sesudah bidang pengkabutan setelah dilakukan prosesing.
Tight shoot	Istilah yang dipakai pada shoot yang lebih sempit dari yang standar. Misalnya two shot lebih sempit dari yang standar, ini akan dikatakan TTS.
Tilt shoot	Shoot dengan mendongakkan atau menundukkan kamera pada poros horisontalnya.

ISTILAH	KETERANGAN
Timbre	Mutu nada. Penyebaran frekuensi dan intensitasnya dalam suara pada tiap waktu tertentu.
Timelapse	Selang waktu. Teknik sinematografi yang memungkinkan untuk mengekspose setiap bingkai berdasarkan selang waktu yang telah ditetapkan dari awal. Bila direkam dan diputar ulang dengan kecepatan normal akan terlihat proses yang sesungguhnya melalui waktu panjang kedalam waktu yang dipadatkan. Contoh : proses mekarnya bunga, memetasnya telur ayam dsb.
Timing	Manipulasi action oleh sutradara untuk mendapatkan tempo atau efek tertentu dalam scene. Dalam laboratorium berarti evaluasi warna dan densiti tiap-tiap frame sebelum pencetakan film. Arti umum adalah pencatatan panjang waktu pemutara cerita atau bagian film.
Timing sheet	Pencatatan oleh ilustrator musik dalam melakukan breakdown dialog dan action dalam ukuran waktu yang tepat detik demi detik. Juga disebut CUESHEET.
Title	Tulisan yang muncul pada layar film/TV dan bukan bagian dari adegan. Misalnya Main, Creti, End dsb.
Track	Soundtrack
Tracking shoot	Shoot yang dilakukan dengan menggerakkan kamera kedepan atau kebelakang.
Tranducer	Alat yang dapat meneruskan aliran tenaga dari transmisi yang satu ke alat transmisi yang lain
Travel ghost	Bayangan hantu. Bayangan halus yang selalu menyertai citra utama. Dihasilkan oleh kamera atau proyektor yang disebabkan pemasangan rana yang tidak tepat/ keliru.
Treatment	Tahap pertengahan dalam proses pembuatan skenario. Yaitu setelah dibuat sinopsis. Memuat perkembangan penuh dari jalan cerita termasuk pokok-pokok ucapan yang akan dikembangkan dalam pembuatan dialog pada skenario.
Tripot	Cagak berkaki tiga untuk menempatkan kamera
Trolley	Dolly
Trucking shoot	Shoot yang diambil diatas trolley yang bergerak

ISTILAH	KETERANGAN
Two shoot	Shoot yang merekam dua orang. Biasanya dari pinggang keatas.
Undercrank	Memperlambat jalannya film pada kamera pada waktu perekaman, sehingga bila diputar dengan kecepatan normal(24gbd) menghasilkan gerak yang cepat atau fast motion.
Unit manager	Orang yang bertanggung jawab atas anggaran produksi yang mengcover pengeluaran dan organisasi dari unit produksi.
View data	Suatu jaringan yang memungkinkan para pelanggan telepon berkomunikasi dengan komputer sentral.
Variable area recording	Jenis perekaman suara secara optis, yang membagi jalur suara ke dalam bagian yang hitam pekat dan tembus pandang. Garis batas yang tajam diantaranya membentuk suatu jejak ascillografis gelombang suara dari sinyal yang direkam tersebut.
Variabel density recording	Jenis perekaman suara secara optis dimana suara direkam kedalam bentukserentetan gradasi densitas sejajar sepanjang jalur suara. Jarak diantaranya ditempatkan oleh frekuensi yang direkam, sedangkan amplitudo sinyal akan menetapkan kepekatan atau dinsitasnya sehingga dapat ditelusuri perbedaan densitasnya. Juga disebut striation.
VCR	Video Casette Recorder. Alat perekam program TV saat menonton tayangan lain pada waktu yang berbeda. Dapat digunakan untuk memperlihatkan program (film, acara TV dan home movie) yang telah direkam kedalam pita video.
VTR	Video Tape Recorder. Metode eleltronis perekaman gambar kedalam pita magnetis. Tidak perlu diproses program yang direkam dapat langsung diputar ulang.
VHS	Video home Sistem. Piranti VTR setengah inci yang diperuntukkan bagi para konsumen. Sekarang digunakan scr luas untuk produksi program TV pada tahap preview dan editing off line.
Videotex, videotext	Istilah generik yang memperlihatkan text, data atau grafik pada layar TV. Sinyal ditransmisikan oleh penyiaran satu arah (teletext) atau dengan kabel atau dengan sambungan telepon (on line videotext).

ISTILAH	KETERANGAN
Wide angle lens	Lensa bersudut lebar. Focal length lebih pendek dari yang normal sehingga menghasilkan magnifikasi lebih rendah atau sudut yang lebih lebar.
Widescreen	Perbandingan luas layar lebih besar 1 : 1,33. merupakan ciri film bersuara. Saat ini digunakan layar dengan perbandingan 1 : 1,65.
Wild shooting	Pengambilan gambar pada film bersuara tapi tanpa merekam suara scr langsung.
Wild sound	Setiap suara yang direkam scr bebas dan tidak sinchron dengan kamera dikenal dengan wildtrack.
wildtrack	Rekaman suara extra seperti suara sekelompok orang, potongan dialog, mungkin dapat digunakan oleh editor. Sebuah jalur suara yang direkam. Dalam pembuatan film wildtrack mengandung sound efek, dialog tanpa gerak bibir pada gambar dan suara latar belakang. Disebut juga non-sync-track
Wipe	Efek optik sebagai transisi dari adegan satu ke adegan berikutnya. Pada layar nampak sebuah garis menghapus gambar, sementara gambar lain muncul pada layar. Efek visual khusus pembersihan gambar dengan bentuk atau gambar lain. Menghapus gambar dan atau suara pada pita rekam video/suara.
Woofer	Unit berfrekuensi lemah/rendah/bass pada speaker
Xenon lamp	Lampu yang dibuat dengan tekanan tinggi dalam pelontaran cahayanya, berisi gas xenon, banyak digunakan untuk lampu proyektor, sebagai pengganti coolspit (carbon arc)
Yagi aerial	Antene Yagi. Antene yang ditemukan oleh Yagi yang digunakan untuk transmisi low power.
Z.O	Singkatan dari zoom out.
Zoom	Gerakan lensa kamera yang menuju subyek atau meninggalkan subyek.
Zoom lens	Semua lensa yang memiliki magnifikasi variable



**FR. Sri Sartono**

Lahir di Klaten Jawa Tengah tanggal 22 September 1950 sebagai anak ke 5 dari 10 bersaudara keluarga Thomas S. Siswomartojo. Menamatkan sekolah rakyat Jetis Klaten th 1963, SMP Kristen I Klaten th 1966, STM Negeri Klaten jurusan listrik th 1970. Melanjutkan kuliah di jurusan Listrik FKT IKIP Semarang dan mendapatkan gelar sarjana muda (BSc) pendidikan teknik listrik th 1975. Melanjutkan studi tingkat doctoral di TE FPTK IKIP Semarang th 1979 dan mendapat gelar sarjana pendidikan (Drs) teknik elektro arus lemah th 1982. Melanjutkan studi S2 pada PPS IKIP Jakarta KPK di IKIP Yogyakarta th 1990 dan mendapat gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan th 1995.

Bekerja sebagai teknisi lab bahasa pada FKSS IKIP Semarang th 1975 sampai 1978, melimpah menjadi staf pengajar pada jurusan Teknik Elektro FT UNNES Semarang sampai sekarang. Di samping pekerjaan tetap aktif membantu pada TKPK IKIP Semarang, Bagian Media IKIP Semarang, Pusat Komputer IKIP Semarang. Pernah menjabat sebagai sekretaris PPSP (Proyek Perintis Sekolah Pembangunan) Jawa Tengah th 1984 sampai th 1986. Menjadi sekretaris PKT (Pendidikan Keterampilan Terminal) PPSP Jawa Tengah th 1984 - 1986. Ketua bidang II PKT P3M IKIP Semarang th 1987 - 1991. Menjadi sekretaris pada UPT SBM (Sumber Belajar dan Media) UNNES th 1996 - 2002. dan Menjabat Kepala UPT SBM (Sumber Belajar dan Media) UNNES th 2002 - 2007.

Menikah dengan alm. Caecilia Sri Maryunani putri ke 9 dari sepuluh bersaudara keluarga Bartholomeus Sastrapratedja tgl 22 April 1979 yang telah dipanggil Tuhan tgl 22 September 2003. Dikaruniai dua anak yaitu E. Retno Damayanti dan Ign. Dwinando Caesar. Saat ini telah dikaruniai dua orang cucu yaitu Yakobus Prima Cahyadi Nugroho. dan Nikolaus Unggul Cahyadi Kristianto.



ISBN 978-979-060-129-1  
ISBN 978-979-060-131-4

Buku ini telah dinilai oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan telah dinyatakan layak sebagai buku teks pelajaran berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008 tentang Penetapan Buku Teks Pelajaran yang Memenuhi Syarat Kelayakan untuk digunakan dalam Proses Pembelajaran.

HET (Harga Eceran Tertinggi) Rp. 24.354,00