

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literature

2.1.1 Televisi

Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya secara broadcasting. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani yaitu *tele* (jauh) dan *vision* (melihat), jadi secara harfiah berarti “melihat jauh”, karena pemirsa berada jauh dari studio tv. (Ilham Z, 2010:255)

Sedangkan menurut Adi Badjuri (2010:39) Televisi adalah media pandang sekaligus media pendengar (audio-visual), yang dimana orang tidak hanya memandang gambar yang ditayangkan televisi, tetapi sekaligus mendengar atau mencerna narasi dari gambar tersebut.

Televisi adalah salah satu jenis media massa elektronik yang bersifat audio visual, direct dan dapat membentuk sikap. Televisi berasal dari kata *tele* dan *vision*, yang mempunyai arti masing-masing yaitu *tele* dari Bahasa Yunani dan tampak (*vision*) dari Bahasa Latin. Jadi televisi berarti tampak atau dapat melihat jarak jauh beragam tayangan mulai dari hiburan sampai ilmu pengetahuan ada di dalam televisi, adanya beragam channel televisi membuat masyarakat memiliki banyak pilihan untuk menyaksikan tayangan yang berkualitas (Elvinaro Ardianto : 2007)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa televisi merupakan salah satu media massa elektronik yang dapat menyiarkan siarannya dalam bentuk gambar atau video serta suara yang berfungsi memberikan informasi dan hiburan kepada khalayak luas.

2.1.2 Program Televisi

Secara teknis program televisi diartikan sebagai penjadwalan atau perencanaan siaran televisi dari hari ke hari (horizontal programming) dan dari jam ke jam (vertical

programming) setiap harinya (Soenarto, 2007:1). Sedangkan menurut Naratama dalam buku “Sutradara Televisi: Dengan Single Dan Multi Camera” (Naratama.2004.Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multikamera :Grasindo.63), mengatakan bahwa program televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreatifitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut. Maka dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa program televisi sangat berpengaruh pada keberhasilan sebuah acara televisi yang akan diproduksi. Program acara televisi juga menentukan siapa target yang akan menonton acara televisi tersebut dan bagaimana cara menyajikannya agar dapat diterima dan dinikmati oleh penonton yang menjadi target acara tersebut.

2.2 Jenis-jenis Program Televisi

Stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, dan selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum dan peraturan yang berlaku (Morrison, 2011:217).

Program televisi sebagai faktor yang paling penting dalam mendukung finansial suatu penyiaran radio dan televisi adalah program yang membawa audien mengenal suatu penyiaran. Berbagai jenis program televisi tersebut dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu (Morrison, 2011:217):

2.2.1 Berita Keras (*Hard news*)

Berita keras (*hard news*) adalah segala informasi penting dan menarik yang harus segera disajikan oleh media penyiaran karena sifatnya harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya. Dalam hal ini berita keras dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk berita yaitu

a. Straight News

Straight News berarti berita “langsung” (*Straight News*). Maksudnya suatu berita yang singkat (tidak detail) dengan hanya menyajikan informasi terpenting saja yang mencakup 5W+1H (who, what, where, when, why, dan how) terhadap suatu peristiwa yang diberitakan. Berita jenis ini sangat terkait waktu (deadline) karena informasi nya sangat cepat basi jika terlambat disampaikan kepada audien.

b. Berita Opini

Berita opini (opinion news) yaitu berita mengenai pendapat, pernyataan, atau gagasan seseorang, biasanya pendapat para cendekiawan, sarjana, ahli, atau pejabat, mengenai suatu peristiwa.

c. Berita Interpretatif

Berita interpretatif (interpretative news) adalah berita yang dikembangkan dengan komentar atau penilaian wartawan atau nara sumber yang kompeten atas berita yang muncul sebelumnya sehingga merupakan gabungan antara fakta dan interpretasi. Berawal dari informasi yang dirasakan kurang jelas atau tidak lengkap arti dan maksudnya.

d. Berita Mendalam

Berita mendalam (depth news) adalah berita yang merupakan pengembangan dari berita yang sudah muncul, dengan pendalaman hal-hal yang ada di bawah suatu permukaan. Bermula dari sebuah berita yang masih belum selesai pengungkapannya dan bisa dilanjutkan kembali (follow up system). Pendalaman dilakukan dengan mencari informasi tambahan dari narasumber atau berita terkait.

e. Berita Penjelasan

Berita penjelasan (*explanatory news*) adalah berita yang sifatnya menjelaskan dengan menguraikan sebuah peristiwa secara lengkap, penuh data. Fakta diperoleh dijelaskan secara rinci dengan beberapa argumentasi atau pendapat penulisnya. Berita jenis ini biasanya panjang lebar sehingga harus disajikan secara bersambung dan berseri.

f. Berita Penyelidikan

Berita penyelidikan (*investigative news*) adalah berita yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan penelitian atau penyelidikan dari berbagai sumber. Disebut pula penggalian karena wartawan menggali informasi dari berbagai pihak, bahkan melakukan penyelidikan langsung ke lapangan, bermula dari data mentah atau berita singkat. Umumnya berita investigasi disajikan dalam format tulisan *feature*. (Romly, 2003 : 40-46).

2.2.2 Berita Lunak (Soft News)

Berita lunak (*soft news*) adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam namun tidak bersifat segera ditayangkan. Program yang masuk ke dalam kategori berita lunak menurut (Morrisan)

a. Current Affair

Program yang menyajikan informasi terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat secara lengkap dan mendalam, cukup terikat dengan waktu. Batasannya adalah bahwa selama isu yang dibahas masih mendapat perhatian khalayak maka *current affair* dapat disajikan. Misalnya, program yang menyajikan cerita mengenai kehidupan masyarakat setelah ditimpa bencana alam dahsyat, seperti gempa bumi atau tsunami.

b. Magazine

Diberi nama magazine karena topik atau tema yang disajikan mirip dengan topik-topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah. Magazine adalah program yang menampilkan informasi ringan namun mendalam, dengan kata lain magazine adalah feature dengan durasi lebih panjang, ditayangkan pada program tersendiri yang terpisah dari program.

c. Dokumenter

Dokumenter adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik. Misalnya, menceritakan mengenai suatu tempat, kehidupan atau sejarah seorang tokoh, kehidupan atau sejarah suatu masyarakat (misalnya suku terasing) atau kehidupan hewan di padang rumput dan sebagainya. Suatu program dokumenter adakalanya dibuat seperti membuat sebuah film sehingga sering disebut dengan film dokumenter.

d. Talk Show

Program talk show atau perbincangan adalah program yang menampilkan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topik tertentu dipandu seorang pembawa acara (host). Mereka yang diundang adalah orang-orang yang berpengalaman langsung dengan peristiwa atau topik yang diperbincangkan atau mereka seorang ahli dalam masalah yang tengah dibahas.

e. Feature

Program berita yang menampilkan berita- berita ringan misalnya informasi mengenai tempat makan yang enak atau tempat liburan yang menarik semacam ini disebut feature. Dengan demikian, Feature adalah berita ringan (soft news) namun menarik. Pengertian “menarik” disini adalah informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, dan sebagainya. Tidak terlalu terikat dengan waktu penayangan, namun karena durasinya singkat (kurang dari lima menit) dan ia menjadi bagian dari program berita, maka feature masuk ke dalam kategori hard news. Jika feature terkait dengan peristiwa penting atau terkait

dengan waktu harus segera disiarkan dalam suatu program berita disebut dengan news feature.

2.2.3 Program Hiburan

Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan menghibur audience dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, permainan (game), musik dan pertunjukan.

a. Drama

Kata “Drama” berasal dari bahasa Yunani dran yang berarti bertindak atau berbuat (action). Program drama adalah pertunjukan “show” yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi. Dengan demikian, program drama biasanya menampilkan sejumlah pemain yang memerankan tokoh tertentu. Suatu drama akan mengikuti kehidupan atau petualangan para tokohnya. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah sinema elektronik (sinetron) dan film. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah :

1. Sinetron (Sinema Elektronik).

Telenovela merupakan istilah yang digunakan televisi Indonesia untuk sinetron yang berasal dari Amerika lain. Sinetron merupakan drama yang menyajikan cerita dari berbagai tokoh secara bersamaan. Masing-masing tokoh memiliki alur cerita mereka sendiri-sendiri tanpa harus dirangkum menjadi suatu kesimpulan. Akhir cerita sinetron cenderung selalu terbuka dan sering kali tanpa penyelesaian (*Open-ended*). Cerita cenderung dibuat berpanjang-panjang selama masih ada audien yang menyukainya.

2. Film

Televisi sering menayangkan film sebagai salah satu jenis program yang masuk dalam kelompok atau kategori drama. Adapun yang dimaksud film di sini adalah film layar lebar yang dibuat oleh perusahaan-perusahaan

film. Karena tujuan pembuatannya adalah untuk layar lebar (*theater*), maka biasanya film baru bisa ditayangkan di televisi setelah terlebih dahulu dipertunjukkan di bioskop atau bahkan setelah film itu didistribusikan atau dipasarkan dalam bentuk VCD atau DVD. Dengan demikian, televisi menjadi media paling akhir yang dapat menayangkan film sebagai salah satu programnya.

b. Permainan atau Game Show

Suatu bentuk atau program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu atau pun kelompok (tim) yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu. Menjawab pertanyaan dan atau memenangkan suatu bentuk permainan. Program permainan dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. **Quiz Show**

merupakan bentuk program permainan yang paling sederhana dimana sejumlah peserta saling bersaing untuk menjawab pertanyaan.

2. **Ketangkasan**

merupakan peserta dalam permainan ini harus menunjukkan kemampuan fisik atau ketangkasannya untuk melewati suatu halangan atau rintangan atau melakukan suatu permainan yang membutuhkan perhitungan dan strategi.

3. **Reality Show**

sesuai dengan namanya maka program ini mencoba menyajikan suatu situasi seperti konflik, persaingan atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya, menyajikan situasi sebagaimana apa adanya. Dengan kata lain, program ini mencoba menyajikan suatu keadaan yang nyata mungkin tanpa rekayasa. Namun pada dasarnya reality show tetap merupakan permainan (game).

c. Musik

Program musik dapat ditampilkan dalam dua format, yaitu video klip atau konser. Program musik ini dapat dilakukan di lapangan (outdoor) ataupun di dalam studio (indoor). Program musik di televisi sangat ditentukan dengan kemampuan artis yang menarik audien, tidak saja dari kualitas suara namun juga berdasarkan bagaimana mengemas penampilannya agar menjadi menarik.

d. Pertunjukan

Pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di studio ataupun di luar studio, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Jika mereka yang tampil para musisi, maka pertunjukkan itu menjadi pertunjukkan musik, jika yang tampil justru masak, maka pertunjukkan itu menjadi pertunjukkan memasak, begitu juga pertunjukkan sulap wayang, lenong, dan lain-lain.

2.3 Program Feature

Dari berbagai macam format dan jenis program diatas yang menjurus dari format program penulis ialah format Soft News, yang dibentuk melalui proses pengolahan kreatifitas yaitu Feature. Adapun jenis-jenis feature menurut Asep Syamsul M. Romli (2009:22-23) sebagai berikut:

2.3.1. Feature berita

Yaitu suatu feature yang lebih banyak mengandung unsur beritanya, dan berhubungan dengan peristiwa aktual yang menarik perhatian khalayak. Feature ini biasanya adalah merupakan pengembangan dan pendalaman (News analysis) dari sebuah Straight News atau issue yang masih menjadi perhatian publik.

2.3.2 Feature Opini

Feature jenis inipun biasanya terkait secara langsung atau tidak langsung dengan isu-isu yang masih aktual tentang sebuah peristiwa, sebuah ide/gagasan, atau sebuah statemen (pernyataan) orang penting, dan lain-lain. Bisa juga termasuk ke dalam jenis ini adalah artikel tentang perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi, fenomena kehidupan sosial-ekonomi, politik, kebudayaan, kesusteraan, dan lain-lain.

2.3.3 Feature Human Interest

Yaitu Feature yang muatan isinya langsung dapat menyentuh rasa perikemanusiaan pembaca, seperti kegembiraan, kejengkelan, bahkan kebenciannya. Contohnya adalah feature tentang anak jalanan di Jakarta, perilaku penyimpangan seksual di kalangan remaja, merebaknya perilaku peyalahgunaan narkoba, dan sejenisnya.

1.3.4 Feature Profil Tokoh (biografi)

Feature ini bercerita tentang penampilan (profil) dan biografi singkat tokoh-tokoh tertentu yang menarik untuk dibaca. Contoh feature jenis ini misalnya adalah tulisan tentang seorang tokoh yang baru meninggal (in memoriam)

1.3.5 Feature Perjalanan/Petualangan

Feature ini biasanya ditulis oleh pelaku perjalanan atau petualangan secara langsung atau tak langsung. Tulisan ini mengungkap laporan kisah perjalanan, fakta-fakta yang ditemui, dan kesan-kesan yang dirasakan selama perjalanan itu. Dalam Feature jenis ini, subjektifitas penulis sangat menonjol dengan sudut pandang "aku" atau "kami"

2.3.6 Feature Sejarah

Feature ini bercerita tentang fakta-fakta sejarah peristiwa dan tokoh masa lampau di suatu daerah atau tempat. contohnya tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan RI, strategi dakwah Islam para wali songo di pulau jawa, dan lain-lain. Feature sejarah yang baik, mampu membawa pembacanya ke masa silam. Seolah para pembaca ikut masuk ke dalam peristiwa sejarah yang dibacanya.

2.3.7 Feature How To Do

Feature ini dikenal juga dengan informasi how to do it. Misalnya tentang model pakaian, cara membuat dan menjahitnya, tentang resep makanan, merangkai bunga, kerajinan tangan, merawat dan mengoperasikan kamera, dan sejenisnya.

2.4 Proses Produksi

Suatu program acara televisi memerlukan perencanaan dan pertimbangan yang matang untuk dapat diproduksi. Mulai dari materi yang menarik, tersedianya sarana dan biaya, serta organisasi pelaksana. Suatu produksi program yang melibatkan banyak peralatan, orang dan biaya yang besar memerlukan suatu organisasi yang rapi agar pelaksanaan produksi jelas dan efisien. Tahapan produksi menurut Gerrald Millerson terdiri dari tiga bagian yang biasa disebut dengan standard operation procedure (SOP), yaitu:

2.4.1 Pra-Produksi

Merupakan tahap perencanaan dan persiapan dari sebuah produksi, tahap ini meliputi:

- a. Ide atau gagasan, yaitu penemuan atau pemilihan ide apakah menarik dan layak dijadikan sebuah program. Kemudian dilanjutkan dengan riset dan pengembangan gagasan tersebut
- b. Pembuatan naskah kasar serta treatment produksi dari hasil pengembangan gagasan dan riset.
- c. Perencanaan awal, tahap ini meliputi perencanaan interpretasi produksi (planning meeting), stage desain, tata cahaya, tata suara, make up, wardrobe dan fasilitas teknik.
- d. Pengadaan casting dan menentukan artis, kemudian blocking dan penyempurnaan naskah.
- e. Perencanaan teknis, tahap ini untuk menentukan peralatan yang dibutuhkan sesuai konsep seperti pemilihan kamera. Perencanaan grafis, konstruksi produksi, penyelesaian administrasi kontrak dan perijinan, budgeting serta pemantapan produksi.
- f. Rehearsal script, yaitu naskah yang digunakan untuk persiapan ketika latihan, dalam naskah ini sudah tercantum secara detil tentang setting, karakter, dialog dan adegan.
- g. Pra-studio rehearsal, dimulai dengan briefing kru serta reading para pemain yang dipimpin oleh sutradara atau pengarah acara. Pengarah

acara mengarahkan pemain, blocking, posisi, pengadeganan sesuai dengan treatment yang dibuat.

- h. Run trough, dimana rehearsal studio dilakukan mulai dari blocking kamera, tata cahaya, tata artistik dan pemain melakukan latihan hingga terbiasa dan nyaman di studio.

2.4.2 Produksi

Setelah perencanaan dan persiapan matang, maka pelaksanaan produksi dimulai. Pengarah acara memimpin jalannya produksi bekerjasama dengan kru dan artis yang terlibat. Masing-masing kru melaksanakan tugasnya seperti rehearsal yang telah dilakukan sebelumnya dan sesuai naskah maupun rundown yang ada.

Apabila program acara bukan live show maka semua shot dicatat oleh bagian pencatat dengan menyertakan timecode, isi adegan, dan tanda bagus atau tidak. Catatan ini nantinya akan berguna saat proses editing. Biasanya gambar hasil shooting dikontrol setiap akhir shooting hari itu juga untuk melihat apakah hasil pengambilan gambar sudah bagus. Apabila tidak maka adegan itu perlu diulang pengambilan gambarnya.

2.4.3 Paska-produksi

Merupakan tahap akhir dari sebuah produksi program acara televisi, setelah produksi lapangan maka materi masuk dalam pos editing. Tahap ini meliputi:

1. Editing

Proses penyusunan gambar menjadi sebuah cerita yang padu dan bakesinambungan sesuai konsep naskah. Dalam tahap editing ini yang pertama dilakukan adalah:

1. Editing offline

Yaitu memilah materi yang dianggap bagus sesuai catatan selama produksi berlangsung. Kemudian dilakukan capturing atau digitizing yaitu mengubah hasil gambar dalam pita menjadi data file. Dalam editing offline ini gambar disusun mengikuti urutan adegan namun bisa dimulai dari

adegan manapun mungkin dari tengah awal baru akhir, baru kemudian disusun berurutan.

2. *Editing online*

Tahap ini adalah penyempurnaan dari editing offline yaitu penambahan insert, pemberian efek gambar, suara, transisi, musik, credit title dan penyesuaian durasi tayang.

3. *Mixing*

Setelah semua komponen gambar dan suara selesai disusun selanjutnya adalah mixing audio sesuai standar penyiaran. Disini proporsi suara diatur mana suara yang perlu dominan dan mana yang dijadikan backsound jangan sampai suara saling mengganggu. Setelah semua selesai maka selanjutnya adalah print to tape atau diubah kembali kedalam pita kualitas broadcast.

4. *Preview*

Sebelum program diprint untuk disiarkan maka dilakukan preview oleh produser untuk memastikannya program sudah benar-benar fix. Jika ternyata masih terjadi kesalahan maupun perlu dikurangi atau ditambah sesuatu maka dilakukan revisi kembali. Setelah revisi fix barulah print on tape dan siap tayang. Kaset atau Tape yang digunakan masing-masing stasiun televisi belum tentu sama ada yang menggunakan jenis pita Betacam, DVCPRO, DVcam dan lainnya

5. *Tranmisi*

Setelah semua urusan editing selesai selanjutnya masuk pada bagian tranmisi yaitu bagian on air penyiaran program.

2.5 CANDI TUGU

2.5.1 pengertian CANDI TUGU

Candi Tugu ini mulanya menurut masyarakat sekitar adalah Watu Tugu (Batu Tugu). Bentuk dan teksturnya yang menyerupai stupa candi sehingga kebanyakan orang menyebutnya dengan sebuah Candi Tugu. Ada beberapa pemahaman antara para ilmuwan dan juga Masyarakat sekitar mengenai Candi Tugu ini. Beberapa ilmu

wan berpendapat bahwa bangunan Tugu tersebut adalah sebuah pembatas antara kerajaan Majapahit dan Pajajaran. Namun oleh penduduk setempat ada yang beranggapan bahwa Watu Tugu itu adalah dulunya sebuah dermaga dan Tugu tersebut difungsikan sebagai pengikat kapal-kapal yang sedang berlabuh. Argumen tersebut dikuatkan dengan ditemukannya sebuah besi jangkar kapal di lokasi situs pada era 70-an. Sehingga masyarakat Tugu meyakini bahwa dulunya lokasi Watu Tugu merupakan sebuah dermaga atau pelabuhan.

2.6 Studi Estetika

2.6.1 DOP Program Televisi

DOP adalah orang yang bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (cinematik look) dari sebuah film. Ia juga melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuannya tentang pencahayaan, lensa, kamera, emulsi film dan imaji digital, seorang sinematografer menciptakan kesan/rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap shot yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. (filmpelajar.com;2009)

Tugas *Director Of Photography* harus mengerti kamera, pencahayaan, serta bertanggung jawab atas seluruh tampilan film dengan menciptakan estetika setiap adegan melalui pilihan lampu tertentu, kamera dan lensa. Sebagai *Director Of Photography* harus berperan aktif dari tahap pra produksi sampai pasca produksi. Sebagai seorang kepala departemen senior, D.O.P diharapkan dapat menjadi contoh keseluruhan unit. Sering kali hanya individu dari sinematografer yang bekerja sebatas kualitas fotografi saja. Ketepatan waktu, perilaku kru, pakaian, kesopanan semua menjadi satu, setidaknya bagian dari D.O.P sehingga mereka menetapkan standar profesional untuk setiap kru. Banyak dari kita selalu beranggapan bahwa DOP (*Director of Photography*) adalah seorang kameraman, padahal tanggapan itu salah. DOP atau biasa juga disebut sinematografer, adalah orang yang bertanggung jawab atas semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film. Sinematografer juga bertugas untuk menyusun daftar perangkat kamera yang

dibutuhkan seperti filter, lensa, jenis film, tata lampu dan tata kamera.

Sinematografi (dari bahasa Yunani: kinema – κίνημα “gerakan” dan graphein – γράφειν “merekam”) adalah pengaturan pencahayaan dan kamera ketika merekam gambar fotografis untuk suatu sinema. Sinematografi sangat erat hubungannya dengan seni fotografi tetap, Seorang Sinematografer akan dibantu oleh sebuah tim yang dibentuknya mulai dari:

1. **Camera Assistant** yang bertugas mendampingi dan membantu semua kebutuhan *shooting* mulai dari pengecekan alat-alat hingga mempersiapkan sebuah shot.
2. **Focus Puller** yang bertugas membantu sinematografer dalam memutar focus ring pada lensa sehingga subjek yang diikuti kamera bisa terus dalam area fokus.
3. **Camera boy** istilah ini sering digunakan pada industrifilm di Hollywood, adalah seorang asisten kamera yang bertugas membawa kamera atau mempersiapkan kamera mulai dari tripods hingga memasang kamera pada tripods tersebut.
4. **Grip** adalah bertugas untuk memastikan letak kamera seperti yang diinginkan *DOP* baik secara level atau tinggi rendahnya. Grip juga bertanggung jawab dalam perpindahan kamera, memasang dolly track dan sebagainya.
5. **Gaffer** adalah istilah untuk seorang yang bertanggung jawab atau kepala departemen pencahayaan. Bersama *DOP*, Gaffer akan berdiskusi tentang warna, jenis cahaya dan gaya tata cahaya.
6. **Lightingman** adalah orang-orang dalam departemen pencahayaan yang bekerja menata lampu sesuai dengan perintah Gaffer dan kemauan *DOP*.

(<http://documents.tips/documents/bab-1-sinematografi.html>, diakses pada tanggal 29 Desember 2015)

2.6.2 PENGERTIAN STORY BOARD

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita.

(https://www.academia.edu/9133149/PENGERTIAN_STORY_BOARD_Storyboard. di akses tanggal 26 Mei 2016 pukul 21.31)

2.6.3 KOMPONEN STORY BOARD

Komponen STORYBOARD Format dalam penggunaan storyboard akan tidak sama, hal ini disesuaikan dengan peruntukan dalam pembuatan storyboard itu sendiri, semisal storyboard Iklan akan berbeda dengan storyboard yang dipergunakan dalam pembuatan website, Berikut beberapa hal yang terdapat dalam STORYBOARD :

1. Urutan / Scene / Frame
2. Video
3. Warna / Penempatan
4. Audio Ukuran
5. Waktu / durasi
6. Teks
7. Interaksi dengan penonton
8. Jenis Font
9. Ket erangan / Hal-hal lain (Ferry,Academia)

(https://www.academia.edu/9133149/PENGERTIAN_STORY_BOARD_Storyboard. di akses tanggal 26 Mei 2016 pukul 21.31)

Piranti utama dalam produksi film adalah seperangkat kamera sebagai alat untuk merekam gambar dari setiap adegan. Peranti pendukung lain seperti Tripod/Penyangga kamera dan grip/alat pendukung kamera (Scaffolding, rings, mount, dan Clapper). Selain itu,Kamera juga menjadi wakil dari Mata Sutradara

untuk bercerita sekaligus memudahkan penonton untuk memahami Cerita (M.Bayu Widagdo,44)

Di ruang kamera (produksi)dikepalai oleh seorang DOP (*Director Of Photography*) kemudian ada kameraman , Chief lighting atau graffer dan asisstennya.Disini seorang DOP tugasnya adalah sebagai Seorang yang menentukan dan mengupayakan kualitas terbaik dari gambar yang direkam atau diambil (Secara Teknis).

Secara Prinsip,Konsep Kamera yaitu sebagai piranti untuk menangkap imaji sementara. Bahan Penyimpanannya adalah film dan pita magnetis. Di Indonesia digunakan beberapa jenis pita video yang dipakai oleh Film Maker pemula, Antara Lain VHS/SUPER VHS , Betamax , Video 8/ Hi 8.Sekarang sudah berkembang menjadi Mini DV(digital video) dan Digital 8,Dengan sistem perekam audio serba digital.

Sistem standar kamera yang biasa digunakan di Indonesia adalah PAL (*Pashe Alternate Laine*).Ada juga NTSC(*National Television System Committee*). Tapi NTSC jarang dipakai di Indonesia.

Seorang Kameraman harus mengerti tentang body kamera. Sebab, body kamera berperan sangat penting selain untuk melindungi sistem yang ada didalamnya,body juga berfungsi sebagai kamar gelap yang bisa membantu menangkap imaji gambar dari objek yang terkena cahaya (Bayu Widagdo,46)

Didalam Kamera Digital memiliki beberapa fasilitas pendukung yang terdapat dalam program dan menunya,handycam juga memiliki :

1. *Exposure*

adalah Pengaruh pada kepekaan penangkapan cahaya pada kamera.

2. *Manual-Automatic Focus(AF/MF)*

Pengoperasian Fokus Gambar yang diinginkan oleh seorang Kameraman sehingga memudahkan kinerja seorang kameraman.

3. ***Different Picture Effect***

adalah Fitur yang disediakan di menu kamera yang memungkinkan didapatkan gambar sesuai imajinasi sebelum diperhalus pada proses *editing*. Didalam *different effect* terdapat *Negatif art*, *Black and White*, *Sepia*, *Solarize*, *Slim*, *Stretch*, *Pastel*, dan *Mozaic*.

4. ***Digital effect***

adalah fitur yang mempengaruhi tampilan gambar. ***Still*** adalah membuat gambar diam, bahkan memungkinkan *freeze* dapat juga dibuat di fitur tersebut.

5. ***Flash, Lumination dan Trail***

memungkinkan efek gambar terlihat terbata bata dan tampak patah-patah. ***Slow Shtr*** Menggerakkan gambar sehingga terlihat seakan *Slow motion*. ***Old movie*** memberi efek sinema, warna cenderung kuning kecoklatan seperti pada *sepia*

6. ***LCD***

merupakan Salah satu keunggulan lain dari kamera digital. LCD berperan sebagai monitor *view fender* yang menampilkan hasil pengambilan gambar, sekaligus menjadi *playback* untuk melihat hasilnya secara langsung.

7. ***Playback***

Pada Kamera Analog, Hasilnya sementara hanya bisa dilihat melalui proses *film* dalam laboratorium kimia. Tidak demikian dengan kamera digital dimana hasil sementara bisa langsung dilihat lewat LCD pada *Control player*.

8. ***Audio – Visual Auto Synchronize***

pada kamera analog, Perekaman gambar dan suara dilakukan secara terpisah namun, perekaman dan *synchronize* audio dan visual pada kamera digital bisa dijadikan satu. Sementara pada proses *editing* suara dan gambar dapat dipisah.

9. *Rechargeable Battery*

funksinya memungkinkan bila pengambilan gambar di tempat-tempat yang jauh dari sumber listrik.

10. *LCD bright*

adalah memungkinkan kesan gambar lebih peka terhadap warna-warna sehingga tampak lebih menyilaukan dan *Soft*.

z

10. *Program*

difungsikan sebagai pengatur kondisi atau alat untuk beradaptasi dengan lingkungan agar lebih harmonis. Sebagai contoh pengambilan gambar dipantai bisa dipilih program *Sport* dan *beach* kemudian di malam hari kita

(Ming Muslimin, 2014, *Dasar Estetika Film*, https://www.academia.edu/8030635/Camera_and_Framing_Dasar_Eстетika_, diakses tanggal 28 Desember 2016) bisa memakai program night Shoot dan sebagainya.

2.6.4 *Kamera Angle*

Tata kamera Dalam penataan kamera secara teknik yang perlu diperhatikan salah satunya adalah camera angle atau sudut kamera. Menurut Gerzon, dalam pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan dengan serabutan bisa merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami. Oleh karena itu penentuan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang

berkesinambungan. Askurifai Baskin (2009) menjelaskan tipe angle kamera di bagi menjadi 2 jenis antara lain :

2.6.4.1 Angle Kamera Obyektif

Angle Kamera Obyektif adalah kamera dari sudut pandang penonton outsider, tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Angle kamera obyektif tidak mewakili siapapun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera, tidak merasa ada yang melihat. Beberapa sudut obyektif antara lain.

1. *High Angle*

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan STIKOM berbeban berat.

2. *Eye Angle*

Kamera ditempatkan sejajar sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut eye level hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.

3. *Low Angle*

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya.

4. *Frog Eye*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek. Pengambilan ini dilakukan agar menimbulkan efek penuh misteri dan untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh atau ganjil.

2.6.4.2 Angle Kamera Subyektif

Angle Kamera Subyektif adalah kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton. Atau dari sudut pandang pemain lain, misalnya film horor. Angle kamera subyektif dilakukan dengan beberapa cara:

1. Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
2. Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu. Penonton akan mengalami sensasi yang sama dengan pemain tertentu. Jika sebuah kejadian disambung dengan close up seseorang yang memandang ke luar layar, akan memberi kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan oleh pemain yang memandang ke luar layar tersebut.
3. Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Seperti presenter yang menyapa pemirsa dengan memandang langsung ke kamera. Relasi pribadi dengan penonton bisa dibangun dengan cara seperti ini.

2.6.4.3 Angle kamera point of view

Angle kamera point of view yaitu suatu gabungan antara obyektif dan subyektif. Angle kamera p.o.v diambil sedekat shot obyektif dalam kemampuan meng-approach sebuah shot subyektif, dan tetap obyektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subyektif, sehingga memberi kesan penonton berada pipi dengan pemain yang di luar layar. Contoh paling jelas adalah mengambil close up pemain yang menghadap ke pemain di luar layar dan sebelumnya didahului dengan Over Shoulder Shoot.

(<http://sir.stikom.edu/345/6/BAB%20III.pdf> angle kamera diakses pada tanggal 12 desember 2016 11.15)

2.6.5 Komposisi Framing dan jenis-jenis gambar (*Type of shoot*)

Jumlah *frame* yang dibutuhkan dalam satu detik (*frame per second/fps*) untuk membentuk sebuah gerakan ini biasa disebut sebagai *frame rate*. Semakin banyak *frame* yang dibutuhkan untuk membentuk gerakan dalam satu detik, maka semakin halus pergerakan itu akan terlihat oleh mata kita. Namun sebaliknya, jika *frame* yang digunakan relatif sedikit, maka pergerakan gambar tersebut akan terlihat patah-patah.

Pembingkaian gambar (*framing*) dalam film sangat mempertimbangkan beberapa aspek yang sangat berpengaruh pada emosi dan motivasi yang dituju oleh seorang sutradara atau pembuat film. Aspek tersebut salah satunya adalah jenis-jenis *shot* (*type of shot*). Pada dasarnya *type of shot* ini dibagi menjadi 3 bagian besar yakni *Close Shot*, *Medium Shot*, dan *Long Shot*. Akan tetapi tiga jenis *shot* ini kemudian dikembangkan menjadi beberapa jenis lagi berdasarkan perkembangan pemahaman akan dampak psikologis *shot* dan kebutuhan dalam pengambilan gambar yang variatif. Adapun pembagian tersebut antara lain menjadi:

1. *ECU (extreme close-up)*

Shot yang menampilkan detail obyek, misalnya mata, hidung, atau telinga. *Shot* ini biasanya digunakan untuk maksud tertentu atau menunjukkan detail objek tertentu yang sangat perlu diketahui oleh penonton dan objek yang di *shot* memiliki peran penting dalam sebuah cerita.

2. *BCU (big close-up)*

Shot yang menampilkan dari bawah dagu sampai atas dahi. Untuk menunjukkan detail ekspresi seorang tokoh.

3. *CU (close-up)*

Shot yang menampilkan dari batas bahu sampai atas kepala. Untuk menunjukkan detail objek/kedekatan suatu objek tertentu.

4. *MCU (medium close-up)*

Shot yang menampilkan objek dari batas dada sampai atas kepala. *Shot* ini biasa digunakan dalam adegan wawancara untuk menunjukkan kedekatan

dengan objek tanpa menghilangkan kewibawaan orang yang diwawancara.

5. **MS (medium shot)**

Shot yang menampilkan objek sebatas perut sampai kepala.

6. **MLS (medium long shot)**

Shot yang menampilkan objek sebatas pinggang sampai kepala. Terkadang juga bisa sampai sebatas lutut sampai kepala. Pengambilan gambar ini juga sering disebut dengan Knee Shoot.

7. **LS (long shot)**

Shot yang menampilkan objek secara keseluruhan mulai dari telapak kaki sampai atas kepala serta sedikit terlihat latar belakang objek sehingga tampak penuh di frame. Jenis shot ini juga kadang disebut sebagai FS (*full shoot*).

8. **VLS (very long shot)**

Shot yang sedikit lebih luas dari long shot. Pada *shot* ini latar belakang atau *setting* tampak lebih dominan dari objek utamanya. *Shot* ini bertujuan untuk menunjukkan setting yang digunakan dalam sebuah adegan dengan interaksi tokoh utama berada dalam *setting* tersebut.

9. **ELS (extreme long shot)**

Pengambilan gambar dengan menampilkan objek utama pada posisi yang sangat jauh. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan lokasi secara keseluruhan. Terkadang objek utama atau tokoh sengaja dihilangkan karena tujuan utama dari shot ini adalah untuk memberikan orientasi tempat dimana peristiwa atau adegan itu terjadi. *Shot* ini terkadang disebut juga sebagai ES (*establish shot*).

Type of shot di atas biasa digunakan pada objek tunggal, dan apabila objek lebih dari seorang, maka dikenal pula *Type of shot* sebagai berikut:

a. **Oneshot**

Pengambilan gambar satu objek bertujuan memperlihatkan seseorang dalam satu *frame*.

b. ***Two Shot (TS)***

Shot yang menampilkan dua orang dalam satu frame gambar.

c. ***TreeShot***

Pengambilan gambar tiga orang.

d. ***Group Shot***

Pengambilan gambar dengan menampilkan beberapa objek dalam satu frame gambar.

e. ***OverShoulder(OS)***

Pengambilan gambar dimana kamera berada di belakang bahu salah satu obyek pelaku, dan bahu si pelaku tampak dalam *frame*. Obyek utama tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main.

(Ming Muslimin, 2014, *Dasar Estetika Film*,
https://www.academia.edu/8030635/Camera_and_Framing_Dasar_Estetika_,
diakses tanggal 28 Desember 2016)

2.6.6 Pergerakan Kamera

Pergerakan Kamera dalam buku Askurifal Baskin (2009), istilah untuk menciptakan gambar-gambar yang dinamis dan dramatis, kita perlu mengenal macam-macam gerakan kamera yakni istilah untuk menyebut arah gerak kamera yang dimaksudkan. Ada beberapa jenis pergerakan kamera, antara lain sebagai berikut :

1. Tilting

Tilting adalah pergerakan kamera secara vertikal, baik ke atas maupun ke bawah. Secara prinsip tilting sama dengan panning yaitu kamera berada di atas tripodnya. Disebut tilt up dan tilt down.

2. Panning

Panning adalah pergerakan kamera yang menyamping secara horizontal baik ke kiri maupun ke kanan.

3. Tracking

Tracking Gerakan tracking kamera biasanya menggunakan alat yang disebut dolly (bergerak di atas rel tripod) atau bisa dengan cara hand held – candid camera (kamera dipanggul)

4. Crane

Crane pergerakan kamera meninggi atau merendah dari dasar pijakan objek. Lebih membantu pergerakan kamera secara optimal yang tak mungkin dilakukan oleh operator kamera dengan hand held, dolly, maupun jerry rig

5. Following

Following Kamera bergerak aktif mengikuti kemanapun talent bergerak.

<http://sir.stikom.edu/345/6/BAB%20III.pdf> pergerakan kamera diakses pada tanggal 12 desember 2016 pukul 11.34

2.6.7 Istilah Bahasa Kameramen

Bahasa-bahasa istilah yang sering digunakan dalam produksi film :

1. Head Room

yaitu ruang jeda semu yang berada di antara kepala talent dan frame kamera. Headroom sangat penting untuk membuat gambar agar nyaman untuk dilihat.

2. Zooming-Zoom

yaitu fasilitas pada kamera yang memungkinkan untuk mendapatkan objek gambar yang terkesan dekat meskipun kamera berada relatif jauh, begitu juga sebaliknya.

3. Blur

yaitu efek hasil perekaman gambar sehingga tampak seperti tidak fokus dan tampak buram. Efek blur juga bisa direkayasa pada tahap pascaproduksi –editing

4. Fading

digunakan untuk menyebut tampilan gambar yang muncul (fade in) atau menghilang (fade out) secara perlahan dari layar.

5. Framing

memberi atau batasan area setting yang masuk dan tertangkap oleh lensa kamera saat perekaman gambar berlangsung.

6. White Balance

yaitu sesuatu hal yang penting yang perlu diketahui oleh seorang kameramen, sebuah standarisasi warna akibat cahaya yang masuk, diperlukan karena adanya perbedaan warna yang ditangkap kamera

7. Walk in – Walk out

yaitu kamera bergerak aktif untuk menjauhi atau mendekati artis saat dishoot berlangsung. Posisi kamera tidak bergerak on tripod, pergerakan talent mendekati kamera (walk in) pergerakan talent menjauhi kamera (walk out).

8. Garis imajiner

yaitu garis khayal pengambilan gambar sebagai batas gerak pandang kamera untuk menjaga konsistensi posisi objek antar frame. Fungsinya agar membuat gambar antara kamera 1 dengan lainnya tidak membingungkan penonton.

2.6.8 Jenis dan Format kamera

2.6.8.1 Kamera Video

Kamera video adalah perangkat perekam gambar video yang mampu merekam gambar digital dari mode gambar analog. Kamera video termasuk salah satu produk teknologi digital, sehingga disebut pula salah satu perangkat digitizer yang memiliki kemampuan mengambil input data analog berupa frekuensi sinar dan mengubah ke mode digital elektronis. Menurut media rekamnya kamera video dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Kamera Analog (Film)

- Kamera video analog merekamkan imej dan menyimpannya dalam bentuk analog (film)
- Cara penyimpanan video hasilan jenis ini adalah dalam bentuk kaset video yang terdapat dalam berbagai bentuk seperti format VHS, VHS-C, HI* dan U-MATIC
- Video jenis analog ini hanya boleh dimainkan pada pemain video yang sesuai dengannya.

2. Kamera Digital

- Kamera digital merekam imej dan menyimpannya dalam bentuk digital
- Menggunakan kaset video yang berada dalam format DVC (*Digital Video Cassette*) Boleh disambung ke komputer dengan menggunakan kabel *fire wire*
- Penyuntingan video yang dihasilkan boleh dibuat dengan menggunakan sutingan yang sesuai.

(Nur <https://prezi.com/7aweelxisb8e/jenis-jenis-kamera-video/>, tanggal 28 Desember 2016)

Penggolongan jenis kamera bisa didasarkan pada format media penyimpan yang digunakan. Ada dua shooting format yang ada yakni analog dan digital (Smith, 2006: 63):

1. Analog

Pada kamera analog signal diproses langsung ke pita film sehingga harus di transfer untuk editing sehingga kualitas gambar dapat menurun dan rentan terhadap gangguan dan cara menyimpan video jenis ini yaitu dalam bentuk kaset baik secara internal maupun eksternal. Kamera analog juga kebanyakan memiliki harga yang cukup mahal, tetapi kamera ini memiliki kelebihan pada hasil yang lebih colorful. Contohnya kamera yang menggunakan kaset BETACAM, BETAMAX, VHS.11 dan U-MATIC

2. Digital

Pada era kamera digital proses penyimpanan disimpan pada memory card yang terdapat pada kamera. Sehingga data video dapat langsung diproses dalam komputer, harga kamera pun relatif lebih murah dibandingkan kamera analog. Contoh kamera MD 10000, AG-DV 102 maupun kamera DSLR.

(http://sir.stikom.edu/1060/5/BAB_II.pdf jenis jenis format kamera diakses pada 12 desember 2016 pukul 12.07)