

PRODUKSI KONTEN MEDIA

AUDIO VISUAL

Nicholaus Wayong Kabelen, S.Sn., M.Sn.
Daniel Budiana, S.SOS., M.A.

PRODUKSI KONTEN MEDIA AUDIO VISUAL

Ditulis oleh:

Nicholaus Wayong Kabelen, S.Sn., M.Sn.
Daniel Budiana, S.SOS., M.A.

Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh

PT. Literasi Nusantara Abadi Grup
Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Kav. B11 Merjosari
Kecamatan Lowokwaru Kota Malang 65144
Telp : +6285887254603, +6285841411519
Email: literasinusantaraofficial@gmail.com
Web: www.penerbitlitnus.co.id
Anggota IKAPI No. 340/JTI/2022



Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan I, Mei 2024

Perancang sampul: Bagus Aji Saputra
Penata letak: Bagus Aji Saputra

ISBN : 978-623-114-786-8

viii + 104 hlm. ; 14,8x21 cm.

©Mei 2024



PRAKATA

Halo pembaca.

Selamat datang di era baru konten media!

Tahun 2024 menandai titik balik penting dalam evolusi media digital, tempat inovasi teknologi dan kreativitas manusia bekerja sama untuk menciptakan pengalaman yang belum pernah terjadi sebelumnya. Buku ini menjadi panduan bagi siapa saja yang ingin memahami, menjelajahi, dan menguasai dunia konten media yang dinamis ini. Dinamika konten media berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir.

Dalam dekade terakhir, kita telah menyaksikan transformasi besar dalam cara kita mengonsumsi informasi dan berkomunikasi. Dari blog dan media sosial hingga video streaming dan podcast, konten media telah mengubah lanskap budaya dan bisnis secara mendasar. Dengan begitu banyak peluang yang tersedia, memahami bagaimana membuat, mengelola, dan mendistribusikan konten berkualitas tinggi menjadi keterampilan yang sangat penting.

Buku ini merinci cara membuat, mengelola, dan mendistribusikan konten media yang efektif dan berdampak. Bab-bab dalam buku ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang

berbagai aspek konten media. Mulai dari mengembangkan strategi konten yang kuat, teknik membuat konten yang menarik, hingga menganalisis kinerja konten Anda di berbagai platform digital.

Kami juga berbagi wawasan tentang tren terkini dan praktik terbaik untuk membantu Anda tetap relevan dan kompetitif di pasar yang berubah dengan cepat ini. Terima kasih kepada semua pihak yang mendukung pembuatan buku ini. Kepada seluruh pakar dan praktisi yang telah berbagi ilmu dan pengalaman, kepada tim redaksi yang telah bekerja keras menyempurnakan setiap halaman, dan terutama kepada pembaca kami yang ingin belajar dan berkembang.

Kami berharap buku ini tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga menjadi inspirasi dalam menciptakan konten media yang inovatif dan bermakna. Mari kita bersama-sama menjelajahi kemungkinan tak terbatas di dunia digital dan memanfaatkannya untuk mencapai kesuksesan.

Selamat membaca dan semoga sukses selalu

Salam,

Wayong dan Daniel

DAFTAR ISI



Prakata	iii
Daftar Isi	v
INDUSTRI TELEVISI DI INDONESIA	1
A. Fungsi Siaran TV	2
B. Industri Televisian di Indonesia	3
C. Stasiun Tv Komunitas	14
D. Indrustri Siaran Televisi Dan Perkembangannya	17
RAGAM PROGRAM TV	21
A. Program Informasi/Berita	21
B. Program Hiburan	28
TIM PRODUKSI	35
A. Tim Produksi	35
B. Produser eksekutif	37
C. Produser	38
D. Producer Assistant (PA)	39

E. Manajer produksi	40
F. Tim kreatif.....	40
G. Direktur Program (PD)	41
H. Manajer lantai	42
I. Manajer Unit Produksi (UPM)	45
J. Lighting Person.....	46
K. Asisten Camera Person (Campers).....	47
L. Audio Person.....	48
M. Wardrobe	48
N. Editor.....	49
O. Control Room	50
P. Set & Property.....	50
Q. Unit manager	51
R. Desain Grafis.....	52
S. Presenter (Host).....	52
T. Inscribe Man.....	53
U. Bagian penyiaran dan relay.....	54
V. Siaran langsung.....	55
UTILITAS KAMERA	57
A. Jenis gerakan kamera	63
B. Jenis Sudut Foto	67
TATA CAHAYA.....	73
A. Three Point Lighting	75
B. Availabel Light.....	81

C. Peralatan <i>Lighting</i> /Tata Cahaya	83
D. Teknik Cutting atau Blocking	86

AUDIO TELEVISI 93

A. Dialog	95
B. Voice Over	97
C. Soundtrack	97
D. Atmosfer/ <i>ambient sound</i>	98
E. Sound Effect	99
F. Alat Pembuatan Audio	100

INDUSTRI TELEVISI DI INDONESIA



Tujuan Instruksional Umum :

Memperkenalkan kepada mahasiswa tentang sejarah televisi dan perkembangan industri pertelevisian di Indonesia.

Tujuan Instruksional Khusus :

- Mahasiswa mengetahui sejarah televisi secara umum.
- Mahasiswa mengetahui fungsi siaran TV.
- Mahasiswa mengetahui berbagai stasiun televisi di Indonesia.
- Mahasiswa mengetahui perkembangan industri pertelevisian di Indonesia.

Pada tahun 1873 seorang operator telegram asal Valentia, Irlandia yang bernama Joseph May menemukan bahwa cahaya mempengaruhi resistensi listrik selenium. Setelah beberapa kurun waktu lamanya kemudian diciptakan sebuah piranti metal kecil yang bisa berputar dengan lubang-lubang di dalamnya oleh seorang mahasiswa yang bernama Julius Paul Gottlieb Nipkow (1860-1940) atau lebih dikenal Paul Nipkow di Berlin, Jerman pada tahun 1884 dan disebut sebagai cikal bakal lahirnya televisi. Baik Farnsworth, maupun Zworykin, bekerja terpisah, dan keduanya berhasil dalam membuat kemajuan bagi TV secara komersial dengan biaya yang

sangat terjangkau. Di tahun 1935, keduanya mulai memancarkan siaran dengan menggunakan system yang sepenuhnya elektronik.

Stasiun televisi pertama di Indonesia yaitu Televisi Republik Indonesia (TVRI) adalah stasiun televisi pertama di Indonesia, yang mengudara sejak tahun 1962 di Jakarta dan Starvision Plus pada tanggal 23 Agustus 1962. Siaran perdananya menayangkan upacara peringatan hari kemerdekaan republik Indonesia ke-17 dari istana Negara Jakarta dengan gambar masih hitam putih. Pada tanggal 20 Oktober 1963, dikeluarkan keppres no. 215/1963 tentang pembentukan yayasan TVRI dengan pimpinan umum presiden RI. Hingga pada tahun 1964 mulailah dirintis pembangunan stasiun penyiaran daerah yang disebut dengan SPK (Stasiun Produksi Keliling) dimulai dengan TVRI stasiun Yogyakarta, yang secara berturut-turut diikuti dengan stasiun

Medan, Surabaya, Ujungpandang (Makassar), Manado, Denpasar dan Balikpapan (bantuan Pertamina) dan wilayah-wilayah lain.

A. Fungsi Siaran TV

Ada 4 poin utama fungsi siaran TV yaitu: menginformasikan (information), menghibur (entertainment) dan mendidik (education) serta sebagai ruang kontrol masyarakat. Indonesia merupakan Negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari lima pulau besar dan 13 ribuan pulau kecil yang tersebar di antara benua Asia dan Australia. Luas daratan sekitar 1,9 juta kilometer persegi dengan jumlah penduduk lebih dari 200 juta jiwa yang tersebar dengan kepadatan penduduk yang tidak merata. Sementara setiap orang di pelosok daerah butuh informasi dan komunikasi, sayangnya sampai hari ini informasi yang disampaikan tidak berjalan dengan baik. Hal ini mengakibatkan kesulitan dalam penyampaian informasi yang benar

kepada masyarakat, karena informasi dapat direkayasa sedemikian rupa sehingga kebenaran bisa diputarbalikkan. Walaupun terjalin dengan baik, daya tangkap masyarakat desa dengan masyarakat kota tentu berbeda tetapi terkadang sasiun TV (terutama stasiun TV swasta) memukul rata siaran tv-nya tidak memandang demografi penduduknya. Apalagi masyarakat Indonesia yang tingkat pendidikannya relatif masih rendah sehingga sulit untuk menyeleksi informasi yang diterimanya.

Di tahun 1999, banyak stasiun TV swasta yang menayangkan acara infotainment termasuk di dalamnya adalah kehidupan pribadinya. Acara tersebut setiap hari tayang dengan suguhan berbagai macam berita salah satunya perceraian selebritas, apa yang terjadi? Masyarakat menganggap perceraian adalah gaya hidup sehingga tahun-tahun itu kasus perceraian naik tajam ini terlihat dari KUA (Kantor Urusan Agama) percaya atau tidak kasus ini menjadi tren tersendiri dan fenomenal hingga muncul di TV sekitar tahun 2002.

Bagi masyarakat awam, masuk TV dan diberitakan ke seluruh nusantara adalah kebanggaan tidak peduli baik atau buruk. Meskipun stasiun TV telah menjalankan tugasnya dengan baik tetapi baru pada ranah menginformasikan dan menghibur sedangkan fungsi mendidik belum terwujud. Dengan demikian akan menyebabkan terjadinya miskomunikasi dan ini akan mengakibatkan kerawanan- kerawanan sosial.

B. Industri Television di Indonesia

Persaingan industri media di Indonesia secara khususnya televisi didominasi oleh 8 grup yang memiliki bisnis di bidang media. Berikut gambaran ringkas peta kepemilikan media secara nasional di Indonesia:

1. Trans Group

Grup milik Chairul Tanjung ini telah terbentuk sejak 1987. Grup yang dahulu bernama Para Grup ini memiliki korporasi media yang terdiri dari Trans TV, Trans7, Trans Vision, PT Indonusa Telemedia, CNN Indonesia, dan Detik.com. Sejatinnya Trans TV berdiri dahulu di akhir tahun 2001. Dengan perkembangannya, Trans corp berhasil melebarkan sayap dengan Trans7 nya (dahulu bernama TV7) pada tahun 2006. 2 Stasiun TV yang dimiliki Trans Corp ini memiliki 2 segmentasi yang berbeda, Trans TV lebih ke segmentasi perempuan, sementara laki-laki dapat menikmati tayangan yang ada di Trans 7. Dalam industri media audio visual, Trans Corp pada tahun 2015 mengambil lisensi CNN dari Warner Bros (https://id.wikipedia.org/wiki/CNN_Indonesia) sehingga lahirlah CNN Indonesia. Sebagai tambahan, pada 2011 CT Corp berhasil mengakuisisi detik.com sebagai portal berita terbesar pada masanya.



Gambar 1. Bisnis Media Trans Corp

Sumber: <https://romelte.com/peta-konglomerasi-media-di-indonesia-saat-ini/>

a. TRANS TV

Trans TV (Televisi Transformasi Indonesia) didirikan pada tanggal 1 Agustus 1998. Trans TV mulai resmi disiarkan pada 10 November 2001 meski baru terhitung siaran percobaan, Trans TV sudah membangun stasiun relai TV-nya di Jakarta dan Bandung. Siaran percobaan dimulai dari seorang presenter yang menyapa pemirsa pukul 19.00 WIB malam. Trans TV kemudian pertama mengudara mulai diluncurkan diresmikan presiden Gus Dur sejak 15 Desember 2001 sejak sekitar pukul 19.00 WIB Malam, Trans TV memulai siaran secara resmi.

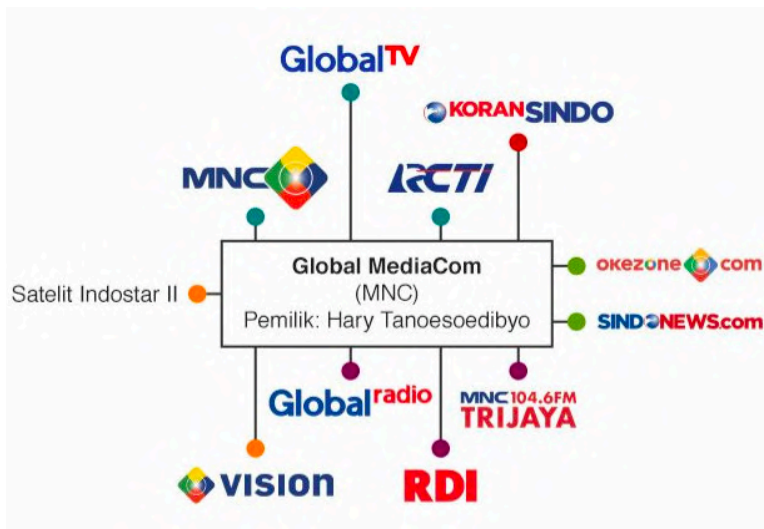
b. TRANS 7

Trans 7 adalah sebuah stasiun televisi yang sebelumnya bernama TV7. Stasiun televisi ini didirikan pertama kalinya pada tanggal 22 Maret 2000 dan dikeola oleh PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh, dan diluncurkan pertama kalinya pada tanggal 10 November 2001. Sebelum bernama Trans 7, stasiun televisi ini bernama TV7, tapi setelah PT. Trans Corporation membeli saham PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh sebesar 49% maka kemudian TV7 berganti nama menjadi Trans7 pada tanggal 4 Agustus 2006 dan di-*launching* ulang pada tanggal 15 Desember 2006.

2. MNC Grup

MNC Grup dimiliki oleh Hary Tanoesoedibyo. Dalam bisnis pertelevisian di Indonesia, Media Nusantara Citra (MNC) memiliki 4 perusahaan, yakni RCTI, Global TV, MNCTV dan televisi berita iNews.

Sebaran bisnis dari Media Nusantara Citra (MNC) selain televisi dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 2. Bisnis Media MNC Grup

Sumber: <https://romeltea.com/peta-konglomerasi-media-di-indonesia-saat-ini/>

a. RCTI

RCTI atau Rajawali Citra Televisi Indonesia adalah stasiun televisi swasta pertama di Indonesia. RCTI didirikan untuk sarana alternatif siaran tontonan yang menarik yang sebelumnya selalu didominasi oleh TVRI. Dan mengudara pertama kalinya pada tanggal 1 Januari 1987. Dan kemudian memulai siaran percobaan secara global pada tanggal 1 Januari 1988 dan diresmikan pada tanggal 24 Agustus 1989. Pada awalnya ijin siaran RCTI awalnya adalah untuk area jabodetabek, tetapi karena semakin hari semakin banyak peminat RCTI, maka kemudian RCTI mulai siaran secara bebas di Indonesia dengan dibarengi ijin pemerintah atas hak siaran di Indonesia pada tanggal 24 Agustus 1990.

b. MNC TV

MNC TV (dahulu bernama TPI yang merupakan singkatan Televisi Pendidikan Indonesia) merupakan stasiun swasta kedua di Indonesia, pada awalnya, TPI merupakan stasiun yang berbagi dengan TVRI yang khusus menyiarkan berbagai acara pendidikan dan edukasi. Mengudara secara nasional pertama kalinya pada tanggal 1 Januari 1991. Dan diresmikan pada tanggal 23 Januari 1991 oleh Presiden Soeharto di Studio 12 TVRI. Walaupun dulunya TPI berkongsi dengan TVRI, tapi di pertengahan tahun 90-an, TPI mulai memisahkan diri dari TVRI dan mulai membuat siaran sendiri serta mulai mengurangi siaran pendidikan, dan kemudian berubah kepanjangan menjadi Televisi Paling Indonesia. Pada perkembangannya, kepemilikan TPI jatuh ke tangan MNC Grup yang akhirnya berubah nama menjadi MNC TV sejak 20 Oktober 2010.

c. GTV

GTV yang mulanya bernama Global TV didirikan pada tanggal 22 Maret 1999, awalnya dimiliki oleh ICMI dan IIFTIHAR dengan nama perusahaan PT Global Investasi Bermutu. Global TV memperoleh izin siaran pada tanggal 25 Oktober 1999. Sebenarnya, Global TV ditujukan untuk televisi dengan syiar Islam, pendidikan, teknologi dan pengembangan sumber daya manusia. Pada awalnya hanya disiarkan untuk merelay acara MTV Asia yang pada awalnya ditayangkan di antv. Namun sejalan dengan makin turunnya pamor MTV Asia, Global TV lalu mulai menyiarkan acara sendiri (saat itu program yang menonjol adalah acara-acara dari Nickelodeon).

Malam puncak perayaan ultah GlobalTV menjadi sejarah baru bagi stasiun televisi itu. Pasalnya, berbarengan dengan malam puncak perayaan, stasiun tersebut secara resmi berganti nama dan logo. Setelah sebelumnya masyarakat luas mengenalnya dengan sebutan GlobalTV, maka teritung sejak malam puncak perayaan ultah kini nama tersebut tidak lagi digunakan. Sebagai gantinya, masyarakat akan ditemani oleh stasiun bernama GTV. Dengan perubahan nama itu diharapkan bisa mempermudah masyarakat umum dalam hal penyebutan.

3. Elang Mahkota Teknologi (Emtek)

Bisnis Televisi dari Grup Elang Mahkota Teknologi (Emtek) yang dimiliki Eddy Sariatmadja ini terdiri dari SCTV, Indosiar, serta TV lokal di Jakarta yakni O-Channel.

Bisnis media lainnya dari Emtek Group dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Bisnis Media EMTEK Group

Sumber: <https://romelte.com/peta-konglomerasi-media-di-indonesia-saat-ini/>

a. SCTV

SCTV (awalnya singkatan dari Surabaya Central Televisi Indonesia), hal ini memang sebenarnya SCTV pada awalnya adalah stasiun yang memancarkan siaran RCTI (yang pada saat itu hanya mengudara di daerah jabodetabek) di daerah Surabaya dan sekitarnya. Maka tak heran jika saat itu, SCTI dan RCTI dikenal sebagai saudara kembar. Mengudara pertama kali pada tanggal 24 Agustus 1990 (berbarengan dengan keluarnya ijin RCTI untuk mengudara secara nasional). Pada awalnya, siaran SCTV hanya berupa siaran RCTI yang disiarkan kembali, tapi lama-kelamaan, SCTV mulai membuat siaran sendiri dan mulai terpisah dengan RCTI. Dan pada tahun 1991, siaran SCTV mulai meluas ke daerah luar teritori Surabaya seperti Bali, Lamongan, Banyuwangi, dll. Sejak saat itulah kemudian SCTV mengubah kepanjangannya menjadi Surya Citra Televisi Indonesia. SCTV sendiri mulai mengudara secara nasional pada tanggal 1 Januari 1993, dengan berberkal SK Menteri Penerangan No. 111/1992. Kini, INDOSIAR dan SCTV resmi bergabung pada tanggal 1 Mei 2013 di bawah bendera EMTEK Grup.

b. INDOSIAR

Indosiar adalah salah satu stasiun televisi swasta Indonesia yang beroperasi di Daan Mogo Jakarta Barat. Stasiun televisi yang dikelola oleh PT. Indosiar Karya Media Tbk pertama kalinya beroperasi secara nasional pada 1 September 1994 di Jakarta dan diresmikan pada tanggal 1 Januari 1995. Pada awal siarannya, Indosiar banyak menayangkan acara-acara favorit keluarga dan menjadi salah satu Stasiun Televisi paling

banyak ditonton pada era 90-an. Tapi kini, pamornya mulai turun sejalan dengan banyaknya stasiun-stasiun televisi baru yang mendapat hak siar. Namun berkat kesuksesannya menggapai market terbesar di Indonesia (Kelas C ke bawah) dengan ajang pencarian bakat music Dangdut, Indosiar mampu bersaing kembali dengan stasiun TV Swasta lainnya. Kini, INDOSIAR dan SCTV resmi bergabung pada tanggal 1 Mei 2013 di bawah bendera EMTEK Grup.

4. Media Group

Trend TV yang berfokus pada berita menjadi populer semenjak berdirinya Media Group yang dimiliki oleh Surya Paloh. Dengan berfokus pada berita, Metro TV lahir pada tahun 2000. Korporasi media lain yang dimiliki grup ini terdiri dari Harian Media Indonesia, Media Group, dan Metrotvnews.com.



Gambar 7. Peta Bisnis Media Grup

Sumber: <https://romelte.com/peta-konglomerasi-media-di-indonesia-saat-ini/>

a. Metro TV

Metro TV merupakan stasiun televisi milik PT. Media Televisi Indonesia (anak perusahaan dari Media Grup, suatu kelompok usaha media yang dipimpin oleh Surya Paloh), pertama kalinya memperoleh izin siar secara nasional pada 25 Oktober 1999. Metro TV mengudara pertama kalinya pada tanggal 25 November 2000. Pada awalnya, metro tv hanya mengudara di 7 kota dan hanya berporsi 7 jam sehari, tapi sejak 1 April 2001, Metro TV mengudara secara penuh. Stasiun televisi ini mempunyai ciri khas yaitu hanya menyiarkan siaran yang berbaur berita dan educational, jadi jangan harap bisa menemukan acara tak bermutu di stasiun televisi ini.

b. Kompas Grup

Kompas Gramedia (KG) Group yang dulunya dimiliki oleh alm. Jacob Oetama ini besar dengan media cetaknya yakni Harian Kompas. Namun pada 2011 bisnis mereka merambah ke dunia industri dengan mendirikan TV berita yakni Kompas TV.

Sedangkan media digital lain yang dimiliki oleh KG yakni Kompas.com, Tribunnews.com, Radio Sonora, dan K-Vision.



Gambar 5. Bisnis Media Grup Kompas

Sumber: <https://romeltea.com/peta-konglomerasi-media-di-indonesia-saat-ini/>

5. Bakrie Group

Pemilik Bakrie Grup, Aburizal Bakrie juga mendirikan TV Berita yakni tvOne. Sedangkan untuk televisi non berita ANTV diakuisisi melewati jalan terjal pada Sedangkan bisnis lain yang dimiliki Bakrie Grup yakni Bakrie Telecom dan portal berita Viva.co.id.



Gambar 6. Bisnis Media Grup Bakrie

Sumber: <https://romeltea.com/peta-konglomerasi-media-di-indonesia-saat-ini/>

a. TV One

TV One (yang sebelumnya bernama Lativi) adalah stasiun televisi yang didirikan dan menyiarkan siaran pertama kalinya pada tanggal 9 Agustus 2002. Pada awalnya, siarannya berupa acara hiburan keluarga, tapi sejak tanggal 14 Februari 2008, Lativi berganti nama menjadi TVOne dan sejak itu, TVOne mulai banyak menyiarkan berita (bahkan komposisi acara beritanya mencapai 70%).

b. ANTV

ANTV (dieja Anteve, singkatan dari Andalas Televisi) adalah salah satu stasiun televisi swasta nasional Indonesia. Pada awalnya, pemancar utama Antv didirikan di Bandar Lampung pada tanggal 1 Januari 1993 dan menyiarkan acaranya di daerah Bandar Lampung, baru pada tanggal 18 Januari 1993 antv mendapat stasiun televisi siaran nasional di kota Jakarta melalui Keputusan Menteri Penerangan RI No. 04A/1993. Antv baru diresmikan tanggal 1 Maret 1993.

6. Lippo Group

Salah satu konglomerat James Riady, tak ketinggalan merambah ke dunia penyiaran. Masih berfokus pada TV Berita, Lippo Group mendirikan dari Berita Satu pada 2011. Namun pada tahun 2022, Berita Satu berubah nama menjadi BTV namun masih dalam manajemen yang sama. BTV merupakan jaringan TV Swasta Digital di Indonesia. BTV berfokus pada penonton televisi berlangganan dan kalangan menengah ke atas ([https://id.wikipedia.org/wiki/BTV_\(Indonesia\)](https://id.wikipedia.org/wiki/BTV_(Indonesia))). Bisnis lain di grup ini diantaranya LinkNet, Suara Pembaruan, dan First Media.



Gambar 4. Bisnis Media Lippo Grup

Sumber: <https://romeltea.com/peta-konglomerasi-media-di-indonesia-saat-ini>

a. NET TV

NET. (singkatan dari News and Entertainment Television) adalah sebuah stasiun televisi nasional di Indonesia yang didirikan pada 18 Mei 2013 dan resmi diluncurkan pada 26 Mei 2013. NET. menggantikan siaran Spacetoon pada pertengahan Maret 2013 yang sebagian sahamnya sebesar 95% telah diambil alih oleh Indika Group. Program- program NET. menyasar keluarga dan pemirsa muda. NET. adalah bagian dari kelompok usaha INDIKA GROUP. INDIKA sendiri merupakan singkatan dari Industri Multimedia dan Informatika. Saat ini, melalui PT. Indika Multimedia, INDIKA GROUP bergerak di bidang usaha Event Organizer, Promotor, Broadcast Equipment, Production House dan Radio.

C. STASIUN TV KOMUNITAS

Lembaga Penyiaran Komunitas adalah lembaga penyiaran yang menyelenggarakan penyiaran radio atau televisi, yang memberikan

pengakuan secara signifikan terhadap peran supervisi dan evaluasi oleh anggota komunitasnya, melalui sebuah lembaga supervisi yang khusus didirikan untuk tujuan tersebut

Menurut UU No.32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, **Lembaga Penyiaran Komunitas** merupakan lembaga yang bergerak di bidang pelayanan siaran yang berbentuk badan hukum Indonesia, didirikan oleh komunitas tertentu, bersifat independen, dan tidak komersial, dengan daya pancar rendah, luas jangkauan wilayah terbatas, serta untuk melayani kepentingan komunitasnya.

Asosiasi Televisi Komunitas Indonesia beranggotakan 31 stasiun televisi, diantaranya

1. Rajawali TV Komunitas – Jl. Rajawali Barat No. 4 Bandung 40184
2. TV IKJ – Jl. Cikini Raya No.73 Menteng Jakarta Pusat (komplek Institut Kesenian Jakarta)
3. TV Warga Jombang – Jl. Wisnu Wardhana 40 Jombang 61411
4. IAIN TV – Jl. Jend. Sudirman 30 Kota Serang banten (IAIN SMH Banten)
5. UNTIRTA TV Banten – Jl Raya Jakarta km 4 Pakupatan, Serang – Banten
6. Inovasi TV – Jl. Mahar Martanegara No.48 (SMK Negeri 1 Cimahi)
7. Kreatif TV – Ruko Rajawali Center B6 Pasar Minggu Jaksel
8. Radya TV – DS. Kalimiru RT. 02/ II Bayan Kab. Purworejo
9. NHTV – Jl. Pramuka km. 4 Ds. Pasir Mukti Kec. Telagasari Kab. Karawang Jabar 411381
10. MMTC TV – Jl. Magelang Km. 6 Yogyakarta
11. TV Edukasi Jombang – SMKN 3 Jombang Jl. Patimura 6 Jombang 61418 Jatim
12. Belmo BLPT TV – Jl. Brotojono No. 1 Semarang

13. Insan Mulia TV – Jl. Masjid Baiturrahman Komp. Beacukai Jakarta Utara
14. TV Edukasi Situbondo – Jl. Gn. Semeru No. 17 Situbondo Jatim
15. Tunas TV – Jl. Ry Pati Trangkil Km 4.5 Pati Jateng
16. TV 4 – Jl. Tanimbar No. 22 Malang
17. STEKMENSI TV – Jl. Kabandungan No. 90 Sukabumi Jakbar
18. Grabag TV – Dusun Ponggol, Grabag, Magelang, Jateng
19. Cakrabuana TV – Jl. Ry. Sawangan Depok, Depok No. 91 Jabar
20. TV Edukasi Magelang – Jl. Cawang No. 2 Kota Magelang
21. Bahurekso TV – Jl. Sukarno Hatta Km. 03 Kendal Jateng
22. Experimen TV – Jl. Bahari Utara 39 Rowosari Kendal
23. GMTV – Jl. KH. Wahid Hasyim No. 41 Bondowoso Jatim
24. LISA TV – Jl. SMEA 33 SMKN 51 Jakarta Timur
25. CNO TV– Jl. Diponegoro Tulung Rejo Kota Batu Jatim
26. FARA TV – Jl. Bandung No. 7 Malang jatim
27. PIPITAN TV – Jl. KH. Sochari Ds. Pipitan Walantaka Serang Banten
28. Bhakti Karya TV – Jl. Elo Jetis No. 3 Magelang Jateng
29. AVME TV – Karawang, Jawa Barat
30. VMC TV – Jl. Cakra Direja No. 12 Karang Pawita, Karawang Barat Karawang Jawa Barat
31. CIDORO TV – Ds. Cidoro, Karawang Jawa Barat

Jumlah televisi komonitas di Indonesia semakin berkembang setiap tahunnya namun dalam perkembangan televisi komonitas melakukan strategi perpidahan status dari komonitas ke murni komersial atau swasta dikarenakan kebutuhan biaya. Dan tak menutup kemungkinan beberapa stasiun televisi komonitas secara perlahan jalan ditempat memberhentikan siaran dikarenakan kebutuhan biaya yang besar untuk operasional setiap harinya.

D. Industri Siaran Televisi Dan Perkembangannya

Tak terbantahkan dan terbendungkan lagi bahwa perkembangan industri siaran televisi sudah sangat pesat perkembangannya, hingga tak seorang pun mampu membendung laju siaran televisi kecuali dengan mematikan pesawat TV dan berhenti menonton. Bayangkan di Indonesia saat ini telah memiliki ratusan stasiun TV swasta dari televisi publik hingga televisi berlangganan, ini semua mempunyai dampak yang baik dan juga dampak buruk. Dampak positifnya sajian menu acara lebih bervariasi dan menjadikan industri baru bagi para *broadcaster* muda yang ingin membuat program acara TV. Dampak negatifnya adalah siaran televisi menjadi sangat tidak terkendali karena hampir semua stasiun TV menginginkan keuntungan (profit) dari program acara yang disirakan. Sehingga bukan lagi kualitas program acara yang dikejar tetapi hanyalah keuntungan (profit) uang semata.

Ada sisi baiknya memang, produk-produk hasil kemajian teknologi di bidang elektronika komunikasi dan komputer 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.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi 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 dan komunikasi 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/visual- jauh lebih besar dari pada media lainnya seperti media cetak dan radio. Di Indonesia selain perlu dibangun banyak stasiun pemancar televisi sebagai sarana siaran juga harus dapat membuat program acara televisi yang dapat mempererat persaudaraan, persatuan dan kesatuan bangsa, memberikan informasi yang cepat dan benar dan sebagai wahana hiburan serta untuk mencerdaskan bangsa.

Siaran TV memiliki arti dan fungsi yang sangat penting untuk penyampaian informasi dari pemerintah maupun dari sumber-sumber lain untuk kepentingan nasional maupun regional. Informasi tersebut berupa berita-berita kemajuan di seluruh wilayah nusantara sehingga dapat memberikan manfaat bagi pengetahuan dan memotivasi masyarakat untuk membangun daerahnya.

Produksi program acara televisi baik drama, nondrama dan *news* dapat diwujudkan dalam bentuk pengembangan kesenian, budaya, dan pendidikan serta lainnya yang mampu memberikan pilihan-pilihan lain bagi penonton televisi untuk kepentingan bersama. Upaya membendung budaya asing (*western*) tidaklah mudah, usaha lain untuk menyaring budaya asing adalah dengan terus mempelajari ilmu pengetahuan di bidang informasi dan komunikasi seperti *broadcast* televisi mengingat zaman “perang informasi” telah dimulai.

Indonesia sendiri siap menyongsong era TV Digital. Per tanggal 2 November 2022, Menteri Komunikasi dan Informatika (Kominfo)

melakukan Analog Switch Off secara bertahap (<https://www.liputan6.com/tekno/read/5113992/apa-itu-aso-dan-untungnya-bagi-masyarakat>). Siaran TV Digital menggunakan modulasi sinyal digital dan sistem kompresi sehingga masyarakat bisa menyaksikan siaran TV dengan kualitas gambar yang lebih bersih dan suara lebih jernih. Di sisi lain, peralihan ini diklaim oleh Kominfo akan memberikan dampak multiplier effect dan dampak perekonomian.

Soal Latihan

1. Kapan siaran televisi dengan menggunakan system yang sepenuhnya elektronik mulai dilakukan?
2. Sebutkan stasiun TV pertama di Indonesia?
3. Sebutkan stasiun TV swasta pertama di Indonesia?
4. Apa yang menjadi ciri dari Lembaga Penyiaran Komunitas?
5. Sebut dan jelaskan dampak negatif dari munculnya industri pertelevisian?

RAGAM PROGRAM TV



Tujuan Instruksional Umum:

Memperkenalkan kepada mahasiswa tentang jenis program yang dapat dijumpai di televisi maupun medium audio visual lain.

Tujuan Instruksional Khusus:

- Mahasiswa mengetahui jenis ragam program informasi/berita.
- Mahasiswa mengetahui jenis ragam program hiburan.

Televisi setiap harinya dituntut untuk membuat program yang menarik audien dan pada dasarnya apa saja bisa dijadikan program untuk tayangan televisi selama program tersebut tidak bertentangan dengan kesusilaan, hokum dan peraturan yang berlaku.

Menurut Vane Gross (1994) menentukan jenis program berarti menentukan atau memulih daya tarik (apeal) dari suatu program. Programmer harus memilih daya Tarik yang merupakan cara untuk meraih audien.

A. Program Informasi/Berita

Program informasi/berita adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan/informasi kepada khalayak audien. Informasilah yang dijual kepada audien untuk

menarik perhatian khalayak yang memiliki sifat ingin tahu sesuai dengan sifat dasar manusia pada umumnya. Dalam pengertian sederhana, program *news* berarti suatu sajian laporan berupa fakta dan kejadian yang memiliki nilai berita (*unusual, factual, essential*) dan disiarkan melalui media secara periodik dan bersifat objektif. Sifat objektif ini tidak sepenuhnya objektif karena terdapat beberapa subjektivitas di beberapa sisinya seperti pengambilan sudut pandang oleh peliputnya, kalimat-kalimat verbal yang dipakai untuk memberikan penekanan-penekanan tertentu berdasarkan subjektif reporter, dan juga kebijakan stasiun pemancar (*broadcasting station policy*) yang dilaksanakan oleh bagian siaran pemberitaan dengan *editorial policy* atau *news policy*-nya (kebijakan pemberitaan). Program informasi/berita dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu berita keras (*hard news*) dan berita lunak (*soft news*).

Perbedaan *hard news* dan *soft news* berdasarkan sifatnya adalah sebagai berikut:

Hard News	Soft News
Harus ada peristiwa terlebih dahulu	Tidak mesti ada peristiwa terlebih dahulu
Peristiwa harus aktual (baru terjadi)	Tidak mesti actual
Harus segera disiarkan	Tidak bersifat segera (<i>timeless</i>)
Mengutamakan informasi terpenting saja	Menekankan pada detail
Tidak menekankan sisi <i>human interest</i>	Sangat menekankan segi <i>human interest</i>
Laporan tidak mendalam (singkat)	Laporan bersifat mendalam

Teknik penulisan piramida tegak	Teknik penulisan piramida terbalik
Ditayangkan dalam program berita	Ditayangkan dalam program lainnya

Berita keras/hard news adalah segala informasi penting dan atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya. Televisi menjadi media yang paling dipercaya dalam menyiarkan suatu peristiwa karena menyertakan gambar yang menjadi bukti bahwa telah terjadi suatu peristiwa di suatu tempat tertentu dan waktu tertentu. Berita ini biasanya mengandung konflik dan memberi sentuhan-sentuhan emosional serta melibatkan tokoh masyarakat atau orang termasyhur. Kategori berita ini memiliki *high political tension, very unusual, controversial*. *Hard news* juga dapat digolongkan menjadi beberapa bentuk berita yaitu: *straight news, features, dan infotainment*.

- **Straight news** adalah berita langsung (*straight*), yang artinya 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 terikat waktu (*deadline*) karena informasinya sangat cepat basi jika terlambat disampaikan kepada audien.
- **Feature** merupakan suatu program berita yang bersifat lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman dan sebagainya yang bersifat ringan dan tidak terlalu terikat dengan waktu penayangan, dalam arti tidak harus langsung disiarkan. Pada dasarnya berita-berita semacam ini dapat dikatakan sebagai *soft news*. Tetapi karena durasinya singkat (kurang dari lima

menit) maka *feature* masuk ke dalam kategori *hard news*. Adakalanya *feature* terkait dengan suatu peristiwa penting atau terikat dengan waktu, dan karena itu harus segera disiarkan dalam suatu program berita. *Feature* semacam ini disebut dengan *news feature* yaitu sisi lain dari suatu berita *straight news* yang biasanya lebih menekankan pada sisi *human interest* dari suatu berita. Misalnya saja berita tentang sidang umum MPR disajikan dalam bentuk *straight news* mengenai pemilihan Presiden. Dalam liputan terpisah, disajikan siang MPR dalam bentuk *feature* yaitu disela kesibukan panitia mempersiapkan persidangan, yang diangkat adalah suka duka panitia, pedagang dadakan di sekeliling ruang sidang, atau hadirnya tukang pijat yang muncul di kompleks gedung MPR RI.

- **Infotainment** berasal dari dua kata yaitu *information* yang berarti informasi dan *entertainment* yang berarti hiburan, namun *infotainment* bukanlah berita hiburan atau yang memberikan hiburan. *Infotainment* adalah berita yang menyajikan informasi mengenai kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat (*celebrity*), dan karena sebagian besar dari mereka bekerja pada industri hiburan, seperti pemain film/sinetron, penyanyi dan sebagainya, maka berita mengenai mereka disebut juga dengan *infotainment*. *Infotainment* merupakan berita keras karena memuat informasi yang harus segera ditayangkan.
- **Spot news** adalah berita singkat dan penting yang memberikan informasi mengenai suatu kejadian atau peristiwa, ketika redaktur atau editor merasa perlu untuk segera menyajikan berita itu dan menyiarkan pada kesempatan pertama sesudah editor menyelesaikan editing.

- **Indepth News** adalah jenis berita yang mencoba menyingkap hal-hal yang ditutup-tutupi dan menyelidiki fakta-fakta yang tersembunyi. Hal ini disebut juga berita investigatif. Disajikan dengan lebih lengkap (komprehensif) dan bersifat multilinear. Kejadian yang memiliki nilai berita, disajikan dengan mengetengahkan berbagai aspek, latar belakang, hubungan dengan konteks yang lebih luas, dan menempatkan kejadian atau fakta itu dalam kaitan dengan berbagai kemungkinan kejadian-kejadian lain.

Berita lunak atau *soft news* adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (*in-depth*) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Biasanya ditayangkan pada satu program tersendiri di luar program berita. Program yang termasuk dalam kategori berita lunak ini adalah: *current affair*, *magazine*, dan *talk show*.

- **Current affair** adalah program yang menyajikan informasi yang terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat secara lengkap dan mendalam. Dengan demikian, *current affair* cukup terkait dengan waktu dalam hal penayangannya namun tidak seketat *hard news*. Batasannya adalah bahwa selama isu yang dibahas masih mendapat perhatian khalayak, maka masih layak disajikan. Misalnya cerita mengai kehidupan masyarakat pasca gempa bumi atau tsunami.
- **Magazine** adalah program yang berisi *feature* tapi dengan durasi yang lebih panjang. Berisi informasi ringan namun mendalam. Karena topik yang disajikan mirip dengan topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah, maka disebut sebagai program *magazine*. *Magazine* lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi ketimbang aspek pentingnya sehingga disajikan

terpisah dari program berita. Berbeda dengan program *feature* yang menyorot satu pokok permasalahan dari berbagai aspek dan disajikan lewat berbagai format, program *magazine* bukan hanya menyoroti satu pokok permasalahan, melainkan membahas satu bidang kehidupan, seperti wanita, film, pendidikan, dan musik yang ditampilkan dalam rubrik-rubrik tetap dan disajikan lewat berbagai format.

- **Talk show** adalah program perbincangan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topik tertentu yang dipandu oleh pembawa acara (*host*). Program ini tampil dalam bentuk sajian yang mengetengahkan pembicaraan seseorang atau lebih mengenai sesuatu yang menarik, sedang hangat dibicarakan masyarakat, atau Tanya jawab persoalan dengan hadiah, yang disebut kuis. Apabila pembicaraan dilakukan oleh satu orang, program itu dinamakan program uraian pendek atau pernyataan (*the talk program*). Wawancara dilakukan oleh dua orang dan diskusi oleh lebih dari dua orang. Narasumber yang diundang adalah orang yang berpengalaman langsung dengan topik atau peristiwa yang diperbincangkan atau mereka yang ahli dalam masalah yang tengah dibahas. Ada 3 jenis program *talk show*, yakni:
 1. Program Uraian Pendek atau pernyataan (*The Talk Program*) adalah program yang dibawakan oleh seorang presenter/ penyaji dengan topik yang menarik. Biasanya disajikan singkat di tengah suatu program *feature*, di antara sajian acara musik, dan di awal sebagai pembukaan atau dalam suatu acara cerita menarik yang disajikan secara khusus.
 2. Program *Vox-pop* atau biasa disebut sebagai suara masyarakat. Artinya suatu program yang mengetengahkan pendapat

umum tentang suatu masalah. *Vox-pop* diketengahkan sebagai suatu masalah yang disikapi secara berbeda- beda oleh masyarakat sehingga sering menunjukkan bahwa masalah tersebut penuh kontradiksi yang nantinya ditarik suatu kesimpulan.

3. Program Wawancara (*interview*) adalah program yang dibuat dengan mewawancarai narasumber di luar studio ataupun di dalam studio.



Gambar 1. Program Mata Najwa sebagai contoh program Talkshow

Sumber: <https://www.tribunnewswiki.com/2022/07/07/mata-najwa>



Gambar 2. Tonight Show mengangkat perbincangan dengan ringan dan menghibur

Sumber: <https://m.tribunnews.com/seleb/2020/05/29/comeback-setelah-sebulan-rehat-tonight-show-tambah-cast-baru-temani-vincent-dan-desta>

B. PROGRAM HIBURAN

Program yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk music, lagu, cerita, dan permainan. Yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, permainan (*game*), *music*, dan pertunjukan.

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 seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain/ artis yang melibatkan konflik dan emosi. Ceritanya adalah tokoh yang diikuti kehidupannya atau petualangan yang dialaminya. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah sinetron elektronik (sinetron) dan film.

Sinetron di negara lain disebut dengan opera sabun (*soap opera* atau *daytime serial*), namun di Indonesia lebih populer dengan sebutan sinetron. Sinetron merupakan drama yang menyajikan cerita dari berbagai tokoh secara bersamaan dan masing-masing tokoh memiliki alur cerita mereka sendiri-sendiri tanpa harus dirangkum menjadi suatu kesimpulan. Akhir cerita sinetron cenderung selalu terbuka dan seringkali tanpa penyelesaian (*open-ended*). Cerita cenderung dibuat berpanjang-panjang selama masih ada audien yang menyukainya. Awalnya tahun 1920-an, di Amerika Serikat opera sabun disiarkan oleh radio. Karena disiarkan siang hari dan digemari banyak ibu rumah tangga, maka iklan yang dipasang pada program ini adalah produk yang berhubungan dengan kebersihan seperti deterjen dan sabun mandi sehingga disebut opera sabun. Sedangkan tahun 1940 disiarkan di televisi. Sinetron yang memiliki episode terbatas disebut miniseri. Episode dalam satu miniseri merupakan bagian dari cerita keseluruhan. Dengan demikian, episode sama seperti bab dari buku. Di Amerika, suatu episode miniseri (atau opera sabun) yang berakhir pada saat puncak ketegangan disebut *cliffhanger*.

Film merupakan program yang termasuk kategori drama meskipun televisilah yang terakhir menayangkannya di salah satu programnya. Film dibuat untuk layar lebar (*theatre*), maka biasanya baru ditayangkan di televisi setelah terlebih dahulu dipertunjukkan di bioskop atau bahkan setelah film itu didistribusikan atau dipasarkan dalam bentuk VCD atau DVD. Tema yang disukai audien untuk kategori drama dan komedi adalah uang, seks dan kekuasaan. Hal ini merupakan daya tarik yang dapat mendorong audien mengikuti program drama atau komedi. Hal ini merupakan penegasan bahwa suatu program drama atau komedi yang memiliki salah satu atau gabungan dari tiga tema itu akan mendapatkan pijakan yang kuat

untuk berhasil mendapatkan audiens. Tema seks di sini tidak harus diartikan secara vulgar namun lebih kepada percintaan. Sehingga kisah-kisah perselingkuhan sering mewarnai program ini karena sifatnya yang universal.

Episode mengenai uang juga demikian dapat menyentuh perasaan audien karena tiap hari audien juga mengalami hal yang sama. Program permainan (*game show*) di televisi juga sejak lama diminati karena mengeksplorasi naluri manusia terhadap uang. Sehingga audiens juga berfantasi bahwa merekalah yang akan menjadi pemenang berikutnya.

Kekuasaan juga merupakan daya tarik yang paling mujarab karena demi mendapatkan kekuasaan, orang akan berjuang, berbohong, atau bahkan membunuh. Perjuangan untuk mendapatkan kekuasaan menjadi dasar cerita dari banyak drama yang bagus. Tema-tema cerita lain seperti balas dendam, penaklukan, simpati dan nostalgia juga merupakan tema yang menarik perhatian audien, namun dapat dikelompokkan dalam tiga tema tersebut di atas yaitu seks, uang dan kekuasaan.

Permainan / game show merupakan suatu bentuk program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu ataupun kelompok / tim yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu. Permainan merupakan salah satu produksi acara televisi yang paling mudah dibuat. Program permainan biasanya membutuhkan biaya produksi yang relatif rendah namun dapat menjadi acara televisi yang sangat digemari.

Quiz show adalah bentuk program permainan yang paling sederhana dimana sejumlah peserta saling bersaing untuk menjawab sejumlah pertanyaan. Hal ini menekankan pada kemampuan

intelektual. Biasanya melibatkan peserta dari kalangan anggota masyarakat ataupun selebritis.

Ketangkasan merujuk kepada kemampuan fisik atau ketangkasnya untuk melewati rintangan dengan menggunkan perhitungan atau strategi. Terkadang juga menguji pengetahuan umum peserta.

Reality show merupakan program yang menyajikan situasi seperti konflik, persaingan, atau hubungan dengan cara yang alamiah atau nyata dan tanpa rekayasa. Namun pada dasarnya *reality show* tetap merupakan permainan (*game*). Bentuk *reality show* yaitu:

- **Hidden camera** atau kamera tersembunyi. Merupakan program yang paling realistis yang menunjukkan situasi yang dihadapi seseorang secara apa adanya. Kamera ditempatkan secara tersembunyi yang mengamati gerak-gerik atau tingkah laku subjek yang berada di tengah situasi yang sudah disiapkan sebelumnya (direkayasa). Contohnya: Spontan, Harap-Harap Cemas dll
- **Competition show** melibatkan beberapa orang yang saling bersaing dalam kompetisi yang berlangsung selama beberapa hari atau minggu untuk memenangkan perlombaan, permainan, atau pertanyaan. Setiap peserta akan tersingkir satu per satu melalui pemungutan suara (*voting*), baik oleh peserta sendiri ataupun audien. Pemenangnya adalah yang paling akhir bertahan. Contoh: Indonesian Idol, Master Chef Indonesia, dll.



Gambar 2. Program Master Chef Indonesia sebagai program kompetisi memasak yang populer di Indonesia

Sumber: Instagram Masterchef Indonesia

- ***Relationship show*** adalah program yang kontestannya harus memilih satu orang dari sejumlah orang yang berminat untuk menjadi pasangannya. Peminatnya harus bersaing untuk menarik perhatian kontestan agar dipilih dan tidak terseingkir di permainan selanjutnya hingga pada episode terakhir, peminatnya tinggal satu orang saja.
Contohnya: Joe Millionaire Indonesia
- ***Fly on the wall*** adalah program yang memperlihatkan kehidupan sehari-hari dari seseorang (biasanya orang terkenal) mulai dari kegiatan pribadi hingga aktivitas profesionalnya. Kamera membuntuti ke mana saja orang bersangkutan pergi. Misal: Janji Suci Raffi dan Gigi.
- ***Mistik*** adalah program yang terkait dengan hal-hal supranatural menyajikan tayangan yang terkait dengan dunia gaib, paranormal, klenik, praktik spiritual magis, mistik, kontak dengan roh, dan lain-lain. Program mistik merupakan program

yang paling diragukan realitasnya.

Musik merupakan program yang dapat ditampilkan dalam dua format yaitu video klip atau konser. Dapat dilakukan di lapangan (*outdoor*) ataupun di dalam studio (*indoor*). Ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam menyajikan acara musik yaitu pemilihan artis yang memiliki banyak penggemar atau kelompok tertentu, dan juga pengambilan gambar yang menarik secara visual. Dalam *shooting* musik, aka gambar harus berganti-ganti secara dinamis.

Pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik studio maupun di luar studio, di dalam ruangan (*indoor*) ataupun di luar ruangan (*outdoor*). Program ini biasanya program musik, memasak, lawak, sulap, lenong, wayang, ceramah agama dan sebagainya. Dapat dikatakan program pertunjukan adalah jenis program yang paling banyak diproduksi sendiri oleh stasiun televisi.

Dokumenter adalah sesuatu yang nyata, faktual (ada atau terjadi) dan esensial, bernilai atau memiliki makna. Sehingga program dokumenter dapat diartikan dengan program yang menyajikan suatu kenyataan berdasarkan pada fakta objektif yang memiliki nilai esensial dan eksistensial, artinya menyangkut kehidupan, lingkungan hidup dan situasi nyata. Program dokumenter berusaha menyajikan sesuatu sebagaimana adanya, meskipun tentu saja menyajikan sesuatu secara objektif itu hampir tidak mungkin. Objektif dalam hal ini berarti kejujuran atau ketulusan dari sutradara, produser, kamerawan dan editor, tentang penyajian serangkaian gambar mengenai kebenaran hasil pilihan dengan nilai atau makna yang paling tinggi dari apa yang di-*shooting* dan bagaimana itu di-*shooting*.

Soal Latihan

1. Sebutkan 2 kategori besar dari program yang sering kita jumpai di televisi maupun media audio visual yang lain.
2. Sebut dan jelaskan (minimal 3) program apa saja yang termasuk dalam kategori program informasi yang menyajikan berita-berita teraktual.
3. Jelaskan perbedaan program yang mengangkat berita-berita penting dengan program yang menyajikan berita-berita ringan.
4. Sebutkan minimal 3 jenis program yang termasuk dalam program “reality show”.
5. Apa yang membedakan antara program *Game Show* dan *Quiz Show*, jelaskan dengan ringkas?

TIM PRODUKSI



Tujuan instruksi umum:

Memperkenalkan kepada siswa tentang pentingnya teori suara televisi dalam produksi konten televisi dan multimedia, serta menguasai jenis-jenis mikrofon dan fungsinya.

Tujuan instruksi khusus:

1. Mahasiswa memahami pentingnya belajar bunyi dalam proses produksi.
2. Siswa dapat membedakan jenis bunyi yang terdengar dalam program televisi dan isi media.
3. Mahasiswa memahami perbedaan dan fungsi dari microphone yang umum digunakan, seperti omnidirectional, cardioid, dan bidirectional.

A. Tim Produksi

Bekerja di sebuah channel TV tentunya bukan pekerjaan yang bisa dilakukan sendiri, membutuhkan kerjasama dari banyak pihak terkait. Ada beberapa posisi dan tanggung jawab yang dilakukan oleh masing-masing posisi.

Darwanto (2007, p.161) membagi hubungan tenaga kerja menjadi dua grafik utama, yaitu tenaga produksi dan orang yang dekat dengan

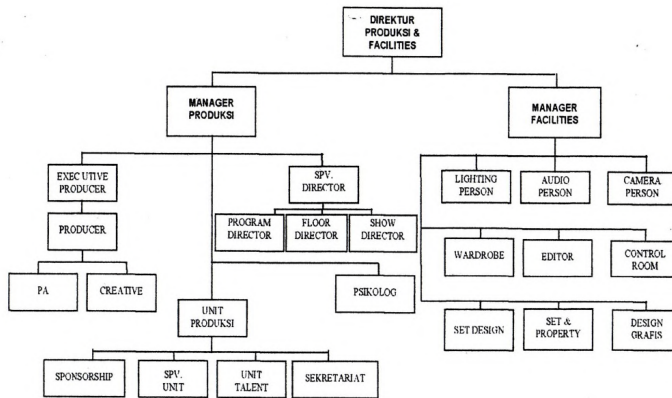
pekerjaan produksi. Umumnya, staf produksi bertanggung jawab atas konten dan pengembangan siaran. Sementara itu, pekerja produksi bertanggung jawab atas operasi material. Berikut susunan tim produksi:

1. Produser Eksekutif
2. Produsen
3. Manajer produksi
4. Direktur Program
5. Penulis skenario
6. Wakil Direktur Acara (Asisten Direktur Program)
7. Asisten Produksi

Untuk Kerangka Produksi meliputi:

1. Direktur teknis
2. Teknisi suara
3. Desain Pencahayaan
4. Perangkat Desain
5. Manajer unit
6. Direktur lapangan (Direktur lantai)
7. Sinematografer (kemping)
8. Asisten juru kamera (berkemah)
9. Teknisi Video
10. Popularitas dan Transisi
11. Siaran langsung

Secara khusus, seorang penyiar akan berada di divisi Produksi & Peralatan. Berikut adalah bagan dan penjelasan masing-masing posisi di departemen Manufacturing and Facilities



Bagan 3.1. Struktur divisi *Production* & Sumber: Set, 2007, p.xx

B. Produser eksekutif

Bertanggung jawab atas pengembangan ide. Produser eksekutif biasanya mengarahkan pengembangan acara melalui penyerahan atau rekaman demo ke departemen pemrograman, yang kemudian dievaluasi dalam forum diskusi televisi internal. Jika dianggap perlu, produser eksekutif akan menerima pesanan untuk menyutradarai 13 episode pertama. Dengan durasi 13 episode (1 kali tayang seminggu sekali atau tayang selama 3 bulan), jika acara tersebut mencapai rating yang diharapkan, program akan diperpanjang dan sebaliknya



Gambar 3.2 Exclusive Producer

Sumber : <https://www.careersinfilm.com/producer-vs-director/>

C. Produser

Seseorang yang dipercaya oleh produser eksekutif untuk melaksanakan idenya. Oleh karena itu, produser bertanggung jawab atas pementasan program acara yang disetujui oleh produser eksekutif, produser eksekutif, atau manajemen. Posisi produser eksekutif dan produser dapat dipegang oleh satu orang. Berikut adalah SOP pabrikan:

1. Bertanggung jawab atas isi (materi penyiaran) dan tampilan siaran di bawah tanggung jawabnya sendiri.
2. Menyusun ringkasan. Simak topik yang akan disiarkan, telah disesuaikan dengan pernyataan.
3. Memberikan instruksi presenter untuk materi siaran.
4. Memberikan arahan kepada Program Director (PD) tentang rencana dan bentuk sosialisasi.
5. Menyimpan laporan dalam buku rotasi.



Gambar 3.3 Produser

Sumber : <https://glints.com/id/lowongan/perbedaan-produser-dan-sutradara/#.YsjyynZBzIU>

D. Producer Assistant (PA)

Producer Assistant (PA) merupakan kepanjangan tangan dari seorang Produser. Tugas seorang Producer Assistant (PA) hamper sama dengan Produser karena dialah yang mendampingi Produser. Seorang Producer Assistant (PA) terlebih dituntut untuk menguasai segala hal teknis yang berkaitan dengan produksi sebuah program.



Gambar 3.4 Producer Assistant

Sumber : <https://www.studiobinder.com/blog/what-does-a-producer-do/>

E. Manajer produksi

Salah satu orang yang bertanggung jawab untuk dan mengelola jadwal penerapan produksi secara keseluruhan. Sutradara produksi berkomitmen untuk melakukan tugasnya dengan baik untuk dapat mengelola video/film agar berhasil diproduksi dari pra produksi hingga pasca produksi.



Gambar 3.5 Pemimpin Produksi

Sumber : <https://5bestthings.com/what-does-it-really-take-to-become-a-great-film-producer/>

F. Tim kreatif

Setiap penyiar dipaksa untuk terus memenuhi kebutuhan penontonnya. Oleh karena itu, perlu ada tim yang bertugas untuk memunculkan ide, konsep, desain, dan skrip yang siap untuk diimplementasikan oleh tim produksi. Kelompok ini sering disebut sebagai kelompok kreatif. Kelompok ini adalah otak di balik semua ide acara TV (Set, 2008, p.9). Tim kreatif harus bisa membaca pasar, melakukan riset dan mengumpulkan data, mengetahui rating acara (bahkan rating segmen), bisa melihat pratinjau dan melacak tren baru setiap hari dengan cara kreatif. Cara kerja tim ini sama dengan semua tim lainnya, tetapi mereka “bebas” untuk memunculkan ide. Karena

bekerja secara tim, mereka sering mengadakan pertemuan untuk membahas ide-ide yang kemudian mereka bangun dan kembangkan bersama untuk mencapai hasil yang maksimal.



Gambar 3.6 Tim Kreatif

Sumber : <http://news.purcode.net/2019/01/cara-creative-agency-team-melakukan.html>

G. Direktur Program (PD)

Bertanggung jawab untuk memimpin tim produksi agar proses produksi berjalan dengan lancar. Direktur program juga memiliki tanggung jawab teknis penuh dalam a. Padahal, posisi sutradara pertunjukan selama produksi ada di ruang kontrol utama, sutradara yang berkolaborasi dengan sutradara panggung sudah siap. Selama produksi, awasi keseluruhan tampilan dan nuansa di layar TV karena monitor studio akan terlihat berbeda di layar TV. Selain pengelola lantai, PD juga bekerja sama dengan juru kamera untuk mengarahkan foto-foto yang akan diambil agar memberikan tampilan yang baik kepada penonton. SOP Direktur Program (PD) adalah:

- Berkoordinasi dengan produser dalam pengaturan isi (materi siaran) dan bentuk siaran

- Pastikan bahwa seluruh tim studio hadir dan siap dengan peralatan yang menjadi tanggung jawab mereka. Tunggu 30 menit sebelum siaran dimulai
- Bertanggung jawab atas kelancaran siaran (memesan tim studio)
- Pastikan skrip materi siaran sudah ada di sinopsis
- Berkoordinasi dengan produser tentang perubahan pengaturan siaran dan kemungkinan materi siaran dibatalkan atau tidak ditayangkan.
- Menyimpan laporan dalam buku rotasi.



Gambar 3.7

Sumber : <https://dikiumbara.wordpress.com/2014/07/03/903/>

H. Manajer lantai

Bertanggung jawab untuk semua operasi studio, bertindak sebagai mediator PD studio dan memiliki kemampuan untuk memblokir panggung. Ia mengamati setiap detail di studio, mulai dari persiapan para talent hingga peralatan yang tersedia. Dalam perkembangannya, ada 3 jenis Floor Manager, yaitu:

1. Manajer Lalu Lintas

Bertanggung jawab untuk memastikan persiapan talent (event interpreter) mulai dari kedatangan TV, make-up, wardrobe, hingga menemani talent saat meninggalkan tempat sementara (misalnya pergi ke toilet)). Jika talent sudah siap, Transport Floor Director akan menyerahkan talent tersebut kepada Backstage Director untuk masuk studio.

2. Sutradara di balik layar

Pastikan talent atau performer sudah siap di belakang panggung untuk tampil di depan kamera dalam waktu singkat. • Direktur lantai dasar

Arahkan alur acara di studio agar berjalan lancar. Memberikan bimbingan kepada semua fasilitator acara mulai dari presenter, talent hingga penonton studio.

Dengan berkomunikasi dengan semua komponen himpunan, Pengarah Lantai memiliki sinyal khusus yang disebut “sinyal tangan”. Ada beberapa isyarat tangan yang biasa digunakan oleh pengelola lantai, antara lain:



Gambar 3.8 Floor Director Hand Signal

Sumber: Millerson, 2009, p.333

I. Manajer Unit Produksi (UPM)

Bertanggung jawab atas seluruh proses produksi non-teknis. UPM biasanya menangani hal-hal yang berkaitan dengan akomodasi, perjanjian lisensi, pemilihan lokasi, manajemen pengiriman dan distribusi, korespondensi, dan semua aspek non-teknis untuk mempercepat proses produksi. Meliputi Sekretariat (mengolah korespondensi), Talent (mempersiapkan talent yang dibutuhkan untuk produksi), Sponsorship (bertugas mencari sponsor untuk mendukung acara. Misalnya Susu Zee dalam pencarian bakat “Indonesia cari sponsor” bersama Susu Zee”).

Manajer fasilitas mengawasi semua hal teknis dan mendukung produksi suatu acara. Manajer fasilitas memiliki sejumlah karyawan, termasuk:

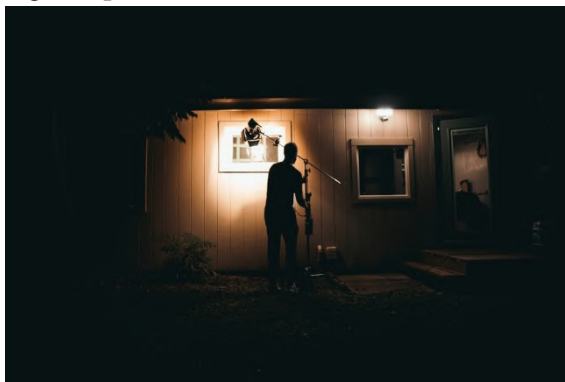


Gambar 3.9 UPM

Sumber : <https://www.productionbeast.com/blog/become-unit-production-manager/>

J. Lighting Person

Perancang pencahayaan bertanggung jawab atas tata letak pencahayaan yang akan digunakan. Pastikan semua lighting yang digunakan sesuai dengan keinginan produser dan arahan dari show director (PD).



Gambar 3.10

Sumber : <https://vocasia.id/blog/tugas-lightingman/>

Sinematografer (kemping)

Bertanggung jawab untuk mengambil foto yang diperlukan selama produksi. Selain inisiatif para Campers, juru kamera juga mendengarkan dengan seksama arahan dari program director (PD). Biasanya, sebelum produksi dimulai, Program Director (PD) memberi pengarahan kepada para pekemah tentang liputan kamera, sehingga tidak ada tumpang tindih dalam memberikan rekaman alternatif. SOP seorang videografer adalah:

- Tiba di studio setidaknya 30 menit sebelum waktu siaran.
- Hidupkan kamera dan coba white balance.
- Sesuaikan posisi kamera sesuai dengan format siaran.
- Berkoordinasi dengan PD, jika sewaktu-waktu terjadi perubahan sudut (zoom in, zoom out, rotate, medium close-up, dll).



Gambar 3.11 Camera Person

Sumber : <https://unsplash.com/s/photos/cameraman>

K. Asisten Camera Person (Campers)

Orang yang menyiapkan segalanya agar proses syuting berjalan lancar. Biasanya, ini merekam lensa dan kamera yang digunakan dalam setiap bidikan atau jepretan untuk membentuk laporan kamera yang berguna di pascaproduksi.



Gambar 3.12 Asisten Camera Person

Sumber : <https://www.filmproposals.com/film-producer-definition.html>

L. Audio Person

Staf suara bertanggung jawab atas semua peralatan terkait audio, baik input maupun output. Standar kerja adalah sebagai berikut:

- Tunggu 30 menit sebelum siaran dimulai.
- Periksa ketersediaan peralatan audio di studio.
- Pastikan klip yang akan digunakan presenter dan bintang tamu aktif dan dapat didengar.
- Sesuaikan speaker di studio.
- Dengarkan sinyal atau instruksi dari DP.



Gambar 3.13 Audio Person

Sumber : <https://entrepreneur.bisnis.com/read/20141014/56/264753/lowongan-kerja-tvone-ini-syarat-pelamar-audio-person>

M. Wardrobe

Pilah semua busana yang akan digunakan oleh masing-masing pendukung acara. Siapkan lemari pakaian berdasarkan instruksi pabriknya. Pastikan donor lemari pakaian yang akan digunakan sudah siap digunakan. Dalam beberapa kasus, lemari pakaian yang disediakan sponsor terkadang tidak terpakai, sehingga seorang perancang busana menjualnya ke tim lain.



Gambar 3.14 Wardrobe

Sumber : <https://furnizing.com/article/ide-ruang-wardrobe-yang-membuat-pakaian-tertata-lebih-menarik-2>

N. Editor

Edit program untuk diputar. Setiap penambahan atau penghapusan dalam video akan dilakukan oleh editor.



Gambar 3.15 Editor

Sumber : <https://yesternight.id/tips-trick/tips-video-editing-untuk-pemula/>

O. Control Room

Mengatur tampilan yang ada di layar televisi pemirsa. Memastikan tidak ada gangguan dalam memberikan tampilan yang bagus bagi pemirsa.



Gambar 3.16 Control Room

Sumber : <https://firesolution.id/fire-solutions/fire-suppression-system/fm200-system-di-ruang-kontrol-dan-pusat-kendali>

P. Set & Property

Bertugas menyiapkan segala properti ataupun dekorasi yang akan digunakan dalam sebuah produksi sebuah acara. Tentunya dalam mempersiapkan properti ataupun dekorasi berdasar dari arahan Produser.



Gambar 3.17 Set & Property

Sumber : <https://www.99.co/blog/indonesia/dekorasi-rumah-hemat-biaya/>

Q. Unit manager

Orang yang bertugas dan bertanggung jawab atas perizinan lokasi, alat-alat dan fasilitas produksi lainnya. Unit Manager ini berugas memastikan segala sesuatu yang bersinggungan dengan proses produksi supaya berjalan dengan baik. Ia memastikan semua crew dalam kondisi baik, tidak ada peralatann yang rusak, tidak ada alat yang keluar dari rancangan anggaran dana, dan lain sebagainya.



Gambar 3.18 Unit Manager

Sumber : <https://www.ziprecruiter.com/Career/Business-Unit-Manager/What-Is-How-to-Become>

R. Desain Grafis

Bertugas menyiapkan *bumper* sebuah program acara. Selain itu grafis untuk *background* LCD yang ditampilkan juga merupakan tanggung jawab dari seorang desain grafis.



Gambar 3.19 Desain Grafis

Sumber : <https://winstarlink.com/bidang-dalam-desain-grafis/>

Kerabat kerja yang juga terlibat dalam sebuah proses produksi, diantaranya:

S. Presenter (Host)

Sebagai salah satu faktor terpenting, presenter harus mampu menyampaikan seluruh isi acara dengan baik dan akurat. Presenter juga merupakan kepanjangan tangan produser di depan layar televisi. Berikut SOP dari presenter (server):

- Tiba setidaknya satu jam sebelum waktu siaran.
- Siap tampil (makeup, outfit dan hairstyle).
- Pelajari klip berita dan pahami pengucapannya.
- Jika pembawa acara adalah dua orang, pastikan tidak ada tumpang tindih dalam penyiaran.

- Periksa isi naskah yang sudah ditulis dalam prompt.
- Konsultasikan dengan pabrikan jika ada sesuatu yang tidak dimengerti.



Gambar 3.20 Presenter

Sumber : <https://www.viva.co.id/showbiz/gossip/1461372-pertama-kali-jadi-host-utama-rigen-gak-tidur-semalaman>

T. Insciber Man

Insciber Man adalah orang yang bertanggung jawab atas pengoperasian perekam teks (text generator) yang muncul di layar TV.

Berikut adalah standar pekerjaan seorang Insciber Man:

- Siap 1 jam sebelum waktu siaran.
- Memasukkan skrip atau judul berita di komputer penulis.
- Periksa ulang berita utama terhadap ringkasan.
- Cantumkan atau tulis nama tim studio yang bertugas saat itu, untuk dicantumkan dalam judul slide. — Dengarkan sinyal atau instruksi dari PD (Program Manager).



Gambar 3.21 Insciber Man

U. Bagian penyiaran dan relay

Bagian penyiaran atau broadcast adalah akhir dari proses produksi materi siaran seperti program, iklan, dan lain-lain. MCR adalah pusat dari operasi penyiaran, termasuk pengoperasian peralatan penyiaran dan masalah non-teknis seperti pengaturan jam tayang. Beberapa penyiar menempatkan bagian siaran di departemen terpisah, umumnya dikenal sebagai departemen siaran langsung. Pada divisi ini terdapat bagian teknis (termasuk Main Controls dan Online Video Recording (VTR)), bagian non teknis (termasuk traffic log dan presentasi). Semua materi siaran akan melalui MCR kemudian ke peralatan uplink untuk ditransmisikan melalui satelit dan stasiun relai di seluruh Indonesia.

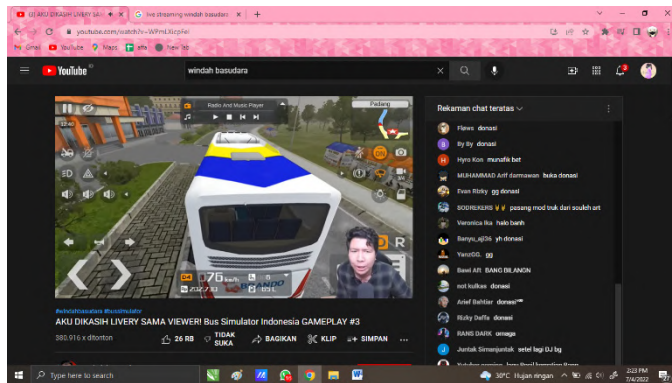


Gambar 3.22 MCR

Sumber : <https://absatellite.com/facilities/master-control-room/>

V. Siaran langsung

Video on demand adalah sistem televisi interaktif yang memungkinkan publik untuk mengontrol atau memilih program video dan klip mana yang akan ditonton. Fungsi VOD mirip dengan rental video, di mana pelanggan dapat memilih acara atau tayangan yang ingin disiarkan. Pilihan program bisa berupa sederet judul film, serial TV, reality show, dan lain-lain. Tak hanya menonton, publik juga bisa merekam dan mengunduh tayangan tersebut. Sementara itu, video langsung, juga dikenal sebagai streaming langsung, mentransfer file media secara instan ketika suatu peristiwa terjadi, sehingga terjadi secara real time. Nah, salah satu channel TV yang mereferensikan teknologi live streaming ini misalnya MetroTVNews yang bisa nonton tayangan live di websitenya <http://www.metrotvnews.com>.



Gambar 3.23
Sumber : Windah Basudara

UTILITAS KAMERA



Utilitas kamera/kamera hedling adalah ilmu yang mempelajari bagaimana juru kamera menentukan posisi dan posisi kamera pada saat pengambilan objek atau gambar. Fotografer memiliki perspektif yang baik dan daya kreatif untuk membuat gambar yang bagus dan kerja kamera yang bagus agar produksi berjalan lancar. Sinematografer juga harus memikirkan bagaimana bidikan akan diterapkan pada cerita dan mengatur seperti apa sudut bidikan yang bagus, durasi adegan, sudut atau sudut, arah cahaya yang benar, dll.

Kerja kamera dalam pengertian ini dapat dibagi menjadi tiga bidang, seperti sudut pemotretan sederhana, sudut kamera, dan gerakan kamera dinamis. Juru kamera harus memahami aspek ini dan mengetahui perbedaan prinsip dari setiap teknik perekaman. Pengalaman dan pengalaman dalam menggunakan kamera menentukan keberhasilan produksi televisi dan konten media. Jika juru kamera tidak mengetahui cara mengoperasikan kamera dan informasi dasar cara menggunakan kamera, dipastikan hasil video tidak akan maksimal. Namun jika sinematografernya sangat mahir dengan kamera dan mengetahui ilmu sinematografi, ia dapat memastikan

bahwa produksi berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Tergantung pada teknik perekaman dan gambar yang dihasilkan, gambar sederhana dapat dibedakan sebagai berikut:

Video adalah alat untuk berkomunikasi secara akurat dan efektif. Setiap ukuran gambar memiliki tujuan dan makna tersendiri. Dan pertimbangan fotografer saat mengompresi ukuran gambar didasarkan pada persyaratan skenario pemandangan. (Baksin, 2009). Berikut adalah delapan ukuran gambar dasar yang umum digunakan:

1. Bidikan Panjang Ekstrim

Jenis deskripsi ini membuat objek terlihat dengan menunjukkan secara kasar di mana objek itu berada. Gambar ini membuat subjek tampak kecil, jauh, atau terisolasi di kamera.



Gambar 1.1 1. *Bidikan Panjang Ekstrim*
(Sumber: Penulis. “Dokumentasi Pribadi”)

2. Bidikan Jauh/Panjang

Bidikan jauh/panjang hampir sama dengan bidikan panjang ekstrim namun sedikit lebih dekat. jika subjeknya adalah orang, seluruh tubuhnya terlihat tetapi tidak memenuhi bingkai, dan

latar belakang atau objek tempat subjek juga terlihat lebih jelas pada seluruh tembakan.



Gambar 1.2 *Bidikan Jauh/Panjang*
(Sumber: Penulis. “Dokumentasi Pribadi”)

3. Bidikan Penuh

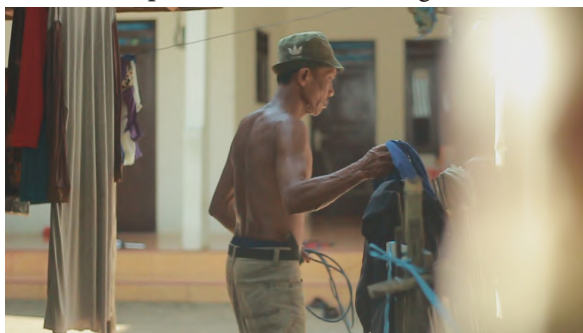
Lokasi atau latar belakang sebenarnya bukan fokus di sini, karena fokusnya harus pada karakter. Selain itu, pengaturan ini harus membatasi bidikan karakter dari ujung kepala hingga ujung kaki dan tidak terlalu fokus pada ekspresi wajah.



Gambar 1.3 *Bidikan Penuh*
(Sumber: Penulis. “Dokumentasi Pribadi”)

4. Bidikan Sedang / Sudut Lebar Sedang

Dalam bidikan jenis ini, subjek dibidik dari lutut hingga ubun-ubun kepala. Jenis bidikan ini juga digunakan untuk membedakan antara bidikan penuh dan sedang. Foto ini juga bisa diambil dari sudut manapun, baik dari belakang.



Gambar 1.4 *Medium long shot*

(Sumber: Penulis. “Dokumentasi Pribadi”)

5. Bidikan Sedang

Gambar ini lebih fokus pada subjek dengan latar belakang yang jelas dan diambil dari pinggang sosok hingga ubun-ubun kepalanya. Bidikan sedang juga sering digunakan saat karakter terlibat dalam dialog dan biasanya digabungkan dengan close-up.

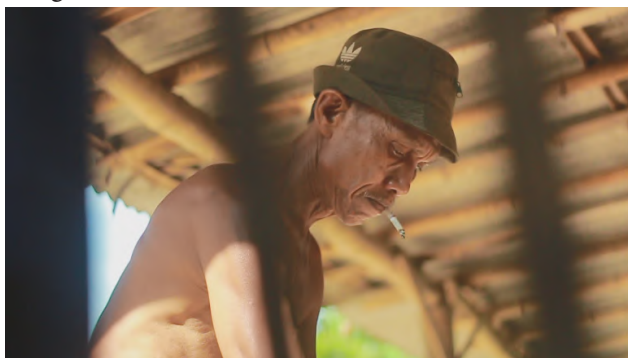


Gambar 1.5 *Bidikan Sedang*

(Sumber: Penulis. “Dokumentasi Pribadi”)

6. Close Up Sedang

Jenis bidikan ini menunjukkan subjek dari dada ke mahkota. Bidikan ini membuat karakter tampak sedikit lebih jauh meskipun berada dekat dengan subjek yang berbeda. Setting ini biasanya digunakan saat karakter terlibat dalam dialog, dan juga bekerja dengan baik untuk reaksi.



Gambar 1.6 *Close Up Sedang*

(Sumber: Penulis. “Dokumentasi Pribadi”)

7. Close Up

Ini adalah jenis shot yang menunjukkan seberapa dekat wajah karakter karena gambar karakter diambil dari leher hingga ubun-ubun kepala. Close Up sangat bagus untuk mengabadikan adegan dramatis yang berfokus pada ekspresi wajah karakter dan secara tidak sadar dapat menyampaikan emosi karakter tersebut kepada penonton.



Gambar 1.7 *Close Up*

(Sumber: Penulis. “Dokumentasi Pribadi”)

8. Close Up Ekstrim

Jenis gambar ini menampilkan gambar yang berfokus pada objek atau gerakan tertentu. Ini memberi tahu pemirsa lebih banyak tentang apa yang harus mereka lihat dan biasanya merupakan hal terpenting untuk diperhatikan. Bisa menggunakan mata, mulut, atau pistol. Karena eksposur D sempit dan hanya berfokus pada satu titik, penonton tidak dapat melampaui apa yang ditampilkan dalam bidikan.



Gambar 1.8 *Close Up Ekstrim*

(Sumber: bhphotovideo.com)

A. Jenis gerakan kamera

1. Zoom

Saat kamera mendekat ke subjek sehingga terlihat detail, zoom adalah salah satu gerakan kamera yang paling umum digunakan dalam dunia sinematografi. Memperbesar dan memperkecil adalah gerakan lensa, yang dengan gamblang membumbui pemandangan yang mengejutkan, takjub, atau membingungkan. Contoh dokumentasi :



Gambar 1.9 Zoom

(Sumber: <https://ccsvwikrama.wordpress.com/2016/12/07/pergerakan-kamera/#jp-carousel-70>)

2. Dolly

Yakni gerakan kamera yang bergerak langsung menuju atau menjauhi subjek. Dolly dibagi menjadi dua bagian, yaitu dolly in dan dolly out. Keunggulan teknologi dolly-in adalah gambar tidak terpotong dalam bingkai seperti saat melakukan zoom. karena kamera langsung mengarah ke subjek. Dolly dapat melakukan gerakan yang tidak dapat dilakukan dengan silinder, mis. B.

Berkendara ke depan dan menyetir seperti kendaraan bermotor ke kiri atau ke kanan.



Gambar 1.10 Dolly

(Sumber: <https://overloops.com/2018/10/16/tips-menggunakan-kamera-movement-pada-video/>)

3. Tilt / Kemiringan

Jenis panning ini merupakan gerakan kamera yang dilakukan secara vertikal. Jika boneka menggunakan rel yang berjalan secara horizontal, teknik kamera digunakan secara vertikal dari atas ke bawah dan sebaliknya. Kemiringan dibagi menjadi dua bagian: kemiringan ke atas dan kemiringan ke bawah.



Gambar 1.11 Kemiringan Atas

(Sumber: <https://overloops.com/2018/10/16/tips-menggunakan-kamera-movement-pada-video/>)

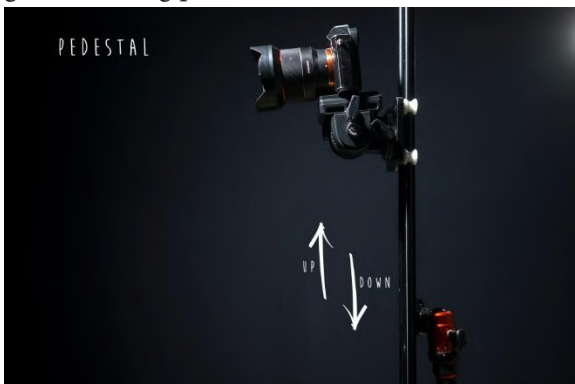


Gambar 1.12 Kemiringan Bawah

(Sumber: <https://overloops.com/2018/10/16/tips-menggunakan-kamera-movement-pada-video/>)

4. Tripod

Yakni pergerakan kamera secara vertikal dari bawah ke atas atau dari atas ke bawah. seolah mengangkat atau menurunkan kepala mereka. Gerakan tripod cocok digunakan untuk menjelaskan gambar orang pertama.



Gambar 1.13 Tripod

(Sumber: <https://overloops.com/2018/10/16/tips-menggunakan-kamera-movement-pada-video/>)

5. Panning

Yaitu pergerakan kamera yang memperlihatkan ke kiri dan ke kanan, pergerakan kamera seperti ini digunakan untuk menampilkan cerita.



Gambar 1.14 *Panning*

(Sumber: <https://overloops.com/2018/10/16/tips-menggunakan-kamera-movement-pada-video/>)

6. Crab

Yakni, gerakan kamera menyamping dengan subjek berjalan atau berlari. Gerakan ini hampir sama dengan Dolly, hanya bedanya pada arah gerakan kamera.



Gambar 1.15 Crab

(Sumber: <https://overloops.com/2018/10/16/tips-menggunakan-kamera-movement-pada-video/>)

7. Follow Pan

Yakni gerakan kamera yang mengikuti kemanapun subjek bergerak seolah sedang berjalan. Follow Pan cocok untuk mata-mata yang mengikuti target kemana arah perginya.



Gambar 1.16 Follow Pan

(Sumber: premiumbeat.com)

B. Jenis Sudut Foto

1. **Eye Level** menangkap gambar yang sejajar dengan subjek. Sudut ini sama melihat objek secara langsung dari sudut pandang manusia. Eye Level dapat digunakan untuk mendeskripsikan semua jenis objek, seperti B. orang, tempat ikonik, atau lingkungan.



Gambar 1.17 *Eye Level*

(Sumber: Baksin, 2009)

2. **Sudut Rendah** menangkap gambar dari sudut yang lebih rendah dari subjek. Sudut ini memberikan kesan mewah, megah dan terlihat kuat. Biasanya, fotografer atau videografer memilih sudut ini untuk membidik gedung tinggi, pepohonan di hutan lebat, atau subjek lain yang perlu terlihat tinggi dan mengesankan.



Gambar 1.18 *Sudut Rendah*

(Sumber: Penulis. "Dokumentasi Pribadi")

3. **Sudut Tinggi** menangkap gambar yang lebih tinggi daripada yang ditangkap obyek. Tujuan dari sudut ini adalah untuk fokus

pada target. Secara umum, sudut ini dapat digunakan untuk fotografi makanan, fotografi lanskap, dan fotografi jalanan. Dalam fotografi, teknik ini banyak digunakan dalam foto fnb dan foto produk untuk membuat foto flatlay.



Gambar 1.19 Sudut Tinggi

(Sumber: Penulis. “Dokumentasi Pribadi”)

4. **Sudut Mata Burung** membidik dari atas sebagai pandangan mata burung. Sudut ini cocok untuk menggambarkan situasi secara singkat di area yang luas. Biasanya untuk menggambarkan kemacetan lalu lintas, kawasan hutan, kondisi lingkungan yang luas. Drone biasanya digunakan untuk mengambil gambar dari sudut mata burung ini.



Gambar 2.1 Sudut Mata Burung

(Sumber: Baksin, 2009)

5. **Sudut Pandang Katak** adalah bidikan yang jauh lebih rendah daripada objeknya.

Contoh saat mengambil gambar jamur. Maka dengan sudut pandang katak membuatnya terlihat lebih besar.



Gambar 2.1 *Sudut Pandang Katak*

(Sumber: *pixabay.com*)

Sebagai filmmaker atau videografer, Anda pasti ingin menghasilkan karya yang mampu memukau penonton baik secara visual maupun psikologis. Oleh karena itu, seorang pembuat film atau pembuat video harus mengetahui jenis-jenis pengambilan gambar sebelum membuat konten atau karya apa pun yang dapat memuaskan dirinya atau penontonnya.

Dengan mengetahui jenis bidikan akan membantu kita memahami cara memberikan transisi bidikan dari bidikan ke bidikan kepada penonton sehingga visualnya tidak terasa datar.

Soal Latihan :

Soal Latihan 10 Tentang Kamera

1. Apa yang dimaksud dengan Kamera Hedling Jelaskan?
2. Apa pengertian Camera Moving Jelaskan dan berikan Contoh pengaplikasian dalam produksi televisi dan konten media?
3. Apakah fungsi dan tujuan pemilihan sudut kamera pada produksi televisi dan konten media?
4. Bagaiman cara teknik pengambilan gambar dari Tripod dan tilting (kemiringan), jelaskan dan berikan contoh pengaplikasian dalam produksi televisi dan konten media?
5. Pengambilan gambar Close Up sangat cocok untuk mengambil adegan dramatis jelaskan adegan yang seperti ? dan mengapa sangat cocok?
6. Apa perbedaan Camera Mooving Zoom dan Dolly jelaskan dan berikan contohnya?
7. *Sudut Mata Burung* adalah pengambilan gambar dari atas seperti penglihatan burung, biasanya sangat cocok digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan secara lingkas dengan jangkauan yang luas. Berikan contoh pengambilan gambar yang seperti apa dalam kehidupan sehari-hari?
8. Apa jenis ukuran yang memperlihatkan gambar yang fokus kepada objek atau pergerakan yang spesifik?
9. Jenis angel (sudut pengambilan gambar) apa yang biasanya pada umumnya digunakan untuk food photography, landscape, hingga street photography? Mengapa demikian? Jelaskan?
10. Apa perbedaan pengambilan gambar Teknik Crabing dengan Panning jelaskan dan berikan contoh?

TATA CAHAYA



Tujuan Instruksional Umum :

Mengenalkan ke para mahasiswa tentang pentingnya *teknik three point lighting* atau tata cahaya dalam menunjang kelancaran proses produksi. serta menguasai bermacam-macam jenis *lighting* dan fungsi dari alat tersebut.

Tujuan Instruksional Khusus :

1. Mahasiswa memahami arti pentingnya mempelajari *key light*, *fill light* dan *back light* dalam proses produksi.
2. Mahasiswa mengetahui perbedaan jenis peralatan yang sering digunakan pada saat *shot in-door* maupun *out-door* pada saat produksi tayangan televisi dan konten media.
3. Mahasiswa memahami yang dimaksud *Avalabel Light* beserta fungsinya.
4. Mahasiswa Mengetahui Penataan cahaya atau *lighting* dalam produksi.

Dalam sebuah produksi tayangan televisi maupun konten media kamera pada video DSLR maupun kamera profesional menerima cahaya yang masuk kedalam lensa secara berbeda dari mata manusia. Seperti ilustrasi yang bisa kita amati, contoh dari perbedaan tersebut kita buktikan dengan menyalakan ada tiga buah lampu didalam satu

kamar dengan intensitas cahaya yang berbeda-beda. Jika kita amati secara teliti dalam penglihatan mata manusia ketiga lampu tersebut akan mengeluarkan cahaya yang tersebar merata. Namun berbeda yang diterima oleh kamera ketiga lampu akan tampak berbeda-beda sebagai tiga objek bercahaya terang serta beberapa sisi dilingkupi kegelapan dekat.

Dari ilustrasi lampu diatas kamera DSLR maupun kamera video profesional pada dasarnya pengaturan bagian otomatis iris bisa merubah atau mengatur lubang lensa. Agar cahaya yang masuk terekam kamera dipilih paling terang dari ketiga lampu tersebut. walaupun kameramen merubah pengaturan iris secara manual akan tetapi tidak mampu merespons level-level cahaya secara seimbang. Dibandingkan dengan kamera DSLR maupun kamera video, mata dan otak manusia sanggup dan lebih mampu menyesuaikan secara cepat serta menstabilkan level-level cahaya yang diterimannya secara merata.

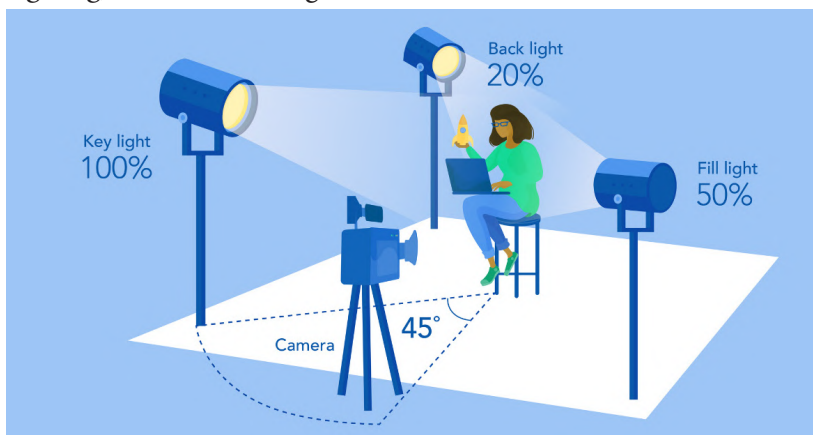
Karena lighting mempunyai keterbatasan dalam membiaskan cahaya yang diminta oleh kamera DSLR maupun kamera profesional. Maka kameramen harus memahami dan mencari solusi bagaimana cara mencari solusi agar kamera bisa memiliki kemampuan mendekati mata manusia dengan memberikan *lighting* atau tata cahaya dengan teknis yang benar. Supaya objek yang sedang direkam nampak dengan jelas dan sesuai dengan konsep naskah yang sudah dibuat.

Kemudian apa definisi atau pengertian tata cahaya itu, tata cahaya merupakan istilah asing yang diterjemahkan kedalam bahasa indonesia yang biasa kita sebut *lighting*. Tata cahaya diambil dari dua kosa kata yaitu tata memiliki arti ilmu cara kita menyusun, sedangkan cahaya itu sendiri memiliki arti terang seperti sinar matahari, bulan lilin dan lampu. Bisa disimpulkan dari pengertian diatas bahwa *lighting* atau

tata cahaya adalah ilmu yang mempelajari cara menyusun pengaturan terang yang dihasilkan oleh cahaya lampu maupun cahaya alam seperti matahari.

A. Three Point Lighting

Penataan cahaya atau *lighting* dalam produksi acara televisi maupun konten media merupakan salah satu proses kreatif dari rangkaian sistem produksi. Seorang *lightingman* atau penata cahaya bertugas mendukung produksi televisi dan konten media wajib mengetahui ilmu dasar dalam penempatan dan penataan lampu yang biasa disebut *Three Point Lighting* dalam mendukung suatu proses produksi. Adapun pengertian dari ilmu penataan cahaya atau (*Three Point Lighting*) dibedakan sebagai berikut.



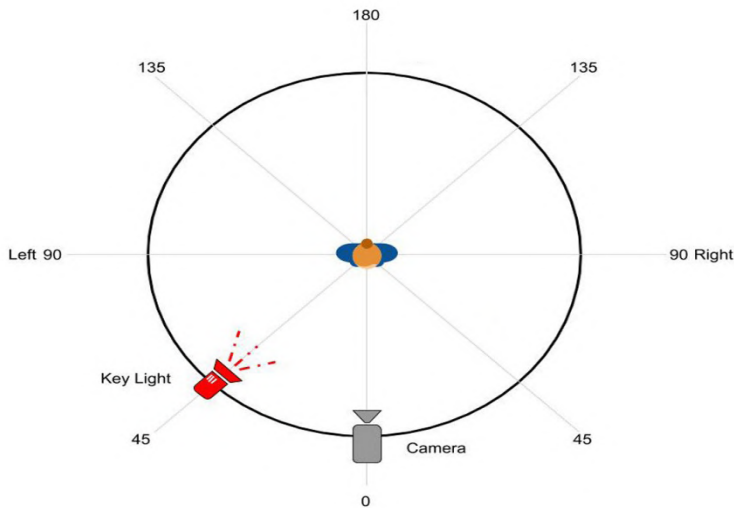
Gambar 1. Diagram Pengaturan Three Point Lighting

Sumber : <https://www.contentful.com/blog/2020/04/29/filmmaking-for-developers-basics-of-video-production/>

1. *Key Light*

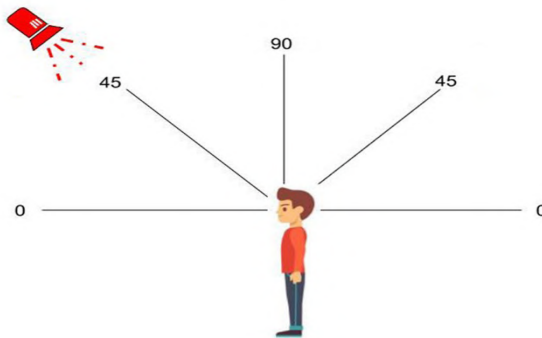
Key Light Cahaya Utama, yaitu penyinaran terarah yang utama dan paling terang yang jatuh pada subjek sehingga menghasilkan

bayangan yang kuat. Sehingga memberikan penyinaran yang baik pada wajah artis dan berfungsi membentuk dimensi pada badan kepala hingga detail wajah. Dalam produksi siaran televisi maupun konten media *lightingman* memasang *key light* pada sudut tertentu antara 30 derajat hingga 45 derajat secara vertikal dan terarah ke subjek yang terekam kamera. Intensitas cahaya yang dihasilkan dari lampu ini lebih besar dari *fill light* dan lebih kecil dari *back light*.



Gambar 2. Tampak Atas Letak dan Sudut Kemiringan Key Light Terhadap Objek

Sumber : <https://www.willowproduction.org/lighting/studio-lighting-at-home/>



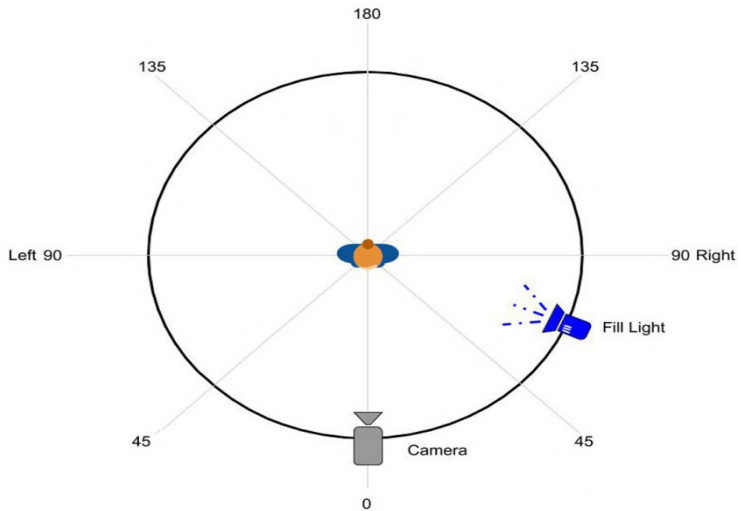
Gambar 3. Tampak Samping Letak dan Sudut Kemiringan Key Light Terhadap Objek

Sumber : <https://www.willowproduction.org/lighting/studio-lighting-at-home/>

2. *Fill Light*

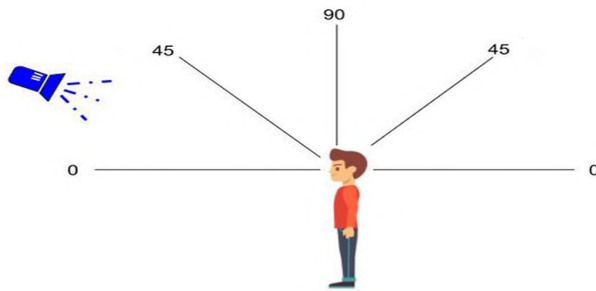
Fill Light adalah cahaya berfungsi meredam cahaya yang dihasilkan oleh cahaya utama lampu *key light* ataupun lampu lainnya. Lampu ini ditempatkan pada samping objek yang diarahkan bersebrangan serta berhadapan dengan *Key Light* atau cahaya utama. Intensitas yang dihasilkan *fill Light* sebaiknya lebih kecil dari *Key Light* dan menyebarkan cahaya guna meredam bayangan. Dalam produksi siaran televisi maupun konten media idealnya posisi *Fill Light* antara 30 derajat hingga 45 derajat secara vertikal dan memiliki sudut kemiringan 5 derajat hingga 30 derajat. Pada umumnya *Fill Light* menggunakan tipe lampu sedang yang memiliki intensitas dibawah *Key Light* sehingga

Lightingman bisa mengkombinasikan cahaya lembut *Soft Light* dengan benar.



Gambar 4. Tampak Atas Letak dan Sudut Kemiringan Fill Light Terhadap Objek

Sumber : <https://www.willowproduction.org/lighting/studio-lighting-at-home/>

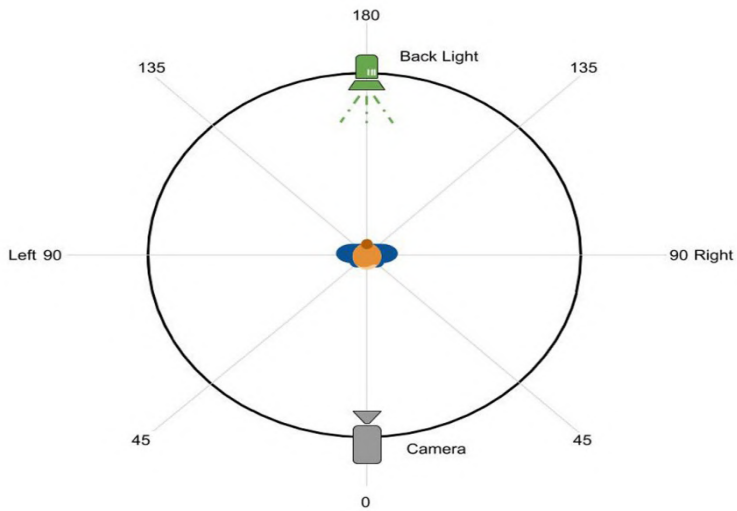


Gambar 5. Tampak Samping Letak dan Sudut Kemiringan Fill Light Terhadap Objek

Sumber : <https://www.willowproduction.org/lighting/studio-lighting-at-home/>

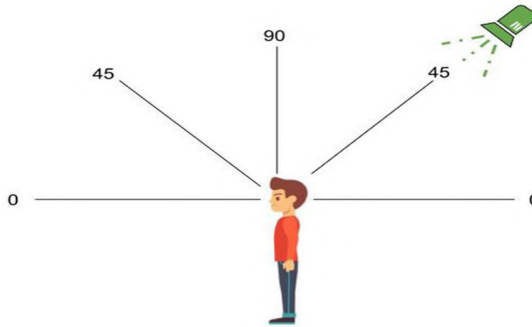
3. Back Light

Back Light adalah cahaya belakang yang ditempatkan tepat pada belakang subjek secara tersembunyi pada pandangan kamera dan diarahkan langsung ke arah badan hingga kepala belakang pada subjek. Hasil dari cahaya belakang membentuk tampilan garis tepi cahaya pada subjek yang biasa disebut teknik *Rim Light*. Selain menghasilkan garis tepi cahaya *Rim Light* berfungsi membentuk dimensi serta memisahkan objek yang terekam dengan latar belakang atau *Background* serta menambah ketajaman pada subjek hingga terlihat kesan tiga dimensi. Pada umumnya posisi *Back Light* tepat dibelakang objek pada sudut 0 derajat hingga 30 derajat dan memiliki sudut kemiringan 5 derajat hingga 30 derajat.



Gambar 6. Tampak Atas Letak dan Sudut Kemiringan Back Light Terhadap Objek

Sumber : <https://www.willowproduction.org/lighting/studio-lighting-at-home/>



Gambar 7. Tampak Samping Letak dan Sudut Kemiringan Fill Light Terhadap Objek

Sumber : <https://www.willowproduction.org/lighting/studio-lighting-at-home/>

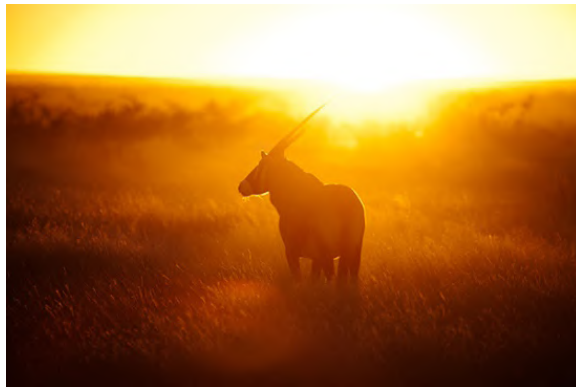
B. Availabel Light

Availabel light merupakan cahaya yang dihasilkan oleh sumber cahaya alam yaitu matahari kemudian dimanfaatkan oleh *lightingman* menjadi sumber cahaya utama *Key Light*. Menurut Januarius Andi Purba matahari memiliki cahaya yang terang dan merata, memberikan warna-warna alami dan kedalaman fokus yang mencukupi. (Januarius Andi Purba, 2013: 53). Dalam pemanfaatan cahaya matahari sebagai sumber utama *Lightingman* sebaiknya secara terus-menerus memperhatikan serta jeli dalam pengamatan kecerahaan serta posisi matahari selalu bergeser setiap menitnya secara perlahan.

Bedasarkan pengalaman penulis dalam produksi siaran televisi maupun konten media secara *out door* pemanfaatan cahaya matahari

yang baik pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 11.00 kemudian dilanjutkan produksi kembali pukul 14.00 hingga pukul 16.30 sore. Cahaya matahari dalam rentang waktu yang sudah ditentukan memiliki intensitas cahaya yang baik serta kemiripan *tone* warna sehingga menerapkan pada waktu tersebut *lightingman* mendapatkan hasil cahaya yang maksimal.

Produksi *out door* pada pukul 11.00 hingga pukul 14.00 cahaya berada tepat diatas kepala manusia akan menimbulkan efek kerutan pada dahi objek yang sedang di *shot*. Secara tidak langsung pembentukan ekspresi tertentu sangat susah sekali diterapkan oleh aktor seperti ekspresi gembira takjub dan lain sebagainya. Kemudian retan waktu pukul 16.30 hingga pukul 17.30 menjelang petang sangat tidak disarankan dikarenakan akan timbul *noise* pada kamera seperti bintik-bintik putih hingga gambar *bluish* warna kebiru-biruan pada kamera.



Gambar 8. *Available Light*

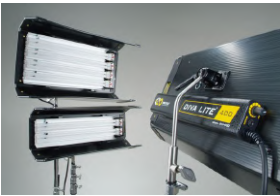
Sumber : <https://digital-photography-school.com/finding-working-available-light/>

C. Peralatan *Lighting*/Tata Cahaya

Dalam perkembangan peralatan *lighting* pada produksi televisi dan konten media seorang *lightingman* harus mengetahui macam-macam peralatan *lighting* beserta fungsi dari setiap peralatan tersebut agar produksi dapat berjalan dengan lancar. Adapun jenis peralatan yang biasa digunakan dalam produksi televisi dan konten media sebagai berikut:

Jenis *Lighting*

No	Gambar	Jenis light
1		Blonde, seperti namanya lampu ini berwarna kuning, seperti rambut orang eropa rata-rata berwarna kuning blonde <i>light</i> berfungsi sebagai pencahayaan flood pada cakupan area yang luas memiliki daya 1000-2000 watt
2		Readhead, seperti yang kita lihat bersama pada batok lampu berwarna merah. <i>Lighting</i> tersebut berfungsi sebagai <i>fill light</i> pada posisi samping dan <i>back light</i> pada posisi belakang objek memiliki daya 650 – 1000 watt
3		Pepper Light jenis <i>lighting</i> ini memiliki intensitas cahaya rendah serta digunakan khusus untuk <i>back light</i> maupun <i>background light</i> . Posisi di belakang dan menerangi latarbelakang dari objek memiliki daya 100 – 1000 watt,

4		<i>Lighting</i> HMI merupakan jenis lampu yang paling besar. Berfungsi sebagai <i>key light</i> cahaya utama pengganti sinar matahari pada <i>shot</i> diluar ruangan. Jenis <i>lighting</i> HMI memiliki daya dan intensitas cahaya besar memiliki daya 2500 watt \\\
5		Lampu Kino Flo (<i>Fluorescent Light</i>), merupakan jenis lampu terbaru yang paling umum digunakan stasiun televisi. Lampu ini sangat ramah lingkungan Menghasilkan sedikit panas dan dapat dimasukkan ke lokasi shooting yang sempit 800 w = 5000 k
6		LED Jenis lampu ini Light Emitting Diode atau sering disingkat dengan LED merupakan jenis lampu terbaru yang digunakan produksi televisi maupun konten media. Jenis lampu ini berfungsi memancarkan cahaya yang dibutuhkan kamera serta daya yang kecil serta memiliki daya tahan lama menjadikan jenis lampu LED ini favorit di dunia videografi, memiliki daya kecil 600 w = 5000 k

Voley light / Bouncing

Merupakan teknik paling sederhana untuk meningkatkan cahaya pada subjek ketika *shot* dilokasi *out door* menggunakan pantulan cahaya *voley light* atau *bouncing* menggunakan reflektor. Cara pembuatan relatif mudah bisa menggunakan permukaan seperti *sterofoam*, papan, kain, triplek, kain hingga dipantulkan ke dinding berwarna putih supaya subjek berwarna terang secara merata. Akan tetapi cahaya yang dipantulkan pada dinding memiliki warna dan intensitas tertentu tergantung pada permukaan yang dipantulkan

cahaya. Terdapat berbagai macam warna pada reflektor tergantung *lightingman* ingin menciptakan warna tertentu untuk diterapkan pada produksi televisi dan konten media.

Mayoritas seorang *lightingman* menggunakan alas berwarna putih menghasilkan cahaya *high key* serta hasil cahaya menyebar kesegala arah. Pemanfaatan cahaya matahari pada waktu produksi *out door* cenderung mudah dan murah . Namun cahaya matahari memiliki kekurangan teknik cahaya ini hanya bisa digunakan saat cahaya matahari bersinar serta waktu relatif singkat dan berubah-ubah tergantug cuaca. Selain *out door* pemanfaatan cahaya matahari bisa diterapkan pada produksi *indoor* seorang penata cahaya harus jeli serta memanfaatkan cahaya yang masuk melalui kaca jendela untuk diterapkan menjadi cahaya utama. Fungsi dari cahaya jendela atau biasa disebut *window light* menghantarkan cahaya masuk kemudian diterima oleh reflektor kemudian dipantulkan kembali ke sudut-sudut gelap.

Jenis Reflektor

No	Gambar	Jenis Reflektor
1		Silver reflektor merupakan pemantulan yang memiliki permukaan berwarna perak serta memiliki fungsi memantulkan efek cahaya keras. Pantulan cahaya yang dihasilkan memiliki warna putih.

2		Gold reflektor merupakan pemantulan yang memiliki permukaan berwarna emas serta memiliki fungsi memantulkan cahaya terkesan hangat Pantulan cahaya yang dihasilkan memiliki warna kuning.
3		<i>Diffuser reflektor</i> berbeda dengan silver serta gold reflektor yang memiliki tugas memantulkan cahaya, <i>Diffuser reflektor</i> berfungsi mengurangi cahaya yang masuk ke objek.
4		Dinding berwarna merupakan pemantulan yang memanfaatkan ruangan atau studio, rata-rata <i>lightingman</i> menggunakan dinding berwarna putih agar dinding tersebut menyebarkan cahaya kesegala arah.

D. Teknik Cutting atau Blocking

Teknik ini merupakan Teknik yang bertujuan untuk membatasi kelebihan cahaya yang mempengaruhi komposisi cahaya yang diinginkan pada saat *shooting*. Pada dasarnya Teknik ini digunakan para *lightingman* untuk mendapatkan pencahayaan yang terbaik tanpa merusak komposisi cahaya yang diinginkan. Pada penerapannya teknik juga digunakan untuk memanipulasi efek cahaya yang ditimbulkan dari bentuk dari cutter tersebut.



Gambar 9. Set up lighting sebelum menggunakan cutter

Sumber : <https://digital-photography-school.com/how-to-control-and-modify-your-lighting-with-flags/>



Gambar 10. Hasil gambar sebelum menggunakan cutter

Sumber : <https://digital-photography-school.com/how-to-control-and-modify-your-lighting-with-flags/>

Seperti yang nampak pada gambar 9 tanpa menggunakan cutter atau blocking. Dengan set yang seperti ini gambar yang dihasilkan

cukup jelas dan terlihat tekstur dari objek. Tetapi terlihat di bagian background juga Nampak jelas karea bagian background mendapatkan cahaya dari keylight.



Gambar 11. Set up dengan menggunakan tambahan cutter

Sumber : <https://digital-photography-school.com/how-to-control-and-modify-your-lighting-with-flags/>

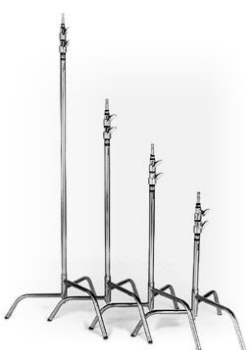


Gambar 12. Hasil gambar setelah menggunakan cutter

Sumber : <https://digital-photography-school.com/how-to-control-and-modify-your-lighting-with-flags/>

Setelah menerapkan penggunaan cutter akan memberikan efek deep kedalam hasil gambar yang dihasilkan. Dengan penerapan ini juga dapat memperlihatkan cahaya dari key light hanya berfokus pada satu object saja dan tidak berpengaruh terhadap background.

No	Gambar	Jenis Reflektor
1	 www.vga.camera	Cutter Flag merupakan salah bentuk cutter yang sangat lazim digunakan untuk produksi sebuah audio visual.

2	 bsmentertainment.com	Butterfly overhead frame pada dasarnya berfungsi untuk diffuser untuk meredam cahaya yang terlalu terang yang mengakibatkan <i>over exposure</i> yang mengganggu hasil visual.
3		C-stand merupakan alat pendukung dari lighting dan cutter yang berfungsi sebagai tempat berdirinya lighting ataupun cutter. Alat ini sangat bersifat <i>flexible</i> untuk digunakan dengan posisi yang sulit sekalipun sudut kemiringan yang diinginkan sangat <i>extreme</i>. Hal ini disebabkan karena C-stand memiliki desain yang sangat kokoh dan memang diperuntukan untuk hal yang demikian.

Soal latihan

1. Apakah yang dimaksud dengan *Three Point Lighting* jelaskan?
2. Apakah fungsi dan tujuan tata cahaya pada produksi televisi dan konten media?
3. Apa pengertian dari *Availabel light* jelaskan dan berikan contoh pengapliasan dalam produksi televisi dan konten media?

4. Bagaimana cara teknik pencahayaan dengan *voley light*?
5. *Reflektor* merupakan alat yang memantulkan cahaya jelaskan ada berapa macam?
6. Jenis lighting HMI berfungsi sebagai apa jelaskan?
7. LED merupakan jenis lampu terbaru jelaskan pengertian LED beserta fungsinya?

AUDIO TELEVISI



Tujuan Instruksional Umum :

Mengenalkan ke para mahasiswa tentang pentingnya teori Audio Televisi dalam proses produksi Televisi dan Konten Media serta menguasai bermacam-macam jenis *michropone* dan fungsi dari alat tersebut.

Tujuan Instruksional Khusus :

1. Mahasiswa memahami arti pentingnya mempelajari audio dalam proses produksi.
2. Mahasiswa mengetahui perbedaan jenis suara yang didengarkan pada tayangan televisi dan konten media.
3. Mahasiswa memahami perbedaan dan fungsi jenis *michropone* yang sering digunakan seperti *Omnidirectional*, *Cardoid* dan *Bidirectional*, .
4. Mahasiswa memahami jenis soundtrack dan perbedaanya sehingga dapat memilih sound yang tepat untuk setiap obyek
5. Mahasiswa memahami peran setiap kreator audio.

Audio merupakan bagian penting dalam pembuatan program televisi atau konten media. Masalah yang sering dihadapi kreator dalam proses perekaman hingga saat ini sangat sering ditemukan, terutama para kreator yang baru pertama kali mencoba membuat

video konten. Masalah pada audio televisi yang sering dialami para kreator video diantaranya:

1. Para kreator video pemula belum memiliki *microphone* standart yang digunakan kalangan profesional.
2. Para kreator video sering sekali melakukan perekaman secara langsung melalui kamera tanpa memikirkan lokasi pengambilan gambar, sehingga kualitas kurang sempurna.
3. Para kreator video pemula belum memiliki dan memikirkan solusi *audio record* untuk perekaman suara hanya mengandalkan *audio record* dari kamera.
4. Para kreator video pemula belum memiliki pengetahuan tentang jenis dan bermacam suara yang menjadi standart dalam pembuatan video konten maupun siaran televisi.

Seberapa pentingkah seorang kreator video pemula untuk mempelajari audio? Pertanyaan tersebut sering terdengar dalam diskusi seminar dan pelatihan pembuatan konten media, maupun dalam diskusi ruang kelas. Menurut aswin panembrama, S.Sn. merupakan seorang sound *engineer* sekaligus tim kreatif di NET televisi menjelaskan “sangat penting” hal ini disebabkan audio berperan aktif dalam pembentukan dramatik sebuah tayangan, bagaimana penonton nyaman ketika video dibuat sangat bagus namun audio yang didengarkan tidak dipersiapkan dengan matang cenderung diabaikan. Hal tersebut secara tidak langsung akan berdampak signifikan pada penonton dalam menerima alur cerita serta efek dramatik yang disajikan kreator media.

Permasalahan berikutnya dalam produksi konten media maupun tayangan televisi pada divisi audio sering sekali diabaikan. Tidak jarang tanggung jawab divisi audio diberikan kepada kreator yang belum memiliki pengalaman serta pengetahuan dibidang audio.

Sehingga kesulitan akan dirasakan pada saat pasca produksi (editing). Beberapa permasalahan diatas kreator perlu mempelajari kembali ada berapa macam Sound / audio yang terdengar dalam produksi konten media dan siaran televisi serta fungsi dari Audio tersebut.

Sound/audio terbagi menjadi beberapa bagian, yakni

1. Audio
2. Voice Over
3. Soundtrack
4. Original Sound
5. Atmosfer
6. Sound Effect
7. Music Illustration/Background

A. Dialog

Dialog merupakan hasil perekaman yang terdengar berupa percakapan dari satu orang hingga kelompok yang didapatkan langsung dalam pengambilan gambar *direct sound*. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah kondisi lingkungan dalam pengambilan gambar lingkungan harus menjadi perhatian khusus serta tidak ada suara lain kecuali aktor yang berperan. Hal ini sering terjadi kendala ketika salah satu *crew* masih mengaktifkan *Hand Phone*, lokasi berada di pinggir jalan, *crew* melakukan aktifitas disekitar aktor dan masih banyak lagi yang perlu diperhatikan.



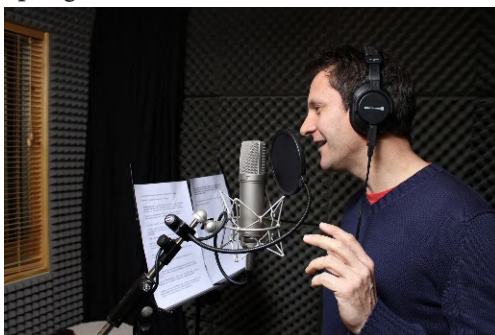
Gambar 1. Kru film yang sedang melakukan syuting dialog

Sumber : <https://www.burnham-on-sea.com/news/new-bbc-one-drama-tv-series-chloe-to-be-filmed-in-burnham-on-sea/>

Dalam penerapannya untuk produksi, pengambilan rekaman audio dialog saat syuting dilakukan dengan dua cara dalam dunia film. Yang pertama seperti yang ada di gambar 1, terlihat *audioman* merekam audio dengan menggunakan *boom mic*. Penggunaan boom mic ini selain berguna untuk menangkap audio dari dialog yang diambil melainkan juga digunakan untuk menangkap suara *ambience*. Cara yang kedua adalah merekam dengan menggunakan *clip on wireless*. Berbeda dengan *boom mic*, *clip on wireless* lebih berfokus untuk merekam dialog yang ada dalam adegan. Hal ini disebabkan radius rekam dari clip on tidak luas dan ini juga dipengaruhi dengan peletakan *clip on* yang biasanya di letakan di bagian dada dari artis. Namun dalam penerapannya, biasanya 2 metode ini sering kali digunakan di saat yang bersamaan. Hal ini dilakukan supaya mendapatkan 2 hasil yang berbeda. Yang pertama, kita mendapatkan hasil audio berserta dengan *ambience* suasana, lalu yang kedua kita mendapatkan audio dialog yang clear dan jelas dengan waktu yang bersamaan dan pada akhirnya kedua hasil ini akan digabung atau salah satu file akan menjadi file cadangan bagi editor.

B. Voice Over

Voice over merupakan rekaman monolog yang dilakukan pada ruangan khusus supaya tidak ada suara *noise* yang masuk saat proses monolog. *Voice over* berfungsi memperkuat alur cerita yang sudah diproduksi supaya penonton semakin paham pesan yang disampaikan. *Voice over* diproduksi terpisah dari take video serta karakter pengucapan harus berbeda dengan dialog. Tinggi rendah nada serta kecepatan VO sangat berpengaruh.



Gambar 2. Voice over artist yang sedang melakukan rekaman

Sumber : <https://killerspot.com/voice-over-talent/>

C. Soundtrack

Dalam perkembangan produksi konten media maupun siaran televisi musik tidak berfungsi sebagai pengisi latar saja, akan tetapi musik menjadi bagian utuh. Tidak jarang musik semakin populer jika konten atau tayangan televisi yang ditampilkan disukai penonton. Sehingga penonton paham ketika mendengarkan alunan musik dan menebak video atau film yang menjadi *soundtrack* tersebut.

Dalam buku askurifai baksin, tentang videografi terbitan september 2009 menyatakan, soundtrack dibagi menjadi tiga jenis.

1. Musik Opening

Merupakan jenis musik pembuka dari suatu film/video yang sering terdengar pada tayangan televisi, *suond enginer* kerap sekali menggabungkan dengan *after effect* sebagai *bumper in / bumper out*. Sebagai tanda bahwa tayangan akan segera mulai.

2. Theme song

Musik tema merupakan jenis musik sering dihubungkan dengan isi film atau konten media yang sedang dibuat. Musik tema tidak bisa digunakan pada jenis tayangan lain karena jenis musik ini dibuat khusus untuk mengangkat dramatik dalam film atau konten media tersebut.

3. Musik scoring/ilustrasi

Musik scoring merupakan jenis musik difungsikan agar penonton semakin menikmati suasana pada konten tersebut, ilustrasi musik sering sekali dimainkan sebagai transisi antar scene dan menjadi latar pada adegan dialog namun suara yang dihasilkan tidak boleh mengganggu hingga menutupi dialog yang sedang disampaikan. Fungsi dari ilustrasi musik agar penonton semakin masuk kedalam cerita yang disampaikan dan musik/sound latar untuk memperkuat isi cerita

Semua audio/suara asli subjek/objek yang diambil bersama dengan pengambilan gambar/visual.

D. Atmosfer/*ambient sound*

Atmosfer atau *ambient sound* merupakan jenis musik yang merekam seluruh kejadian yang ada disekitar lokasi pengambilan suara. Atmosfer/*ambient sound* digunakan sebagai latar *background* agar penonton mengetahui bahwa film atau konten media mempertegas

situasi lingkungan pada tayangan tersebut serta menjelaskan situasi di suatu tempat seperti, pasar, kota, desa, dll. Tidak hanya merekam suara saja namun Semua suara latar (background) yang ada di sekitar subyek/obyek. Misal: suara angin berhembus, gemericik air, hiruk pikuk kantor, suara lalu lintas jalan (mobil, dll)



Gambar 3. Perekaman suara ombak yang dilakukan langsung di tepi laut

Sumber : <https://thequietus.com/articles/11222-chris-watson-interview-sound-recording-cabaret-voltaire>

E. Sound Effect

Sound effect merupakan jenis musik yang digunakan untuk mendramatisasi sebuah keadaan pada tayangan televisi maupun konten media. *Sound effect* dibagi menjadi 2 bagian, pertama yakni *natural effect* dengan teknik *voley sound* kedua *spesial effect* dengan teknik digital komputer.

1. Natural effect

Merupakan jenis suara yang kita dengar setiap hari, semisal membuka pintu, suara petir, suara langkah kaki dan lainnya. Agar *sound engginer* dapat menciptakan suara tersebut perlu tim khusus serta peralatan mic khusus hingga studio yang kedap dari

suara *noise*. *Crew sound engginer* menggunakan alat yang sama seperti pada tayangan video tersebut namun direkam secara terpisah dan detail.



Gambar 4. Pembuatan efek suara air terjun

Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0

2. Special effect

Merupakan jenis suara yang dihasilkan secara murni oleh digital komputer, dan bisa dibuat secara personal oleh *sound engginer* serta menciptakan effect suara yang menyerupai suara asli. Seperti suara alat musik drum, gitar, terompet hingga menciptakan suara horor dan lucu. Fungsi dari *spesial effect* ini menciptakan suasana tertentu seperti takut, sedih, lucu, pada tayangan televisi dan konten media.

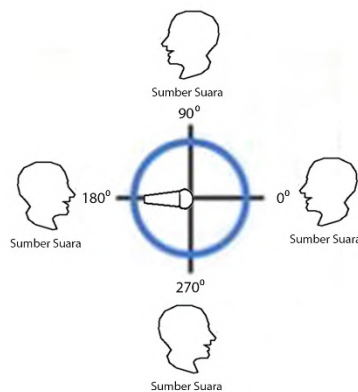
F. Alat Pembuatan Audio

Dalam diklat Darwato Sastro Subroto tentang produksi acara televisi menyatakan agar menghasilkan suara yang baik serta dapat diterima penonton sebaiknya *crew* mempersiapkan mikropon yang tepat, selain mempersiapkan mikropon kualitas dari mikropon yang digunakan saat merekam suara sangat dibutuhkan. Demikian untuk produksi tayangan televisi dan konten media, permasalahan pada kualitas suara tidak boleh disepelekan *crew*. Jenis mikropon yang akan digunakan

dipilih yang mudah dibawa dan peka terhadap sumber suara, tetapi harus mampu meredam gangguan suara *noise* dari luar. Serta dapat dipergunakan dengan mudah serta menghasilkan suara yang baik, di alam maupun diluar studio (Askurifal Baksin, 2009: 193–194).

1. Omnidirectional microphones

Mikropone jenis sering sekali digunakan untuk acara dialog dalam panggung hiburan seperti teater, dalam produksi konten media mik omnidirectional digunakan pada percapakan lebih 2 oran. Mikropone jenis ini mempunyai daerah kepekaan penerimaan sumber suara 360 derajat, sehingga merupakan mikropone serba guna.



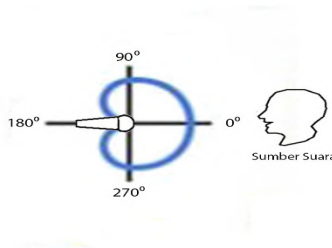
Gambar 5 : ilustrasi daya tangkap suara mikropone omnidirectional seluas 360 derajat

Sumber : <https://www.soundguys.com/how-to-read-a-polar-pattern-chart-16272/>

2. Cardioid microphones

Mikropones jenis ini sering sekali digunakan dalam produksi film out door namun dalam perkembangan konten media mikropone jenis ini sangat sering sekali digunakan kreator melakukan adrgan

wawancara. Mikropone jenis ini mempunyai daerah kepekaan jika di ilustrasikan anatomi tubuh bentuknya seperti jantung, sehingga sangat sensitif bila menerima suara area depan serta fokus. Karena cardoid memiliki kepekaan dan fokus yang baik mikropone jenis ini tepat sekali bila digunakan pada *boom*, *shot guns*, dan *lavaliers*.

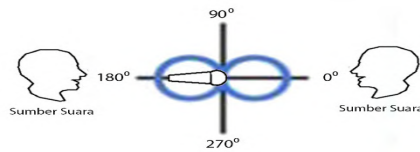


Gambar 6 : ilustrasi daya tangkap suara mikropone cardoid seluas 360 derajat

Sumber : <https://www.soundguys.com/how-to-read-a-polar-pattern-chart-16272/>

3. Bidirectional microphones

Mikropone jenis ini dapat dibedakan dari bentuknya yang kecil, mikropones jenis ini sangat sering sekali digunakan konten kreator media untuk menjelaskan topik yang diangkat. Bentuknya yang sangat kecil serta memiliki signal *wireless* serta mampu terkoneksi langsung dengan kamera tanpa menggunakan kabel. Mikropone jenis sangat favorit dikalangan kreator konten media serta *crew* produksi televisi.



Gambar 7 : ilustrasi daya tangkap susra mikropone bidirectional seluas 360 derajat

Sumber : <https://www.soundguys.com/how-to-read-a-polar-pattern-chart-16272/>

Soal Latihan :

1. Ada berapa bagian sound?
2. Apa yang dimaksud dialog?
3. Apa yang dimaksud voice over?
4. Sebutkan pembagian soundtrack!
5. Sebutkan contoh sound natural Effect
6. Bagaimana cara memilih mikrofon yang baik
7. Jenis mikrofon yang digunakan dalam produksi film outdoor?
8. Siapa yg bertugas menghandle audio?
9. Jelaskan yang dimaksud voice over!
10. Jenis mikrofon yang lebih cocok digunakan konten creator?

