



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2023

**Buku Panduan Guru**  
**DASAR-DASAR**  
**BROADCASTING**  
**DAN PERFILMAN**

**Satrio Pamungkas**  
**Hari Setiawan**

**SMK/MAK KELAS X**

**Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.**

Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

**Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman**

untuk SMK/MAK Kelas X

**Penulis**

Satrio Pamungkas  
Hari Setiawan

**Penelaah**

Teguh Hartono Patriantoro  
Puspita Sari Sukardani

**Penyelia/Penyelaras**

Supriyatno  
Wijanarko Adi Nugroho  
Firman Arapenta Bangun  
Akunnas Pratama

**Kontributor**

Ari Gunawan  
Linda Lindiawati

**Ilustrator**

Audi Anindita Pramesti

**Editor**

Ira Diana  
Akunnas Pratama

**Desainer**

Dono Merdiko

**Penerbit**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

**Dikeluarkan oleh:**

Pusat Perbukuan  
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan  
<https://buku.kemdikbud.go.id>

**Cetakan pertama, 2023**

ISBN 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 11/15 pt, Steve Matteson.  
xx, 284 hlm, 17.6 × 25 cm.

# Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Maret 2023  
Kepala Pusat,

Supriyatno  
NIP 196804051988121001

# Prakata

Dengan rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas kekuatan dan kasih sayangnya, penulisan buku teks *Dasar-Dasar Broadcasting dan Perfilman* dapat diselesaikan. Buku teks ini sebagai sumber belajar *dasar-dasar broadcasting* dan perfilman untuk kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK/MAK) dengan kompetensi keahlian *broadcasting* dan perfilman. Buku ini dapat digunakan sebagai pengetahuan yang membantu siswa/i untuk memahami keilmuan dasar-dasar keahlian *broadcasting* dan perfilman sebelum menuju materi pembelajaran dan praktik yang lebih rinci.

Buku teks ini disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP). Bertujuan membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hard skill* dan *soft skill*). Buku teks ini membahas secara detail materi pembelajaran dasar-dasar *broadcasting* dan perfilman sesuai dengan keahlian dalam dunia *broadcasting* dan perfilman yang terbaru. Selain itu, membahas juga mekanisme Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), teknologi terbaru dalam dunia *broadcasting* dan perfilman, desain produksi acara, dasar-dasar fotografi, tata kamera dasar, artistik dasar, tata suara dasar, serta editing.

Penulis yakin dengan beberapa materi yang ada dalam buku ini, para peserta didik kelas X dapat belajar lebih komprehensif. Buku teks ini ditunjang dengan ilustrasi dan foto-foto yang memudahkan siswa/i memahami. Semoga buku ini dapat memberikan motivasi dan inspirasi bagi peserta didik kelas X dalam mempelajari semua hal tentang dasar-dasar *broadcasting* dan perfilman.

Jakarta, 2022

Hari Setiawan dan Satrio Pamungkas

# Daftar Isi

<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iii</b>
<b>Prakata</b> .....	<b>iv</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>v</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>xii</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>xiv</b>
<b>Petunjuk Penggunaan Buku</b> .....	<b>xvii</b>

<b>Panduan Khusus</b> .....	<b>1</b>
-----------------------------	----------

A. Profil Pelajar Pancasila .....	2
B. Karakteristik Pada Mata Pelajaran .....	5
C. Capaian Pembelajaran .....	6
D. Strategi Pembelajaran .....	9
E. Asesmen dan Instrumen Penilaian .....	16
F. Media Pembelajaran .....	17
G. Proyek .....	18
H. Komunikasi dengan Orang Tua .....	19
I. Komponen dalam Buku Panduan Guru .....	20
J. Komponen dalam buku siswa.....	24
K. Skema Pembelajaran .....	26

<b>BAB 1 Profil <i>Technopreneur</i>, Peluang Usaha, dan Profesi Kerja dalam Bidang <i>Broadcasting</i> dan Perfilman</b> .....	<b>27</b>
---	-----------

1. Gambaran Umum .....	28
2. Panduan Pembelajaran .....	29
3. Materi Pembelajaran .....	30
A. Potensi Budaya dan Kearifan Lokal.....	30
B. Profesi Kerja dan Level Pekerjaan dalam Bidang <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	32
C. Organisasi dan Profesi Kerja dalam Bidang <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	33
D. <i>Technopreneur</i> Bidang <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	35
E. Peluang Pasar dan Usaha .....	38

4.	Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	41
A.	Pembelajaran 1 (Potensi budaya dan kearifan lokal).....	41
B.	Pembelajaran 2 (Organisasi, Level Pekerjaan, Profesi, dan Divisi Kerja).....	42
C.	Pembelajaran 3 ( <i>Techonpreuner</i> , Peluang Pasar dan Usaha).....	43
5.	Kegiatan Tindak Lanjut .....	46
A.	Remedial .....	46
B.	Pengayaan.....	46
6.	Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	47
	Kunci Jawaban .....	51
7.	Pemandu Aktivitas Refleksi .....	54
8.	Referensi Sumber Belajar .....	55

## **BAB 2 Perkembangan Teknologi *Broadcasting* dan Perfilman..... 57**

1.	Gambaran Umum .....	58
2.	Panduan Pembelajaran .....	59
3.	Materi Pembelajaran .....	60
A.	Teknologi Radio.....	60
B.	Teknologi Televisi.....	61
C.	Teknologi Film.....	61
D.	Pengaruh Perkembangan Teknologi.....	63
4.	Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	64
A.	Pembelajaran 1 (perkembangan teknologi radio, televisi, dan film) ...	64
B.	Pembelajaran 2 (Pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini) .....	67
5.	Kegiatan Tindak Lanjut .....	69
A.	Remedial .....	69
B.	Pengayaan.....	69
6.	Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	70
	Kunci Jawaban .....	72
7.	Pemandu Aktivitas Refleksi .....	73
8.	Referensi Sumber Belajar .....	74

### **BAB 3 Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup..... 75**

1. Gambaran Umum .....	76
2. Panduan Pembelajaran .....	76
3. Materi Pembelajaran .....	78
A. Keselamatan Pekerja .....	78
B. Keselamatan Peralatan Kerja .....	79
C. Keselamatan pada Lingkungan Kerja .....	80
D. Keselamatan pada Hasil Kerja .....	80
4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	82
5. Kegiatan Tindak Lanjut.....	85
A. Remedial .....	85
B. Pengayaan.....	85
6. Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	86
Kunci Jawaban .....	89
7. Pemandu Aktivitas Refleksi .....	91
8. Referensi Sumber Belajar .....	92

### **BAB 4 Desain Produksi Program Radio, Televisi dan Film (Prototype) 93**

1. Gambaran Umum .....	94
2. Panduan Pembelajaran .....	94
3. Materi Pembelajaran .....	96
A. Tahapan Produksi Program Radio, Televisi, dan Film .....	97
B. Elemen-Elemen Dalam Desain Produksi.....	97
C. Merancang Program Radio, Televisi, dan Film Secara Kreatif dan Inovatif .....	101
4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	102
A. Pembelajaran 1 (Tahapan Produksi) .....	102
B. Pembelajaran 2 (Elemen Desain Produksi) .....	104
5. Kegiatan Tindak Lanjut .....	107
A. Remedial .....	107
B. Pengayaan.....	107
6. Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	108
Kunci Jawaban .....	112

7. Pemandu Aktivitas Refleksi .....	113
8. Sumber Belajar Utama .....	114

## **BAB 5   Prosedur Proses Kerja pada Industri *Broadcasting* dan Film... 115**

1. Gambaran Umum .....	116
2. Panduan Pembelajaran .....	116
3. Materi Pembelajaran .....	118
A. Etika dalam set .....	118
B. Prosedur Praproduksi .....	119
C. Prosedur Produksi.....	120
D. Prosedur Pascaproduksi .....	120
4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	120
A. Pembelajaran 1 (Etika dalam set dan prosedur kerja tiap divisi)..	120
5. Kegiatan Tindak Lanjut .....	123
A. Remedial .....	123
B. Pengayaan.....	123
6. Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	124
Kunci Jawaban .....	127
7. Pemandu Aktivitas Refleksi .....	131
8. Sumber Belajar Utama .....	132

## **BAB 6   Peralatan Audio Video ..... 133**

1. Gambaran Umum .....	134
2. Panduan Pembelajaran .....	134
3. Materi Pembelajaran .....	136
A. Peralatan Produksi Program Radio .....	136
B. Peralatan Produksi Program Televisi .....	138
C. Peralatan Produksi Film .....	140
4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	141
A. Pembelajaran 1 (Peralatan Produksi Program radio).....	141
B. Pembelajaran 2 (Peralatan Produksi Program Televisi) .....	143
C. Pembelajaran 3 (Peralatan Produksi Film).....	144

5. Kegiatan Tindak Lanjut .....	147
A. Remedial .....	147
B. Pengayaan.....	147
6. Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	148
Kunci Jawaban .....	150
7. Pemandu Aktivitas Refleksi .....	152
8. Sumber Belajar Utama .....	154

## **BAB 7 Media Digital .....155**

1. Gambaran Umum .....	156
2. Panduan Pembelajaran .....	157
3. Materi Pembelajaran .....	158
A. Pengertian Media Digital .....	158
B. Perkembangan Media Digital .....	160
C. Jenis Media Digital.....	161
D. Format File dan Kompresi Data .....	161
E. Regulasi Media Digital.....	164
F. Pengaruh Media Digital .....	165
4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	168
A. Pembelajaran 1 (Pengertian, perkembangan, dan jenis media digital).....	168
B. Pembelajaran 2 (Format File dan Kompresi Data) .....	169
C. Pembelajaran 3 (Regulasi dan Pengaruh Media Digital) .....	171
5. Kegiatan Tindak Lanjut .....	174
A. Remedial .....	174
B. Pengayaan.....	174
6. Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	175
Kunci Jawaban .....	178
7. Pemandu Aktivitas Refleksi .....	181
8. Sumber Belajar Utama .....	182

## **BAB 8 Dasar-Dasar Fotografi, Tata Kamera, Tata Artistik dan Tata Suara ..183**

1. Gambaran Umum .....	184
2. Panduan Pembelajaran .....	185

3.	Materi Pembelajaran .....	186
	A. Fotografi Dasar .....	186
	B. Tata Kamera Dasar .....	191
	C. Tata Artistik Dasar.....	194
	D. Tata Suara Dasar .....	197
4.	Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	199
	A. Pembelajaran 1 (Pengoperasian Kamera Foto) .....	199
	B. Pembelajaran 2 (Teknik Fotografi Dasar).....	201
	C. Pembelajaran 3 (Pengoperasian Kamera Video).....	203
	D. Pembelajaran 4 (Teknik Tata Kamera Dasar) .....	204
	E. Pembelajaran 5 (Tata Artistik Dasar) .....	206
	F. Pembelajaran 6 (Tata Suara Dasar) .....	207
5.	Kegiatan Tindak Lanjut .....	210
	A. Remedial .....	210
	B. Pengayaan.....	210
6.	Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	211
	Kunci Jawaban .....	214
7.	Pemandu Aktivitas Refleksi .....	217
8.	Sumber Belajar Utama .....	218

## **BAB 9 Editing Dasar .....219**

1.	Gambaran Umum .....	220
2.	Panduan Pembelajaran .....	221
3.	Materi Pembelajaran .....	222
	A. Definisi Editing.....	222
	B. Perangkat Lunak.....	223
	C. Manajemen Data.....	224
	D. Tahapan Editing Gambar.....	226
	E. Tahapan Editing Suara .....	227
4.	Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	229
	A. Pembelajaran 1 (Editing linear dan nonlinear).....	229
	B. Pembelajaran 2 (Tahapan editing gambar).....	231
	C. Pembelajaran 3 (Tahapan editing suara) .....	233

5. Kegiatan Tindak Lanjut .....	236
A. Remedial .....	236
B. Pengayaan.....	236
6. Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	237
Kunci Jawaban .....	239
7. Pemandu Aktivitas Refleksi .....	241
8. Sumber Belajar Utama .....	242

## **BAB 10 Seni Audio Visual.....243**

1. Gambaran Umum .....	244
2. Panduan Pembelajaran .....	244
3. Materi Pembelajaran .....	246
A. Seni Visual .....	246
B. Seni Audio.....	247
C. Seni Audio Visual.....	247
D. Estetika Seni.....	248
4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran .....	250
A. Pembelajaran 1 (Seni visual, seni audio, seni audio visual) .....	250
B. Pembelajaran 2 (Estetika Seni) .....	251
5. Kegiatan Tindak Lanjut .....	254
A. Remedial .....	254
B. Pengayaan.....	254
6. Asesmen dan Rubrik Penilaian .....	255
Kunci Jawaban .....	257
7. Pemandu Aktivitas Refleksi .....	259
8. Sumber Belajar Utama .....	260

<b>Glosarium .....</b>	<b>261</b>
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>267</b>
<b>Index.....</b>	<b>271</b>
<b>Profil Pelaku Perbukuan .....</b>	<b>278</b>

# Daftar Gambar

<b>Gambar 1.1</b> Komunikasi dengan orang tua.....	19
<b>Gambar 1.2</b> Peta konsep profil <i>technopreneur</i> , peluang usaha, dan profesi kerja dalam bidang <i>broadcasting</i> dan perfilman.....	28
<b>Gambar 1.3</b> Sistem kerja awal produksi <i>Triangle Sytem</i> .....	33
<b>Gambar 1.4</b> Tujuh divisi utama produksi program dan film .....	34
<b>Gambar 1.5</b> Organisasi bidang radio .....	35
<b>Gambar 2.1</b> Peta konsep perkembangan teknologi <i>broadcasting</i> dan perfilman .....	58
<b>Gambar 3.1</b> Peta konsep keselamatan kesehatan kerja dan lingkungan hidup .....	76
<b>Gambar 3.2</b> Rambu perlengkapan <i>safety</i> .....	81
<b>Gambar 3.3</b> Rambu-rambu K3 .....	82
<b>Gambar 3.4</b> Rambu-rambu bahaya .....	82
<b>Gambar 3.5</b> Penerapan Simbol K3LH berdasarkan warna dan bentuk.	90
<b>Gambar 4.1</b> Peta konsep desain produksi program radio, televisi dan film ( <i>prototype</i> ) .....	94
<b>Gambar 4.2</b> Contoh <i>Storyboard</i> .....	95
<b>Gambar 5.1</b> Peta konsep prosedur kerja .....	116
<b>Gambar 5.3</b> <i>Workflow</i> pascaproduksi (2).....	129
<b>Gambar 5.2</b> <i>Workflow</i> pascaproduksi (1).....	129
<b>Gambar 5.4</b> <i>Workflow</i> pascaproduksi (3).....	130
<b>Gambar 5.5</b> <i>Workflow</i> pascaproduksi (4).....	130
<b>Gambar 6.1</b> Peta konsep peralatan audio video .....	134
<b>Gambar 6.2</b> Produksi radio.....	135
<b>Gambar 6.3</b> Produksi televisi .....	135
<b>Gambar 6.4</b> Produksi film .....	135
<b>Gambar 7.1</b> Peta konsep media digital .....	156
<b>Gambar 7.2</b> Contoh format file .....	170
<b>Gambar 8.1</b> Peta konsep dasar-dasar fotografi, tata kamera, tata artistik dan tata suara .....	184
<b>Gambar 8.2</b> <i>Power switch</i> .....	188
<b>Gambar 8.3</b> <i>Shutter</i> .....	188

<b>Gambar 8.4</b> <i>Command dial</i> .....	189
<b>Gambar 8.5</b> Tombol ISO .....	189
<b>Gambar 8.6</b> <i>Aperture</i> .....	189
<b>Gambar 8.7</b> <i>Mode dial</i> .....	189
<b>Gambar 8.8</b> Menu .....	189
<b>Gambar 8.9</b> <i>Live view switch</i> .....	190
<b>Gambar 8.10</b> <i>Start-stop video</i> .....	190
<b>Gambar 8.11</b> <i>Power switch</i> .....	190
<b>Gambar 8.12</b> <i>Panning</i> .....	201
<b>Gambar 8.14</b> Siluet .....	201
<b>Gambar 8.16</b> <i>Freezing</i> .....	201
<b>Gambar 8.13</b> <i>Bulb</i> .....	201
<b>Gambar 8.15</b> <i>Framing</i> .....	201
<b>Gambar 9.1</b> Peta konsep editing dasar .....	220
<b>Gambar 9.2</b> Tampilan <i>home screen software</i> editing .....	221
<b>Gambar 9.3</b> Kartu memori .....	224
<b>Gambar 9.4</b> <i>Hard disk</i> eksternal.....	225
<b>Gambar 9.5</b> <i>Sound designer</i> sedang <i>mixing</i> .....	228
<b>Gambar 9.6</b> <i>Workspace</i> video editing .....	232
<b>Gambar 10.1</b> Peta konsep estetika seni audio visual .....	244

# Daftar Tabel

Tabel 1.1 Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Dasar-dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	2
Tabel 1.2 Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Broadcsting Fase E.....	7
Tabel 1.3 Komponen Pada Buku Siswa.....	24
Tabel 1.4 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	28
Tabel 1.5 Lembar Kerja Peserta Didik Budaya/Kearifan Lokal Salah Satu Dari Program Radio, Program Televisi, dan Film.....	47
Tabel 1.6 Lembar Kerja Peserta Didik Karya dan Profesi/Kru Produksi.	48
Tabel 1.7 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok.....	49
Tabel 1.8 Rubrik Penilaian Observasi Individu.....	50
Tabel 1.9 Lembar Kerja Daftar Kru dan Judul Filmnya .....	54
Tabel 2.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	58
Tabel 2.2 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok.....	70
Tabel 2.3 Rubrik Penilaian Observasi Individu.....	71
Tabel 2.4 Rubrik Penilaian Artikel.....	72
Tabel 3.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	76
Tabel 3.2 Lembar Kerja Peserta Didik Analisis Informasi Kecelakaan Kerja .....	86
Tabel 3.3 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok.....	87
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Observasi Individu.....	88
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Esai .....	89
Tabel 4.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	94
Tabel 4.2 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok.....	108
Tabel 4.3 Rubrik Penilaian Observasi Individu.....	109
Tabel 4.4 Lembar Kerja Peserta Didik Desain Produksi.....	110

Tabel 4.5 Format Penilaian Individu Tugas Kelompok .....	111
Tabel 4.6 Rubrik Penilaian Esai .....	111
Tabel 5.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	116
Tabel 5.2 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok .....	124
Tabel 5.3 Rubrik Penilaian Observasi Individu.....	125
Tabel 5.4 Lembar Penilaian Tugas Kelompok.....	126
Tabel 6.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	134
Tabel 6.2 Lembar Kerja Peserta Didik Peralatan Produksi Program Radio/ Televisi/Film .....	148
Tabel 6.3 Lembar Penilaian Tugas Kelompok.....	149
Tabel 7.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	156
Tabel 7.2 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok .....	175
Tabel 7.3 Rubrik Penilaian Observasi Individu.....	176
Tabel 7.4 Rubrik Penilaian Esai .....	177
Tabel 8.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	184
Tabel 8.2 Rubrik Penilaian Esai .....	211
Tabel 8.3 Format Penilaian Proyek Individu.....	212
Tabel 8.4 Format Penilaian Proyek Kelompok.....	212
Tabel 8.5 Rubrik Penilaian Esai .....	213
Tabel 8.6 Rubrik Penilaian Esai .....	213
Tabel 9.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	220
Tabel 9.2 Contoh List Data Audio dan Video pada Program atau Film Drama .....	225
Tabel 9.3 Panduan Diskusi Analisa Peralatan Editing Linear .....	230
Tabel 9.4 Panduan Diskusi Analisa Peralatan Editing Nonlinear.....	230
Tabel 9.5 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok .....	237
Tabel 9.6 Rubrik Penilaian Observasi Individu.....	238

Tabel 9.7 Rubrik Penilaian Esai .....	239
Tabel 10.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar <i>Broadcasting</i> dan Perfilman .....	244
Tabel 10.2 Analisa Karya Seniman.....	251
Tabel 10.3 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok.....	255
Tabel 10.4 Rubrik Penilaian Observasi Individu.....	256
Tabel 10.5 Rubrik Penilaian Esai .....	257

# Petunjuk Penggunaan Buku

Untuk mengoptimalkan penggunaan buku ini, pahami terlebih dahulu petunjuk berikut ini:

Buku ini terdiri dari dua bagian, yaitu panduan umum dan panduan khusus.

## Panduan Umum

Berisi tentang latar belakang dan tujuan buku panduan guru.

### A. Profil Pelajar Pancasila

Dimensi, elemen, dan pengembangan sikap dalam pembelajaran yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan mendukung capaian pembelajaran.

### B. Karakteristik Pada Mata Pelajaran

Penjelasan tentang karakteristik pada mata pelajaran yang perlu diperhatikan.

### C. Capaian Pembelajaran

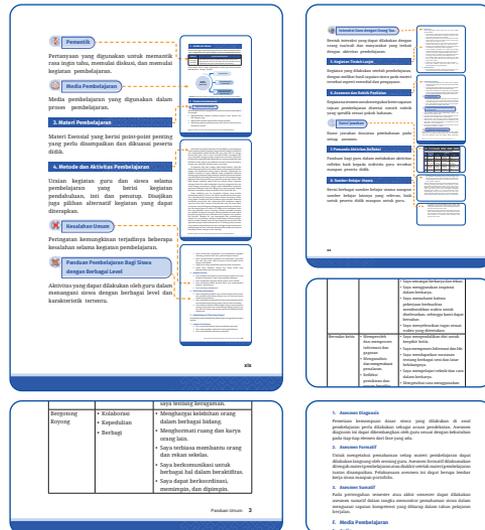
Berisi elemen dan capaian pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* pada fase E.

### D. Strategi Pembelajaran

Penjelasan tentang strategi, model dan pendekatan yang digunakan selama pembelajaran.

### E. Asesmen dan Instrumen Penilaian

Penjelasan tentang asesmen atau penilaian yang dapat dilakukan selama proses pembelajaran.



### F. Media Pembelajaran

Penjelasan media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran.

### G. Proyek

Bentuk-bentuk pilihan proyek yang dapat diterapkan selama pembelajaran, disesuaikan dengan pokok bahasan dan kondisi tiap sekolah.

### H. Komunikasi dengan orang Tua

Bentuk interaksi yang dapat dilakukan dengan orang tua/wali terkait dengan aktivitas pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

### I. Komponen dalam Buku Panduan Guru

Berisi tentang komponen yang ada dalam buku panduan guru.

### J. Komponen dalam Buku Siswa

Berisi tentang komponen yang ada dalam buku siswa.

### K. Skema Pembelajaran

Berisi tentang bab-bab yang terdapat dalam buku siswa.

## Panduan Khusus

### Halaman Awal Tiap Bab

Berisi judul bab dan foto/ilustrasi yang diambil dari gambar awal bab pada buku siswa dengan sedikit pembeda.

#### 1. Gambaran Umum

Berisi penjelasan tentang elemen, capaian pembelajaran dan peta konsep.

#### 2. Panduan Pembelajaran



#### Tujuan Pembelajaran

Berisi tujuan pembelajaran siswa yang diturunkan dari capaian pembelajaran.



#### Kata Kunci

Kata kunci merupakan kata-kata penting yang terdapat di dalam proses pembelajaran.



#### Konsep dan keterampilan prasyarat

Konsep pembelajaran dan keterampilan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum memulai materi.



#### Apersepsi

Apersepsi mengaitkan apa yang diketahui atau dialami siswa dengan apa yang akan dipelajari

<b>Ayo Bereksplorasi!</b>	Kegiatan siswa untuk melakukan eksplorasi.
<b>Ayo Berdiskusi!</b>	Kegiatan siswa untuk melakukan diskusi.
<b>Ayo Praktikant!</b>	Kegiatan siswa untuk melakukan praktik.
<b>Langkaman</b>	Point-point penting dari materi pembelajaran yang telah disampaikan.
<b>Assesmen</b>	Kegiatan asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai pokok bahasan.
<b>Refleksi</b>	Panduan bagi siswa dalam melakukan aktivitas refleksi baik selama proses pembelajaran.
<b>Pengayaan</b>	Rekomendasi kegiatan bagi siswa dalam rangka aktivitas tambahan dan pengetahuan.





## Pemantik

Pertanyaan yang digunakan untuk memantik rasa ingin tahu, memulai diskusi, dan memulai kegiatan pembelajaran.



## Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

## 3. Materi Pembelajaran

Materi Esensial yang berisi point-point penting yang perlu disampaikan dan dikuasai peserta didik.

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

Uraian kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran yang berisi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Disajikan juga pilihan alternatif kegiatan yang dapat diterapkan.



## Kesalahan Umum

Peringatan kemungkinan terjadinya beberapa kesalahan selama kegiatan pembelajaran.



## Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh guru dalam menangani siswa dengan berbagai level dan karakteristik tertentu.

### 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabul 4.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Broadcasting dan Perfilman



Gambar 4.1 Peta konsep desain produksi program radio, televisi dan film (prototipe)

### 2. Panduan Pembelajaran

#### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, penggalan informasi, dan simulasi diharapkan siswa dapat:

- Mengidentifikasi tahapan produksi program radio, televisi, dan film dengan tepat.
- Menganalisis elemen-elemen dalam desain produksi
- Merancang desain produksi program radio, televisi, dan film secara kreatif dan inovatif.

64 Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Broadcasting dan Perfilman untuk SMA/MAK Kelas X

Pada 1902, seorang tokoh bernama George Mellies, yang mempunyai bakat sulap dan berjiwa penghibur dengan teknik salapnya melahirkan atau memproduksi sebuah bentuk film yang baru kala itu, dengan bentuk film cerita. Film *A Trip to the Moon* (1902), merupakan film yang diproduksi dengan konsep teatrikal dan bercerita. Walaupun konsep cerita sudah dilakukan dalam film ini, tetapi produksi film yang dilakukan masih seperti yang dilakukan dengan Lumiere berdasarkan dengan cara sederhana konsep kamera yang statis.

Di Indonesia, film pada awalnya tidak banyak dikenal. Awal film hadir di Indonesia sekitar tahun 1900an dibawa oleh pemerintah Belanda, sebagai alat dokumentasi tentang negara Indonesia. Dokumentasi itu dijadikan tontonan di negara Belanda, untuk memberikan informasi tentang negara jajahannya yakni Indonesia. Setelah itu film secara industri juga hadir dibawa oleh orang Belanda (Cruyer dan L.Heroldyng), hingga pengusaha China Wong Brother juga mencari peruntungan. Kala itu film tidak banyak mendapat respon baik dari seluruh rakyat Indonesia, sehingga bisnis film tidak berdampak besar bagi pengusaha film dan rakyat sebagai penontonnya. Hingga setelah kemerdekaan Indonesia, pemerintah Indonesia sadar film sebagai alat revolusi yang baik sebagai kekuatan nasionalisme dengan melahirkan film *Duruk dan Doa*.

Dunia perfilman saat ini mengalami adaptasi yang semakin berkembang. Istilah OTT (*Over The Top*) ini membuat film seolah punya jalur alternatif untuk menjangka penonton dengan karya-karya dalam ruang digital. Terlebih pada masa pandemi yang mengubah kebiasaan beraktivitas masyarakat. Pola penyangan film mengalami adaptasi yang luar biasa besar. Budaya menonton film yang biasanya dalam ruang teater, menjadi langsung dalam genggaman teknologi *smartphone*, tab, atau televisi pintar di rumah. OTT dalam hal ini merupakan sajian film yang dilakukan secara *streaming*. Platform penyedia *streaming* pun semakin banyak dan beragam. Platform-platform tersebut bukan penyedia tayangan film saja, melainkan series, program acara, podcast, dan lain-lain. Muncul ini juga kejangangan dari perkembangan industri 4.0, yang memang semuanya sudah dengan *Internet of things*. Namun, wahana gedung teater film atau bioskop memang belum bisa digantikan dengan mode menonton film OTT. *Bioskop punya treatment* yang memang cukup berbeda dan khas. Sehingga dengan kesadaran dan perkembangan ini justru membuat ekosistem film semakin jauh meluas terfasilitasi dalam beragam mode teknologi.

62 Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Broadcasting dan Perfilman untuk SMA/MAK Kelas X

- Siswa mencermati, menganalisis, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

#### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana melalui slide presentasi.
- Siswa ditugaskan membuat file presentasi tentang elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana.
- Siswa diminta membuat video singkat (tlog) yang menjelaskan tentang elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.

#### F. Pembelajaran 6 (Tata Suara Dasar)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

##### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

Bab 8 Dasar-Dasar Fotografi, Tata Kamera, Tata Artistik dan Tata Suara 207



## Interaksi Guru dengan Orang Tua.

Bentuk interaksi yang dapat dilakukan dengan orang tua/wali dan masyarakat yang terkait dengan aktivitas pembelajaran.

### 5. Kegiatan Tindak Lanjut

Kegiatan yang dilakukan setelah pembelajaran, dengan melihat hasil capaian siswa pada materi tersebut seperti remedial dan pengayaan.

### 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Kegiatan asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran disertai contoh rubrik yang spesifik sesuai pokok bahasan.



## Kunci Jawaban

Kunci jawaban dan/atau pembahasan pada setiap asesmen.

### 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Panduan bagi guru dalam melakukan aktivitas refleksi baik kepada individu guru tersebut maupun peserta didik.

### 8. Sumber Belajar Utama

Berisi berbagai sumber belajar utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan, baik untuk peserta didik maupun untuk guru.

#### 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait tata suara dasar melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan tentang unsur dalam tata suara yakni *speech*, *music*, efek suara, *ambience*.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi tentang unsur dalam tata suara yakni *speech*, *music*, efek suara, *ambience* dari berbagai program radio, televisi dan film.
- Setiap siswa dalam kelompok melihat contoh yang didapatnya untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisis, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

#### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi kepada siswa secara objektif.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyajikan penjelasan guru terkait dengan pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini melalui slide presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat file presentasi tentang pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini yang mereka peroleh dari kegiatan literasi sebelumnya.

#### Kesalahan Umum

- Guru tidak memberikan contoh kepada siswa mendengarkan acara radio yang saat ini sudah jarang ditonton. Akan tetapi, guru lebih banyak pada contoh-contoh acara televisi atau film.
- Siswa tidak dibekali keterampilan berbicara di depan umum dan menyampaikan pendapat dengan baik.

#### Panduan Pembelajaran bagi Siswa dengan Berbagi Level

- Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan non diagnostik untuk diterapkan di awal pembelajaran.
- Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.

#### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membatalkan interaksi khusus. Namun jika siswa melakukan diskusi dengan cara mencari informasi sumber yang harus dihubungi, maka guru terlebih dahulu memberikan

68 Buku Panduan Guru Dasar Broadcasting dan Perfilman untuk SMA/MAK Kelas X

3. Wawasan yang mendalam			
4. Sikap dan penampilan			
5. Komunikasi			

#### Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		70	80
1	Kerja sama	Kurang kerja sama	Komplek bekerja sama yang cukup
2	Kesaktifan	Kurang aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Cukup memiliki wawasan berpendapat yang kurang	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi baik dan lancar

perliman, teknologi dapat dengan mudah menjadi usang dan digantikan oleh teknologi baru yang lebih canggih. Oleh karena itu, *technopreneur* perlu menciptakan ide-ide baru dan mengembangkan kreativitasnya agar dapat bertahan di pasar yang semakin kompetitif.

Teknologi memang sangat penting dalam mengembangkan bisnis di bidang *broadcasting* dan perfilman, tetapi teknologi saja tidak cukup untuk memenangkan persaingan di pasar. Ide-ide baru, kreativitas, pengalaman manusia, dan interaksi langsung dengan audiens juga sangat penting dalam menciptakan keunggulan kompetitif dalam industri ini. Seorang *technopreneur* harus menggabungkan teknologi dengan kreativitas dan inovasi agar dapat menciptakan produk dan layanan yang unik dan berkualitas yang dapat memenangkan persaingan di pasar yang semakin ketat.

dan perfilman yang terus berkembang. Pastikan untuk selalu mempelajari hal-hal terbaru dalam bidang tersebut untuk meningkatkan peluang Anda untuk mendapatkan pekerjaan dan tetap relevan dalam karir Anda.

- Industri *broadcasting* dan perfilman sangat kompetitif dan sulit untuk masuk ke dalamnya. Penting untuk menjaga semangat dan tekad untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan Anda. Kesabaran dan ketekunan akan membantu Anda mencapai tujuan Anda.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)



## Panduan Umum

Menghadapi tantangan abad ke-21 menuntut siswa mempersiapkan diri dengan tetap menjunjung tinggi kearifan lokal sebagai identitas bangsa. Pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman merupakan sarana untuk mengembangkan kreatifitas, kolaborasi, daya kritis, kemampuan komunikasi dalam kepribadian positif. Mata pelajaran ini membentuk kecerdasan dengan nilai-nilai Pancasila dalam menguatkan watak dan kepribadian generasi Indonesia.

## A. Profil Pelajar Pancasila

Salah satu dasar dalam penyusunan buku Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman merupakan profil pelajar Pancasila yang dirumuskan sebagai berikut: “Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.” Ada enam karakter sebagai dimensi kunci profil pelajar Pancasila yang saling menguatkan yaitu: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) berkebinekaan global, 3) bergotong royong, 4) mandiri, 5) bernalar kritis, dan 6). kreatif. Dimensi-dimensi kunci profil pelajar Pancasila menjadikan bahwa selain kemampuan kognitif, Profil Pelajar Pancasila, juga mengutamakan sikap dan perilaku yang membentuk karakter dan jati diri bangsa. Kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad ini telah terangkum dalam profil pelajar Pancasila. Pada buku siswa maupun buku panduan guru keenam dimensi kunci ini diintegrasikan ke dalam implementasi pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman.

**Tabel 1.1 Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman**

Dimensi	Elemen	Sikap dalam Pembelajaran
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak Mulia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akhlak Pribadi</li> <li>• Akhlak kepada manusia</li> <li>• Akhlak kepada alam</li> <li>• Akhlak bernegara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya terus berusaha memperbaiki dan memeriksa diri sendiri.</li> <li>• Saya merasa bersyukur dan gembira ketika pekerjaan diselesaikan dengan baik.</li> <li>• Menghargai karya teman.</li> <li>• Menghargai pendapat orang lain.</li> <li>• Menghormati perbedaan dan keberagaman.</li> </ul>

Dimensi	Elemen	Sikap dalam Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya menerima dan menghormati pendapat yang berbeda.</li> <li>• Saya bertanggung jawab atas lingkungan alam di sekitar saya.</li> <li>• Saya berkarya dan berkolaborasi dengan teman kelas.</li> <li>• Mampu berperan aktif dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok.</li> </ul>
Berkebinekaan global	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal dan menghargai budaya</li> <li>• Komunikasi dan interaksi antar budaya</li> <li>• Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan Berkeadilan Sosial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya mampu berkomunikasi dengan budaya lain.</li> <li>• Saya memahami dan menerima keberadaan dengan menghargai keunikan budaya.</li> <li>• Saya memiliki perspektif berbeda dengan membangun pemahaman dan empati kepada orang lain</li> <li>• Saya dapat menjelaskan keputusan yang saya buat di sekolah.</li> <li>• Saya menghargai saran, masukan, dan pendapat orang lain.</li> <li>• Saya menghargai alasan berbeda orang lain.</li> <li>• Saya mengeksplorasi pengalaman saya tentang keragaman.</li> </ul>
Bergotong Royong	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kolaborasi</li> <li>• Kepedulian</li> <li>• Berbagi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai kelebihan orang dalam berbagai bidang.</li> <li>• Menghormati ruang dan karya orang lain.</li> <li>• Saya terbiasa membantu orang dan rekan sekelas.</li> <li>• Saya berkomunikasi untuk berbagai hal dalam beraktifitas.</li> <li>• Saya dapat berkoordinasi, memimpin, dan dipimpin.</li> </ul>

Dimensi	Elemen	Sikap dalam Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membersihkan ruang latihan setelah bekerja.</li> <li>• Penggunaan dan pembatalan alat berbagi yang benar.</li> <li>• Saya berbagi bahan dan materi karya dengan orang.</li> <li>• Saya berkontribusi terhadap ide karya dengan teman sekelas.</li> <li>• Saya berdiskusi tentang ide dan karya.</li> <li>• Saya membagikan pemahaman tentang kondisi dan diri saya.</li> </ul>
Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman diri dan situasi</li> <li>• Regulasi diri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya dapat tetap positif bahkan saat menghadapi kesulitan di tempat kerja.</li> <li>• Melalui seni saya percaya diri mengungkapkan pemikiran saya.</li> <li>• Saya semangat berkarya dan tekun.</li> <li>• Saya menggunakan inspirasi dalam berkarya.</li> <li>• Saya memahami bahwa pekerjaan berkualitas membutuhkan waktu untuk diselesaikan, sehingga kami dapat bersabar.</li> <li>• Saya menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.</li> </ul>
Bernalar kritis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan</li> <li>• Menganalisis dan mengevaluasi penalaran.</li> <li>• Refleksi pemikiran dan proses berpikir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya mengendalikan diri untuk berpikir kritis.</li> <li>• Saya memproses Informasi dan Ide.</li> <li>• Saya mendapatkan wawasan tentang berbagai seni dan latar belakangnya.</li> <li>• Saya mempelajari teknik dan cara dalam berkarya.</li> <li>• Mengetahui cara menggunakan alat dengan benar.</li> </ul>

Dimensi	Elemen	Sikap dalam Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya dapat menggunakan istilah bahasa televisi.</li> <li>• Saya bertanya untuk menambah pemahaman saya dalam berkarya.</li> <li>• Saya melakukan refleksi untuk meningkatkan kualitas karya.</li> <li>• Saya memikirkan cara saya belajar untuk berkarya lebih baik.</li> </ul>
Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan gagasan yang original</li> <li>• Menghasilkan karya dan tindakan yang original</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya bisa membentuk gagasan atau pandangan baru yang orisinil.</li> <li>• Saya menganalisis terkait beberapa hal baru.</li> <li>• Saya melihat dengan berbagai perspektif.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya terbiasa menggabungkan berbagai gagasan dalam menciptakan karya.</li> <li>• Saya menganalisa berbagai cara dalam menyelesaikan masalah.</li> <li>• Saya mencari ide untuk membantu memunculkan pandangan baru.</li> <li>• Saya merencanakan dan menciptakan karya baru yang berbeda.</li> <li>• Saya bisa mengekspresikan pandangan baru terhadap karya.</li> </ul>

## B. Karakteristik pada Mata Pelajaran

Beberapa karakteristik dari pelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman yang perlu diperhatikan di sekolah adalah :

1. Dalam implementasi teori ke praktik menuntut kedisiplinan dan tanggung jawab dari siswa. Pembelajaran praktik mengharuskan siswa menggunakan peralatan praktik sehingga dengan benar.

2. Kegiatan dapat dirancang untuk tiap semester, tidak hanya per bab atau elemen.
3. Dapat diterapkan metode pembelajaran berbasis proyek yang dapat ditentukan target setiap semesternya. Hal ini dapat dikerjakan secara kelompok maupun individual tergantung dari kompleksitas target tersebut.
4. Proses pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman memanfaatkan berbagai sumber referensi, narasumber, dokumen, maupun audio visual untuk menambah wawasan dan mengeksplorasi ide.
5. Pemanfaatan visualisasi pada tiap materi tertentu menjadi alternatif untuk mempermudah siswa memahami konsep.
6. Pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide dengan tetap mengikuti ketentuan yang tidak melanggar norma, seperti SARA, pornografi, dan kekerasan.
7. Pada pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman, tetap memperhatikan *soft skill* terutama *attitude* siswa melalui pembiasaan-pembiasaan dalam aktifitas pembelajaran sehari-hari.

### C. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman merupakan dasar kompetensi yang disampaikan pada kelas X dengan gabungan beberapa materi. Materi ini merupakan dasar menuju kompetensi yang terdapat pada konsentrasi keahlian yakni; produksi dan siaran program radio, produksi dan siaran program televisi, dan produksi film.

Implementasi dari pembelajaran pada mata pelajaran ini diharapkan dapat menjadi bagian dalam mengembangkan kreatifitas, kolaborasi, daya kritis, keterampilan berkomunikasi dalam membentuk kepribadian positif. Siswa didorong untuk mengeksplorasi ide, menguasai teknis, hingga menciptakan karya kreatif, imajinatif, dengan estetis. Karya-karya yang dibuat harus memiliki pesan positif dengan mengutamakan potensi budaya dan nilai-nilai kearifan lokal. Materi dasar tersebut sebagai landasan pada jenjang selanjutnya sesuai dengan konsentrasi keahlian pada kelas XI dan XII.

Tujuan utama pada mata pelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman adalah membekali peserta didik dasar-dasar pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam bidang perkembangan teknologi audio visual dan komunikasi yang meliputi :

1. Memahami profesi dan proses bisnis yang sedang berkembang dalam industri *broadcasting* dan perfilman;
2. Memahami perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja dan isu- isu global terkait *broadcasting* dan perfilman;
3. Memahami dan menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) dalam proses produksi;
4. Memahami profil *technopreneur*, peluang usaha dan dunia kerja/profesi dalam industri *broadcasting* dan perfilman;
5. Memahami *prototype* Produksi dan Siaran Program Radio, Produksi Siaran dan Program Televisi, Produksi Film dan Program Televisi serta Produksi Film secara kreatif dan inovatif berdasarkan tren pasar masa kini dan akan datang;
6. Memahami teknik dasar proses produksi pada industri *broadcasting* dan perfilman;
7. Mengoperasikan peralatan audio video;
8. Menggunakan media digital;
9. Memahami dasar-dasar fotografi, tata kamera, tata artistik, tata suara dan *editing*; dan
10. Memahami estetika seni audio visual (EAV).

Pada akhir fase E (kelas X SMK/MAK), siswa akan mendapatkan gambaran mengenai program keahlian yang dipilihnya sehingga mampu menumbuhkan *passion* dan *vision* untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar di bidang *Broadcasting* dan Perfilman.

**Tabel 1.2 Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* Fase E**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Profesi dalam industri <i>broadcasting</i> dan perfilman yang sedang berkembang dan proses bisnis dalam <i>broadcasting</i> dan Perfilman	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami potensi budaya serta kearifan lokal sebagai ide produksi industri radio, pertelevisian dan perfilman, bidang dan level pekerjaan, <i>Standard Operational Procedures</i> (SOP) divisi kerja, dan perawatan peralatan audio visual.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja dan isu-isu global terkait <i>broadcasting</i> dan perfilman	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami perkembangan proses produksi industri <i>broadcasting</i> dan perfilman dari media analog sampai dengan media digital, FTA dan OTT, <i>podcast, live streaming, live casting, streaming tv, web series</i> dan <i>video on demand</i> , industri 4.0, <i>Internet of Things (IoT)</i> , teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek (singkat) ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse, recycling</i> .
Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Hidup (K3LH) dalam proses produksi	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami pengenalan standar K3LH dalam proses produksi Program Radio, Televisi, dan Film.
Profil <i>technopreneur</i> , peluang usaha dan dunia kerja/profesi dalam industri <i>broadcasting</i> dan perfilman	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami profil <i>technopreneur</i> agar mampu membaca peluang pasar dan usaha, serta profesi dalam dunia industri di bidang <i>produksi Program Radio, Televisi, dan Film</i> . Membangun visi dan <i>passion</i> , serta melakukan pembelajaran berbasis proyek riil sebagai simulasi proyek kewirausahaan.
<i>Prototype</i> produksi	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami proses Program Radio, Televisi, dan Film. Secara kreatif dan inovatif berdasarkan tren pasar masa kini dan akan datang.
Teknik dasar proses produksi pada industri <i>broadcasting</i> dan perfilman	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami kegiatan praktik sederhana yang mewakili prosedur kerja industri dalam bentuk simulatif, pengenalan prosedur yang meliputi seluruh proses produksi dan pengenalan teknologi yang diaplikasikan dalam industri.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Peralatan audio video	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami praktik singkat pada peralatan/teknologi, peralatan <i>audio</i> dan video (PAV), identifikasi serta penerapan pengoperasian mikrofon dan kamera, jenis dan fungsi peralatan <i>audio visual</i> .
Media digital	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami tentang media digital, perkembangan media digital, jenis media digital, format <i>file</i> dan kompresi data, serta regulasi media digital (menerapkan penyiaran sederhana dan internet (media sosial)).
Dasar-dasar fotografi, tata kamera, tata artistik, tata suara, dan editing	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami tentang fotografi dasar, tata kamera dasar, tata artistik dasar, dan tata suara dasar.
Editing dasar	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami sifat dan karakteristik audio dan video sebagai bahan digital untuk diolah melalui <i>software</i> , organisasi <i>file</i> serta prosedur pengolahan data digital dari material audio video, dan sifat data digital dari material audio video melalui simulasi.
Estetika seni audio visual	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami jenis seni <i>auditory</i> dan seni visual, jenis dan fungsi seni audio visual, kepekaan terhadap estetika audio dan visual, dan merespon karya kreatif yang tidak hanya merujuk pada sifat teknis dari karya.

## D. Strategi Pembelajaran

Buku untuk siswa dan buku guru disusun menggunakan berbagai pendekatan yaitu:

### 1. Pendekatan literasi

Penggunaan foto, gambar ilustrasi, infografik, ataupun bentuk lainnya yang bervariasi pada awal bab diharapkan menjadi pemantik bagi

siswa untuk merangsang keingintahuan dengan mencari informasi yang ada pada buku tersebut dengan membacanya.

Sedangkan diakhir bab, siswa juga diberikan *link* bacaan atau referensi pendukung lainnya berupa teks, visual, maupun audio visual untuk menambah wawasan yang relevan pada materi yang dibahas pada bab tersebut. Pada buku panduan guru juga terdapat alternatif pertanyaan pemantik dan panduan dalam aktifitas pembelajaran maupun diskusi berikut evaluasinya.

## 2. Pendekatan kontekstual

Materi yang disajikan sedekat mungkin dengan lingkungan siswa, baik itu berupa peristiwa, kejadian terkini, dan genre seusia mereka. Tema yang diangkat diharapkan dapat menjadi motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ataupun membaca buku, dan diskusi lebih jauh. Potensi budaya, kearifan lokal dan wawasan global menjadi utama pada setiap tema yang diangkat dengan adaptasi sesuai lingkungan sekitar.

## 3. Pendekatan inklusi

Pendekatan ini bertujuan membantu siswa secara penanganan khusus melalui kegiatan yang menginspirasi untuk menstimulasi mereka sesuai kebutuhannya. Kegiatan dapat dilakukan oleh guru secara kelompok maupun individual.

Pada buku panduan guru juga dilengkapi penanganan siswa dengan berbagai kondisi dan level kognitif.

## 4. Pendekatan reflektif

Capaian pembelajaran diturunkan menjadi tujuan pembelajaran yang disusun dalam setiap bab pada buku panduan guru. Pada akhir bab terdapat penilaian dan rubrik penilaian yang ditindaklanjuti melalui refleksi. Refleksi menjadi inspirasi guru dalam memantau kemajuan belajar siswa dan menentukan rencana pendekatan yang diperlukan dipertemuan selanjutnya.

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam menyiapkan pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman secara ringkas memiliki kerangka sebagai berikut:

1. Pengetahuan Teknologi, yaitu kemampuan guru dalam penguasaan teknologi berbagai peralatan serta sumberdaya untuk menunjang proses pembelajaran. Adaptasi terhadap perkembangan teknologi terkini menjadi tantangan bagi seorang guru.
2. Pengetahuan Pedagogi, yaitu pengetahuan guru tentang tugas dan fungsi seorang guru, sejak perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran. Pengetahuan pedagogi juga mencakup strategi pembelajaran, metode, nilai yang ada dalam pembelajaran, dan pemahaman terhadap karakteristik setiap siswa.
3. Pengetahuan Konten, yaitu pengetahuan materi dasar-dasar *broadcasting* dan perfilman yang perlu dikuasai oleh guru, sesuai dengan fase dan capaian kompetensi yang telah ditentukan .

Berbagai pendekatan yang dapat digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar *broadcasting* dan perfilman. Guru harus mempelajari strategi, pilihan metode serta berbagai model untuk mendukung karakteristik materi pembelajaran. Hal ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, penuh inspiratif dan dapat menstimulus siswa untuk mengembangkan potensinya.

Guru dapat menerapkan pembelajaran dengan berbagai model seperti pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), Pembelajaran berbasis penemuan (*discovery based learning*) atau model lainnya yang sesuai. Dibawah ini penjelasan beberapa model tersebut:

### **1. Problem Based Learning**

Siswa diberikan simulasi permasalahan yang ada dan dilatih untuk dapat mengidentifikasi hingga mencari solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut. Guru mengkondisikan siswa secara berkelompok ataupun individu untuk berdiskusi dan mencari solusi memecahkan masalah pada realita yang ada sebelum mempelajari konsep dari materi yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

Tujuan model pembelajaran ini untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, dan melatih penerapan pemodelan pada kehidupan nyata dari konsep setiap materi yang diberikan. Selain itu melatih siswa dalam kemandirian selama proses pembelajaran (*self directed learning*). Aktifitas pembelajaran

berpusat pada siswa, termasuk pilihan pemanfaatan berbagai referensi dibawah bimbingan guru.

Berikut ini prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Masalah, diantaranya:

- a. Simulasi permasalahan yang dipilih, dapat memfokuskan kegiatan siswa mendekati situasi yang sebenarnya. Kegiatan tersebut autentik dan dalam implementasinya dapat merangsang sikap profesional siswa.
- b. Pembelajaran ini menekankan pada *responsibility* dan *answerability* setiap siswa dalam tiap tahapan kegiatan.
- c. Pembelajaran harus merangsang rasa ingin tahu siswa melalui berbagai pertanyaan yang muncul. Siswa ditantang untuk menemukan jawaban yang relevan melalui proses pembelajaran mandiri dalam bimbingan guru.
- d. Kegiatan diskusi, dan mengomunikasikan setiap pendapat harus menghasilkan umpan balik dari berbagai pihak. Hal ini dapat mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman tersebut.
- e. Selain keterampilan pokok, pembelajaran dapat dikembangkan untuk menambah keterampilan dasar lainnya seperti pemecahan masalah, aktifitas kerja kelompok, dan menarik sebuah kesimpulan.
- f. Penekanan pada aktifitas proyek yang relevan dan sesuai dengan pengetahuan tiap siswa.

Langkah operasional pada pembelajaran berbasis masalah dapat dilakukan melalui lima langkah berikut. Bobot dan kedalaman tiap tahapannya dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

#### 1. Konsep Dasar

Dalam hal ini siswa didorong masuk dalam suasana pembelajaran agar memperoleh tujuan utama pembelajaran. Kegiatan ini diperlukan hingga mendapatkan berbagai permasalahan yang relevan sesuai materi pembelajaran. Guru sebagai fasilitator menyampaikan konsep dasar, berbagai referensi, petunjuk dan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan.

#### 2. Pendefinisian Masalah

Skenario permasalahan yang disampaikan oleh guru dilanjutkan dengan siswa diminta melakukan kegiatan secara kelompok sebagai berikut:

- *Brainstorming* yang dilaksanakan oleh siswa melalui diskusi kelompok, setiap kelompok mengutarakan ide, pendapat, dan komentar secara terbuka, yang memungkinkan munculnya alternatif pendapat secara beragam. Permasalahan yang dapat diselesaikan secara diskusi kelompok dapat ditentukan solusinya, namun yang tidak dapat diselesaikan dapat dicatat sebagai permasalahan kelompok.
- Pilih dan seleksi alternatif pendapat atau permasalahan agar lebih fokus sesuai materi pembahasan.
- Tentukan permasalahan, lakukan distribusi tugas tiap anggota kelompok sehingga tiap siswa memahaminya. Peran guru membimbing dan memvalidasi tiap pilihan langkah siswa dalam menyelesaikan masalah.

### 3. Pembelajaran Mandiri

Setiap siswa menjalankan tugasnya dengan mencari berbagai referensi yang mendukung dan dapat memperjelas isu dari permasalahan yang ada. Referensi didapat dari berbagai sumber secara cetak, virtual, maupun wawancara pakar yang relevan. Siswa dapat saling bertukar informasi yang telah didapat dengan rekan lainnya. Informasi tersebut diorganisir sehingga anggota tiap kelompok dapat mengetahui relevansinya terhadap masalah yang ada.

### 4. Diskusi Kelompok Pertukaran Pengetahuan

Tahapan selanjutnya adalah diskusi kelompok dan pertukaran pengetahuan. Hasil referensi yang didapat dari pembelajaran mandiri didiskusikan tiap kelompok. Kemudian dipresentasikan dan anggota kelompok lainnya memberikan tanggapan dan masukan. Di akhir setiap kelompok menghasilkan kesimpulan rumusan dari pemecahan masalah yang ada.

### 5. Presentasi kelompok dan menentukan kesimpulan

Tahapan akhir adalah presentasi antar kelompok diskusi. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya serta kelompok lainnya memberikan masukan dan tanggapan. Di akhir kegiatan, siswa menentukan kesimpulan akhir dan mendokumentasikan solusi pemecahan masalah.

Penilaian pengetahuan dapat berbentuk evaluasi pada ujian akhir semester, ujian harian, dan tugas-tugas. Penilaian keterampilan dapat dilihat dari observasi penggunaan alat bantu pembelajaran, baik perangkat lunak maupun perangkat keras. Sedangkan penilaian sikap (*attitude*) melalui penerapan *softskill* pada setiap tahapan kegiatan pembelajaran, seperti partisipasi dan keaktifan saat diskusi, kerjasama tim, dan sikap pada saat penyampaian pendapat. Penilaian ketiga aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap tersebut dapat digabungkan dengan bobot tertentu tiap aspeknya sesuai karakteristik materi pembelajaran.

## 2. *Project Based Learning*

Penyelesaian sebuah proyek menjadi orientasi dari model pembelajaran ini. Pada pembelajaran dasar-dasar *broadcasting* dan perfilman setiap siswa melakukan eksplorasi untuk menyelesaikan beberapa karya audio visual. Siswa menentukan sebuah kerangka kerja dengan membuat desain produksi. Siswa secara kolaboratif menyelesaikan setiap tahapan produksi dengan produk akhir yang dievaluasi secara kualitatif. Guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing untuk mengarahkan kreatifitas siswa sesuai dengan batasan materi pembelajaran.

Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dilakukan dengan tahapan di bawah ini:

- a. **Pertanyaan Mendasar.** Kegiatan diawali dengan menentukan pertanyaan esensial berupa pertanyaan yang akan mengarahkan kepada instruksi penugasan siswa. Penentuan topik terkini yang sesuai dengan kondisi nyata siswa dan relevan terhadap materi pembelajaran.
- b. **Desain Perencanaan Proyek.** Perencanaan dapat berupa desain produksi yang dirancang oleh guru bersama siswa. Penyusunan desain produksi bersama dapat menumbuhkan rasa memiliki proyek oleh siswa. Pada tahapan perencanaan proyek menghasilkan uraian tahapan kegiatan, kebutuhan alat pembelajaran serta bahan yang dibutuhkan dan dapat diakses oleh siswa serta komponen lainnya yang mendukung pengerjaan proyek.
- c. **Menyusun Jadwal.** Tahapan ini berisi tentang perancangan *schedule*, menentukan batas akhir waktu penyelesaian proyek, membuat alternatif rencana baru, bimbingan guru terhadap aktifitas siswa yang tidak berkaitan dengan proyek, atau memiliki resiko atas keamanan.

- d. Memonitor peserta didik dan perkembangan proyek. Selama siswa menyelesaikan proyek, guru turut membimbing dan memonitor aktifitas siswa dan kemajuan proyek. Setiap tahapan proses siswa dimonitoring dan difasilitasi oleh guru. Guru menyiapkan rubrik observasi untuk menilai atau merekam setiap aktifitas siswa.
- e. Uji Hasil. Setelah proyek selesai guru melakukan penilaian terhadap hasil proyek tersebut. Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian target sesuai dengan standar yang ditetapkan sebelumnya. Evaluasi secara individu dan umpan balik dilakukan untuk melihat perkembangan pemahaman masing-masing siswa.
- f. Evaluasi Pengalaman. Evaluasi pengalaman dapat dilakukan secara individu siswa maupun kelompok secara bersama-sama dengan guru. Sebagai penutup kegiatan pembelajaran evaluasi pengalaman dapat berupa refleksi. Siswa diminta untuk menceritakan pengalamannya dan menyampaikan aktifitas yang belum dipahami sebagai bahan evaluasi. Hasil refleksi dapat dijadikan referensi guru untuk memperbaiki strategi pembelajaran dikemudian hari.

Penilaian pembelajaran yang diterapkan pada model Pembelajaran Berbasis Proyek dilakukan mencakup tiga aspek. Ketiga aspek berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap dapat direalisasikan menggunakan teknik penilaian observasi pada saat penyelesaian proyek, dan teknik penilaian produk pada saat proyek selesai dilakukan.

### **3. Discovery Based Learning**

Model pembelajaran berbasis penemuan memfokuskan pada penemuan konsep, prinsip, atau generalisasi yang telah direkayasa terlebih dahulu oleh guru. Siswa harus melakukan pencarian dan penelitian dengan mengoptimalkan pemikiran dan keterampilannya sehingga menemukan informasi yang mendukung terhadap permasalahan yang dirumuskan. Tahapan Model *discovery based learning*, sebagai berikut :

- a. Pemberian stimulasi atau rangsangan. Di awal tahap ini siswa diberikan stimulus berupa pertanyaan yang memunculkan rasa ingin tahu. Guru memberikan arahan dengan menganjurkan membaca literatur atau kegiatan lainnya yang relevan pada penyelesaian keingintahuan tersebut. Agar menjadi menarik diharapkan tema-tema kontroversial dan problematik yang dihadirkan pada awal pembelajaran.

- b. Identifikasi Masalah. Langkah selanjutnya setelah pemberian stimulasi adalah mengidentifikasi masalah. Tahap ini guru mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan sebanyak mungkin, kemudian dipilih salah satu untuk dirumuskan menjadi rumusan masalah, kemudian siswa menentukan jawaban sementara dari masalah tersebut.
- c. Pengumpulan Data. Siswa diarahkan untuk melakukan eksplorasi dengan mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak mungkin. Informasi tersebut diharapkan mendukung pembuktian benar atau tidaknya jawaban sementara atau hipotesa siswa. Kegiatan dapat berupa membaca literatur, wawancara nara sumber, observasi, dan sebagainya. Dari informasi yang didapat secara tidak langsung siswa telah mendapatkan pengetahuan yang menghubungkan dengan permasalahan tersebut.
- d. Pengolahan Data. Informasi yang didapat diolah, diklasifikasikan, jika perlu dihitung hingga mendapatkan tingkat kepercayaan tertentu dalam penentuan konsep dan generalisasi. Hasil dari kegiatan ini diharapkan siswa akan mendapatkan jawaban alternatif secara logis dari rumusan masalah atau pertanyaan sebelumnya.
- e. Pembuktian. Setelah mendapatkan alternatif jawaban atau penyelesaian, siswa melakukan pembuktian benar tidaknya hipotesis di awal dengan temuan penyelesaian alternatif hasil pengolahan data.
- f. Menarik Kesimpulan. Tahap akhir pada proses ini adalah menarik kesimpulan yang dapat digunakan secara general untuk setiap kejadian, atau masalah yang sama.

Penilaian dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat mencakup ketiga aspek yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Bentuk penilaian dapat berupa penilaian tertulis, observasi selama proses pembelajaran, maupun asesmen mandiri.

## **E. Asesmen dan Instrumen Penilaian**

Penilaian dan asesmen perkembangan belajar siswa dilakukan pada periode tertentu sekaligus mengevaluasi metode dan teknik pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Asesmen dapat dilakukan di awal, tengah, dan akhir dari proses pembelajaran. Berikut ini jenis-jenis asesmen yang dapat dilakukan:

## 1. Asesmen Diagnosis

Pemetaan kemampuan dasar siswa yang dilakukan di awal pembelajaran perlu dilakukan sebagai acuan pendekatan. Asesmen diagnosis ini dapat dikembangkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan pada tiap-tiap elemen dari fase yang ada.

## 2. Asesmen Formatif

Untuk mengetahui pemahaman setiap materi pembelajaran dapat dilakukan langsung oleh seorang guru. Asesmen formatif dilaksanakan ditengah materi pembelajaran atau diakhir setelah materi pembelajaran tuntas disampaikan. Pelaksanaan asesmen ini dapat berupa lembar kerja siswa maupun portofolio.

## 3. Asesmen Sumatif

Pada pertengahan semester atau akhir semester dapat dilakukan asesmen sumatif dalam rangka memonitor pemahaman siswa dalam menguasai capaian kompetensi yang diharap dalam tahun pelajaran berjalan.

## F. Media Pembelajaran

### 1. Audio

Guru dapat menggunakan audio sebagai media pembelajaran yang relevan dengan materi. Audio dapat berupa suara guru yang direkam untuk disimak oleh siswa, maupun referensi lainnya yang berbentuk suara. Bentuk-bentuk media audio dapat berupa file digital, CD, atau pita kaset sesuai dengan kondisi peralatan yang dimiliki sekolah. Media audio tentunya akan memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan kesan tersendiri terhadap siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, media audio dapat mudah diakses di berbagai laman internet, guru cukup menentukan media audio yang sesuai dengan materi pembelajaran.

### 2. Visual

Karya siswa, karya guru itu sendiri, dan karya orang lain dapat menjadi contoh media visual. Media visual dapat berbentuk cetak/*print out* maupun digital yang terdapat di berbagai sumber pada internet. Bagi siswa media autentik berbentuk lukisan, poster, brosur,

pamflet maupun grafis lainnya dapat menjadi pengalaman nyata dan mempermudah pemahaman dalam proses belajar. Guru juga dapat menyajikan infografik dan koleksi foto-foto secara virtual yang dapat diakses di internet.

### 3. Audio visual

Pembelajaran dasar-dasar *broadcasting* dan perfilman sangat kental dengan media audio visual. Siaran televisi, tayangan film, dan konten digital lainnya dapat menjadi media pembelajaran audio visual yang digunakan. Guru juga mengarahkan siswa untuk memahami rambu-rambu dalam proses mengakses media audio visual agar terhindar dari informasi yang salah, tidak baik, dan tidak bertanggungjawab. Dalam hal penugasan di luar lokasi sekolah, sebaiknya guru meminta orang tua untuk mendampingi siswa saat mengakses sumber media audio visual. Untuk mencari referensi melalui akses internet diusahakan melalui laman dengan ranah domain resmi dan kredibel seperti lembaga pemerintah, perguruan tinggi, lembaga riset dan lainnya. Hentikan video atau laman yang menampilkan bentuk-bentuk ujaran kebencian, pornoaksi, kekerasan, dan bias gender, termasuk menyinggung suku, ras dan agama.

### G. Proyek

Berbagai jenis proyek yang dapat difasilitasi oleh guru dalam proses pembelajaran. Proyek tersebut ditentukan sesuai dengan fase serta materi pembelajaran yang disampaikan. Berikut ini contoh proyek yang dapat menjadi alternatif untuk diterapkan pada siswa, di antaranya:

1. Karya desain;
2. Karya Foto;
3. *Stop Motion*;
4. Iklan Layanan Masyarakat;
5. Program Televisi;
6. Video Musik;
7. Dokumenter;
8. *Talkshow*; serta
9. Film Fiksi

Kondisi tiap sekolah menjadi bahan pertimbangan untuk menentukan jenis proyek yang diberikan. Proyek yang dilakukan dapat dimulai dengan proyek dengan durasi yang singkat dan teknik sederhana hingga karya kompleks dengan menggunakan multi *camera system*.

## H. Komunikasi dengan Orang Tua



**Gambar 1.1** Komunikasi dengan orang tua

Guru dapat berkomunikasi secara langsung maupun melalui perantara personil yang ditugaskan sekolah seperti wali kelas. Setiap guru diharuskan menjalin komunikasi intensif dengan orang tua siswa untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Hal ini penting dilakukan pada saat pembelajaran membutuhkan waktu diluar jam sekolah. Berikut ini alternatif bentuk komunikasi yang dapat digunakan guru untuk berkomunikasi dengan orang tua:

- a. Pemanfaatan buku komunikasi atau jurnal.
- b. Penandatanganan dan pemberian komentar oleh orang tua pada hasil lembar kerja atau tugas.
- c. Partisipasi orang tua sebagai guru tamu pada proses pembelajaran.
- d. Pemanfaatan media internet dan media sosial untuk menayangkan karya siswa. Karya yang dipublish dapat secara langsung mendapatkan apresiasi maupun komentar dari orang tua bahkan publik.
- e. Laporan wali kelas terhadap perkembangan belajar siswa.

Komunikasi guru kepada orang tua dijalin tanpa menghilangkan kepercayaan siswa kepada guru. Jalinan komunikasi guru dan orang tua menunjukkan sinergisitas untuk mengembangkan potensi siswa melalui proses pembelajaran.

## I. Komponen dalam Buku Panduan Guru

### Panduan Umum

Berisi tentang latar belakang dan tujuan buku panduan guru.

#### A. Profil Pelajar Pancasila

Dimensi, elemen, dan pengembangan sikap dalam pembelajaran yang mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dan mendukung capaian pembelajaran.

#### B. Karakteristik Pada Mata Pelajaran

Penjelasan tentang karakteristik pada mata pelajaran yang perlu diperhatikan.

#### C. Capaian Pembelajaran

Berisi elemen dan capaian pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* pada fase E.

#### D. Startegi Pembelajaran

Penjelasan tentang strategi, model dan pendekatan yang dapat digunakan selama pembelajaran.

#### E. Asesmen dan Instrumen Penilaian

Penjelasan tentang asesmen atau penilaian yang dapat dilakukan selama proses pembelajaran.

#### F. Media Pembelajaran

Penjelasan media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran.

#### G. Proyek

Bentuk-bentuk pilihan proyek yang dapat diterapkan selama pembelajaran, disesuaikan dengan pokok bahasan dan kondisi tiap sekolah.

#### H. Komunikasi dengan orang Tua

Bentuk interaksi yang dapat dilakukan dengan orang tua/wali terkait dengan aktivitas pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

#### I. Komponen dalam Buku Panduan Guru

Berisi tentang komponen yang ada dalam buku panduan guru.

## J. Komponen dalam Buku Siswa

Berisi tentang komponen yang ada dalam buku siswa.

## K. Skema Pembelajaran

Berisi tentang bab-bab yang terdapat dalam buku siswa.

### Panduan Khusus

#### Halaman Awal Tiap Bab

Berisi judul bab dan foto/ilustrasi yang diambil dari gambar awal bab pada buku siswa dengan sedikit berbeda.

#### 1. Gambaran Umum

Berisi penjelasan tentang elemen, capaian pembelajaran dan peta konsep.

#### 2. Panduan Pembelajaran



#### Tujuan Pembelajaran

Berisi tujuan pembelajaran siswa yang diturunkan dari capaian pembelajaran.



#### Kata Kunci

Kata kunci merupakan kata-kata penting yang terdapat di dalam proses pembelajaran.



#### Konsep dan keterampilan prasyarat

Konsep pembelajaran dan keterampilan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum memulai materi.



#### Apersepsi

Apersepsi mengaitkan apa yang diketahui atau dialami siswa dengan apa yang akan dipelajari.

<b>Ayo Bereksplorasi!</b>	Kegiatan siswa untuk melakukan eksplorasi.
<b>Ayo Bertdiskusi!</b>	Kegiatan siswa untuk melakukan diskusi.
<b>Ayo Praktikkan!</b>	Kegiatan siswa untuk melakukan praktik.
<b>Rangkuman</b>	Poin-poin penting dari materi pembelajaran yang telah disampaikan.
<b>Asesmen</b>	Kegiatan asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai pokok bahasan.
<b>Refleksi</b>	Panduan bagi siswa dalam melakukan aktivitas refleksi baik selama proses pembelajaran.
<b>Pengayaan</b>	Rekomendasi kegiatan bagi siswa dalam rangka aktivitas tambahan dan penguatan.





## Pemantik

Pertanyaan yang digunakan untuk memantik rasa ingin tahu, memulai diskusi, dan memulai kegiatan pembelajaran.



## Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

## 3. Materi Pembelajaran

Materi Esensial yang berisi poin-poin penting yang perlu disampaikan dan dikuasai peserta didik.

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

Uraian kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran yang berisi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Disajikan juga pilihan alternatif kegiatan yang dapat diterapkan



## Kesalahan Umum

Peringatan kemungkinan terjadinya beberapa kesalahan selama kegiatan pembelajaran.



## Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh guru dalam menangani siswa dengan berbagai level dan karakteristik tertentu.

### 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Broadcasting dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Protopse	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami proses Program Radio, Televisi, dan Film secara kreatif dan inovatif berdasarkan tren pasar masa kini dan akan datang.

Pada materi bab IV dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 4.1 Peta konsep desain produksi program radio, televisi dan film (sketsa)

### 2. Panduan Pembelajaran

#### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, penggalangan informasi, dan simulasi diharapkan siswa dapat:

- Mengidentifikasi tahapan produksi program radio, televisi, dan film dengan tepat.
- Menganalisis elemen-elemen dalam desain produksi
- Merancang desain produksi program radio, televisi, dan film secara kreatif dan inovatif.

94 Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Broadcasting dan Perfilman untuk SMK/MAK Kelas X

Pada 1902, seorang tokoh bernama George Melies, yang mempunyai bakat sulap dan berprestasi dengan teknik sulapnya membuat atau memproduksi sebuah bentuk film yang baru kala itu, dengan bentuk film cerita. Film *A Trip to the Moon* (1902), merupakan film yang diproduksi dengan konsep teatrikal dan ber cerita. Walaupun konsep cerita sudah dilakukan dalam film ini, tetapi produksi film yang dilakukan masih seperti yang dilakukan dengan Lumiere bersaudara dengan cara sederhana konsep kamera yang statis.

Di Indonesia, film pada awalnya tidak banyak dikenal. Awal film hadir di Indonesia sekitar tahun 1900an dibawa oleh pemerintah Belanda, sebagai alat dokumentasi tentang negara Indonesia. Dokumentasi ini dijadikan tontonan di negara Belanda, untuk memberikan informasi juga hadir dibawa oleh orang Belanda G.Kruger dan L.Freundinger hingga pengusaha China Wong Brother juga mencari peruntungan. Kala itu film tidak banyak mendapat respon baik dari seluruh rakyat Indonesia, sehingga bisnis film tidak berkembang besar bagi pengusaha film dan rakyat sebagai penontonnya. Hingga setelah kemerdekaan Indonesia, pemerintah Indonesia sadar film sebagai alat revolusi yang baik sebagai kekuatan nasionalisme dengan melahirkan film *Darah dan Doa*.

Dunia perfilman saat ini mengalami adaptasi yang semakin berkembang. Istilah *OTT (Over The Top)* ini membuat film seolah punya jalur alternatif untuk menyapa penonton dengan karya-karya dalam ruang digital. Terlihat pada masa pandemi yang mengubah kebiasaan beraktivitas masyarakat. Pola penyangan film mengalami adaptasi yang luar biasa besar. Banyak menonton film yang harusnya dalam ruang teater, menjadi langsung dalam pengalaman teknologi *smartphone*, *tab*, atau televisi pintar di rumah. *OTT* dalam hal ini merupakan sajian film yang dilakukan secara streaming. Platform penyedia *streaming* pun semakin banyak dan beragam. Platform-platform tersebut bukan penyedia tayangan film saja, melainkan series, program acara, *podcast*, dan lain-lain. Mengingat ini juga lejangannya dari perkembangan industri *4.0*, yang memang semuanya sudah dengan *Internet of things*. Namun, wahana gedung teater film atau bioskop memang belum bisa digantikan dengan mode menikmati film *OTT*. *Bioskop* punya treatment yang memang cukup berbeda dan khas. Sehingga dengan keadaan dan perkembangan ini justru membuat ekosistem film semakin jauh melekat terfasilitasi dalam beragam mode teknologi.

62 Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Broadcasting dan Perfilman untuk SMK/MAK Kelas X

- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

#### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana melalui slide presentasi.
- Siswa ditugaskan membuat file presentasi tentang elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana.
- Siswa diminta membuat video singkat (*vlog*) yang menjelaskan tentang elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.

#### F. Pembelajaran 6 (Tata Suara Dasar)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

##### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

Bab 8 Dasar-Dasar Fotografi, Tata Kamera, Tata Artistik dan Tata Suara 207



## Interaksi Guru dengan Orang Tua

Bentuk interaksi yang dapat dilakukan dengan orang tua/wali dan masyarakat yang terkait dengan aktivitas pembelajaran.

### 5. Kegiatan Tindak Lanjut

Kegiatan yang dilakukan setelah pembelajaran, dengan melihat hasil capaian siswa pada materi tersebut seperti remedial dan pengayaan.

### 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Kegiatan asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran disertai contoh rubrik yang spesifik sesuai pokok bahasan.



## Kunci Jawaban

Kunci jawaban dan/atau pembahasan pada setiap asesmen.

### 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Panduan bagi guru dalam melakukan aktivitas refleksi baik kepada individu guru tersebut maupun peserta didik.

### 8. Sumber Belajar Utama

Berisi berbagai sumber belajar utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan, baik untuk peserta didik maupun untuk guru.

#### 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait tata suara dasar melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan tentang unsur dalam tata suara yakni *speech*, *musik*, *efek suara*, *ambience*.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi tentang unsur dalam tata suara yakni *speech*, *musik*, *efek suara*, *ambience* di atas.
- Setiap kelompok mencari contoh *speech*, *musik*, *efek suara*, *ambience* dari berbagai program radio, televisi dan film.
- Setiap siswa dalam kelompok melihat contoh yang didapatnya untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, yang dipilih oleh guru secara acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan pengatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

#### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru membacakan apresiasi terhadap materi secara objektif.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini melalui slide presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat file presentasi tentang pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini.
- Siswa diminta membuat video singkat tentang yang menjelaskan tentang pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.

#### 5. Kesalahan Umum

- Guru tidak memberikan contoh kepada siswa mendengarkan acara radio yang saat ini sudah jarang didengarkan. Akan tetapi, guru lebih banyak pada contoh-contoh acara televisi atau film.
- Siswa tidak dibekali keterampilan berbicara di depan umum dan menyampaikan pendapat dengan baik.

#### 6. Panduan Pembelajaran bagi Siswa dengan Berbagai Level

- Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan non diagnostik untuk diterapkan di awal pembelajaran.
- Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa sukakan.

#### 7. Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Namun jika siswa melakukan diskusi dengan cara mencari narasumber yang harus dibubungi, maka guru terlebih dahulu memberikan

68 Buku Panduan Guru Kelas Dasar Berprestasi dan Performa untuk SMA/MA Kelas X

3	Wawasan yang mendalam		
4	Sikap dan penampilan		
5	Komunikasi		

#### Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama	Kerja sama yang kurang	Kerja sama yang cukup	Kompak bekerja sama
2	Reaktifitas	Rurang aktif	Cukup aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Wawasan yang kurang	Cukup memiliki wawasan berpendapat	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang cukup	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi sedang	Komunikasi baik dan lancar

perifliman, teknologi dapat dengan mudah menjadi usang dan digantikan oleh teknologi baru yang lebih canggih. Oleh karena itu, *techpreneur* perlu menciptakan ide-ide baru dan mengembangkan kreativitasnya agar dapat bertahan di pasar yang semakin kompetitif.

Teknologi memang sangat penting dalam mengembangkan bisnis di bidang *broadcasting* dan perfilman, tetapi teknologi saja tidak cukup untuk memenangkan persaingan di pasar. Ide-ide baru, kreativitas, pengalaman manusia, dan interaksi langsung dengan *audience* juga sangat penting dalam menciptakan keunggulan kompetitif dalam industri ini. Seorang *techpreneur* harus menggabungkan teknologi dengan kreativitas dan inovasi agar dapat menciptakan produk dan layanan yang unik dan berkualitas, yang dapat memenangkan persaingan di pasar yang semakin ketat.

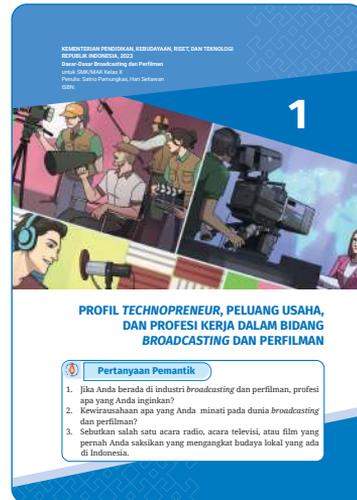
dan perfilman yang terus berkembang. Pastikan untuk selalu mempelajari hal-hal terbaru dalam bidang tersebut untuk meningkatkan peluang Anda untuk mendapatkan pekerjaan dan tetap relevan dalam karir Anda.

- Industri *broadcasting* dan perfilman sangat kompetitif dan sulit untuk masuk ke dalamnya. Penting untuk menjaga semangat dan tetap untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan Anda. Kesabaran dan ketekunan akan membantu Anda mencapai tujuan Anda.

## J. Komponen dalam Buku Siswa

### Halaman Awal Bab

Berisi judul bab dan foto/ilustrasi yang menggambarkan materi pada bab tersebut disertai pertanyaan pemantik.



Tabel 1.3 Komponen Pada Buku Siswa

 <p><b>Pemantik</b></p>	<p>Pertanyaan yang digunakan untuk memantik rasa ingin tahu, memulai diskusi, dan memulai kegiatan pembelajaran.</p>
<p><b>Peta Konsep</b></p> 	<p>Berisi Bagan peta konsep dan tujuan pembelajaran siswa yang diturunkan dari capaian pembelajaran.</p>
 <p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p>	<p>Tujuan Pembelajaran merupakan pernyataan yang mendeskripsikan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan diperoleh, dimiliki, atau dikuasai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.</p>
 <p><b>Kata Kunci</b></p>	<p>Kata kunci merupakan kata-kata penting yang terdapat di dalam proses pembelajaran.</p>
 <p><b>Apersepsi</b></p>	<p>Apersepsi mengaitkan apa yang diketahui atau dialami siswa dengan apa yang akan dipelajari.</p>

<p><b>Ayo Bereksplorasi!</b></p>	<p>Kegiatan siswa untuk melakukan eksplorasi.</p>
<p><b>Ayo Berdiskusi!</b></p>	<p>Kegiatan siswa untuk melakukan diskusi.</p>
<p><b>Ayo Praktikan!</b></p>	<p>Kegiatan siswa untuk melakukan praktik.</p>
<p> <b>Rangkuman</b></p>	<p>Poin-poin penting dari materi pembelajaran yang telah disampaikan.</p>
<p> <b>Asesmen</b></p>	<p>Kegiatan asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai pokok bahasan.</p>
<p> <b>Refleksi</b></p>	<p>Panduan bagi siswa dalam melakukan aktivitas refleksi baik selama proses pembelajaran.</p>
<p> <b>Pengayaan</b></p>	<p>Rekomendasi kegiatan bagi siswa dalam rangka aktivitas tambahan dan pengetahuan.</p>

## K. Skema Pembelajaran

Pada buku siswa materi diuraikan menjadi 10 bab, yang terdiri dari:

- Bab I Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi Kerja Dalam Bidang *Broadcasting* dan Perfilman
- Bab II Perkembangan Teknologi *Broadcasting* dan Perfilman
- Bab III Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)
- Bab IV Desain Produksi Program Radio, Televisi dan Film (*Prototype*)
- Bab V Prosedur Proses Kerja pada Industri *Broadcasting* dan Film
- Bab VI Peralatan Audio Video
- Bab VII Media Digital
- Bab VIII Dasar-dasar Fotografi, Tata Kamera, Tata Artistik, dan Tata Suara
- Bab IX Editing Dasar
- Bab X Seni Audio Visual

Pembagian alokasi waktu yang disarankan sesuai dengan jumlah jam pada struktur kurikulum, dengan tetap mengedepankan kondisi dan situasi di masing-masing sekolah.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

1



# **Panduan Khusus** **Profil *Technopreneur*,** **Peluang Usaha, dan** **Profesi Kerja dalam Bidang** ***Broadcasting* dan Perfilman**

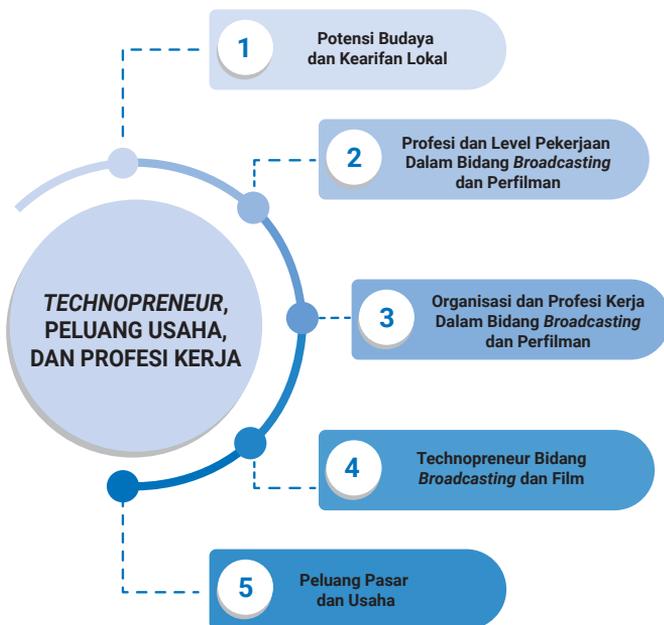
# 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Profesi dalam industri <i>broadcasting</i> dan perfilman yang sedang berkembang dan proses bisnis dalam <i>broadcasting</i> dan perfilman	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami potensi budaya serta kearifan lokal sebagai ide produksi industri radio, pertelevisian dan perfilman, bidang dan level pekerjaan, <i>Standard Operational Procedures</i> (SOP) divisi kerja, dan perawatan peralatan audio visual
Profil <i>technopreneur</i> , peluang usaha dan dunia kerja/profesi dalam industri <i>broadcasting</i> dan perfilman	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami profil <i>technopreneur</i> agar mampu membaca peluang pasar dan usaha, serta profesi dalam dunia industri di bidang <i>produksi Program Radio, Televisi, dan Film</i> . Membangun visi dan <i>passion</i> , serta melakukan pembelajaran berbasis proyek riil sebagai simulasi proyek kewirausahaan.

Penggambaran materi bab I dapat diuraikan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



**Gambar 1.2** Peta konsep profil *technopreneur*, peluang usaha, dan profesi kerja dalam bidang *broadcasting* dan perfilman

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan penggalian informasi dan simulasi diharapkan siswa dapat:

- Menjelaskan potensi budaya serta kearifan lokal sebagai ide produksi industri radio, pertelevisian, dan perfilman.
- Mengidentifikasi organisasi dan level pekerjaan pada bidang *broadcasting* dan perfilman.
- Mendeskripsikan profil *technopreneur*,
- Mengidentifikasi profesi dan divisi kerja pada bidang *broadcasting* dan perfilman.
- Menganalisis peluang pasar dan usaha dalam industri bidang *broadcasting* dan perfilman.
- Membangun visi dan passion dalam industri bidang *broadcasting* dan perfilman.



### Kata Kunci

Budaya, kearifan lokal, profesi, divisi kerja, level pekerjaan, *technopreneur*, peluang pasar, peluang usaha, radio, televisi, film.



### Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



### Apersepsi

Diskusi mengenai gambar di cover bab yang terdapat pada buku siswa dengan menggunakan pertanyaan pemandu berikut:

1. Sebutkan nama profesi pada ilustrasi gambar tersebut!
2. Jelaskan lingkungan atau nama industri tempat profesi tersebut bekerja!

3. Uraikan tugas dari tiap profesi pada gambar tersebut.
4. Manakah dari gambar tersebut yang mendekati dengan profesi keinginan Anda dikemudian hari, dan jelaskan alasannya.

Guru dapat mengembangkan alternatif pertanyaan yang sesuai dengan gambar pada kover bab.



### Pemantik

Pertanyaan pemantik yang dapat diterapkan pada awal bab sebagai berikut:

1. Jika Anda berada di industri *broadcasting* dan perfilman, profesi apa yang Anda inginkan?
2. Kewirausahaan apa yang Anda minati pada dunia *broadcasting* dan perfilman?
3. Sebutkan salah satu acara radio, acara televisi, atau film yang pernah Anda saksikan mengangkat budaya lokal Indonesia!

Guru dapat bertanya kepada siswa secara acak dengan meminta argumentasi dari jawaban yang disampaikan.



### Media Pembelajaran

- a. Rekaman program radio.
- b. Tayangan program televisi.
- c. Tayangan film.
- d. *E-book* dan media *online*

## 3. Materi Pembelajaran

### A. Potensi Budaya Dan Kearifan Lokal

#### 1. Program Radio

Berikut merupakan beberapa contoh program radio yang memiliki sebuah kreativitas dengan memasukan budaya serta kearifan lokal yang ada sekitar kita:

- Belajar di RRI (RRI).
- Guru Keliling (RRI).
- Nightmare Side (Ardan Bandung 105.9 FM).
- Ardanesia (Ardan Bandung 105.9 FM).
- Indonesiana (Radio Insania Network).
- Radioshow Traditional & Ethnics Music (Radio Insania Network).
- Salah Sambung (Gen 98.7 FM).
- Tawco (Jak 101.0 FM).

## 2. Program Televisi

Beberapa contoh program televisi yang khas dengan Indonesia:

- Sahabat Pelangi (TVRI).
- Pesona Indonesia (TVRI).
- Adit Sopo Jarwo (MD & RTV).
- Laptop Si Unyil (Trans 7).
- Bolang (Trans 7).
- Indonesia Bagus (NET TV).

## 3. Film

Berikut contoh film yang mengangkat potensi budaya dan kearifan lokal

- Darah & Doa (1950).
- Nagabonar (1970).
- Daun di atas Bantal (1988).
- Denias (2006).
- Laskar Pelangi (2005).
- The Mirror Never Lies (2011).
- Tanda Tanya (?) (2011).
- Sokola Rimba (2013).
- Cahaya dari Timur: Beta Maluku (2014).
- Sekala Niskala (2018).
- Tilik (2018).

- Yuni (2021).
- Ngeri-Ngeri Sedap (2022).

Ini merupakan sebagian kecil dari banyaknya program radio, televisi, dan film Indonesia yang mengangkat ide cerita berdasarkan budaya, kearifan lokal, serta sisi kecintaan terhadap negara yang ada. Sebagai contoh, kalian pastinya sudah paham dengan bagaimana mencari ide yang baik, ya tentunya cara baik adalah peka terhadap lingkungan kita saat ini yang banyak sekali memperlihatkan nilai budaya dan kearifan lokal dari negeri ini.

## **B. Profesi Kerja dan Level Pekerjaan dalam Bidang *Broadcasting* dan Perfilman**

### **1. Berikut Profesi Kerja dalam Bidang *Broadcasting* dan Perfilman**

- Produser.
- Program Director (PD)/Director/Sutradara/Penyiar (dalam Radio)
- Penulis Naskah/*Creative*.
- Penata Kamera/Videografi.
- Penata Artistik.
- Penata Suara.
- Editor/Operator (dalam Radio).

Selain itu terdapat juga profesi lainnya yang akan terus berkembang seiring dengan perkembangan kebutuhan, teknologi dan zaman.

### **2. Bidang dan Level Pekerjaan**

Menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia tentang Kerangka Kualifikasi Nasional, Nomor 8 Tahun 2012, Pasal 6 No. 1A; “*Lulusan pelatihan kerja tingkat operator setara dengan jenjang 1, 2, dan 3*”. Tingkat SMK masa studi 3 tahun setara level 2 dan SMK masa studi 4 tahun setara dengan level 3 dalam peta okupasi perfilman. Secara jelas, lulusan SMK memiliki posisi yang sangat ideal dalam dunia industri film yakni dalam bidang kerja pengoperasian.

Sebagai operator dalam dunia kerja perfilman, kalian nantinya harus selalu berkembang dan beradaptasi terhadap segala sesuatu perkembangan teknologi yang ada serta adaptasi kerja lapangan.

Dengan begitu, kalian bisa memposisikan diri kalian di dunia industri sebagai lulusan SMK yang mampu bertahan dalam dunia industri. Sebab, dalam dunia industri sangat dibutuhkan para praktisi operator yang *update* dalam teknologi dan mampu memiliki etika kerja yang baik.

Peta okupasi selengkapnya dapat di akses pada *link* berikut;

<https://petaokupasi.bappenas.go.id/wp-content/uploads/2020/09/Peta-Okupasi-Bidang-Komunikasi.pdf>

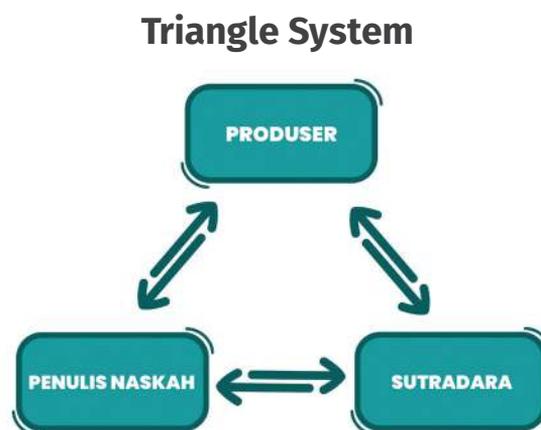


Terkait dengan perkembangan zaman dan teknologi pada dunia usaha dan industri, maka peta okupasi juga memungkinkan untuk berubah seiring dengan hal tersebut. Bidang-bidang kerja baru memungkinkan untuk hadir dan jabatan kerja lama memungkinkan untuk hilang.

## C. Organisasi dan Profesi Kerja dalam Bidang *Broadcasting* dan Perfilman

### 1. Organisasi Kerja Dalam Bidang *Broadcasting* dan Perfilman

Dalam penjelasan organisasi produksi tahap dasar ini, diperlukan pemahaman tahapan dengan proses dasar kerja yang baik. Organisasi awal dalam sebuah produksi *broadcasting* dan perfilman diawali dengan sistem kerja awal produksi kerja *triangle system* dan juga seluruh divisi kerja produksi.



**Gambar 1.3** Sistem kerja awal produksi *Triangle System*

*Triangle System* merupakan sistem kerja yang melibatkan tiga divisi penting dalam produksi *broadcasting* dan perfilman, yakni; Sutradara (Penyiar Radio), Produser, dan Penulis Naskah atau Kreatif. Ketiga divisi ini akan mengolah ide cerita menjadi sebuah cerita yang utuh. Menelaah bagaimana manajemen kerja produksi bisa dilakukan, dan persoalan kreatif secara garis besar akan dibahas. Walaupun memang pada kenyataannya ide itu bisa didapat darimana saja dan siapa aja, termasuk divisi lain yang ada dalam tim produksi. Tetapi, ketiga divisi ini yang dapat mengolah cerita dan dasar rencana agar kegiatan semua tahapan produksi dapat berjalan secara efektif dan juga efisien.

### Organisasi Produksi Program & Film

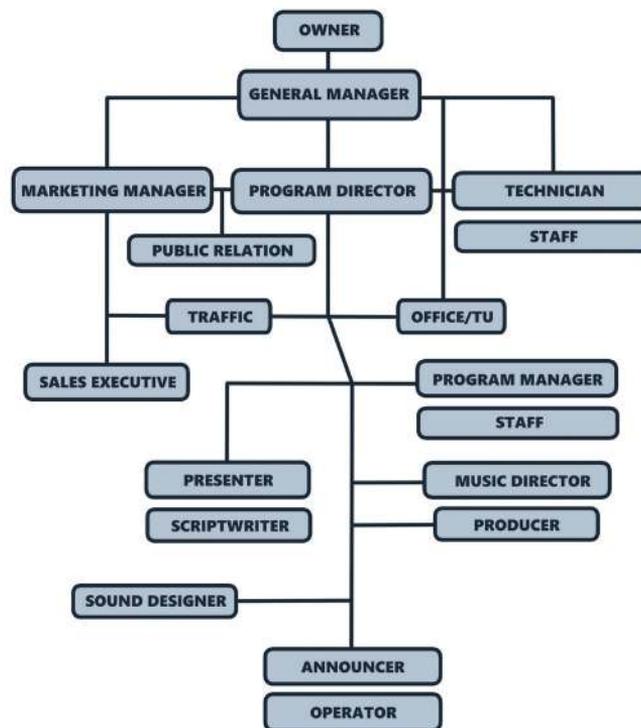


**Gambar 1.4** Tujuh divisi utama produksi program dan film

Organisasi seluruh produksi ini merupakan organisasi yang ideal untuk pengetahuan dasar *broadcasting* dan perfilman. *Triangle System* sebagai sistem kerja yang mengawali kerja, kemudian susunan divisi inti yang mendukung membentuk organisasi *Triangle System*. Divisi inti pada gambar di atas seperti; Divisi Artistik, Divisi Tata Suara, Divisi Kamera, dan Divisi Editing merupakan divisi inti dalam produksi *broadcasting* dan perfilman. Dalam tahap memahami dan mempelajari dasar produksi *broadcasting* dan perfilman, organisasi ini sangat ideal. Organisasi ini nantinya akan melahirkan sub divisi-divisi di bawahnya yang mendukung organisasi inti. Semua divisi pendukung itu, akan menyesuaikan kebutuhan dalam setiap produksi *broadcasting* dan perfilman yang akan dilaksanakan.

Sedangkan pada organisasi radio, cukup memiliki perbedaan yang jelas. Radio merupakan profesi kerja yang berkaitan dengan produksi seni suara; baik dalam bentuk drama atau non drama. Pada radio terdapat juga sutradara. Sutradara pada radio hanya

terdapat dalam bentuk program drama, seperti drama radio dan film radio. Program non drama, pekerjaan *directional* atau pengarah program dapat diambil alih oleh para penyiar radio langsung. Penyiar radio serupa tapi tak sama dengan Program Director/Sutradara televisi yang secara langsung memainkan alat *switcher* pada saat produksi berlangsung. Lalu, pada radio juga istilah penulis skenario lebih sering disebut dengan penulis naskah radio. Selebihnya, pada radio dalam organisasi produksi merupakan tim teknis yang mendukung perekaman suara dan penciptaan seni dengan menggunakan alat-alat teknologi suara.



Gambar 1.5 Organisasi bidang radio

## D. Technopreneur Bidang Broadcasting dan Perfilman

### 1. Pengertian Technopreneur

*Technopreneur* berasal dari kata *techno* yang artinya “teknologi” dan *entrepreneur* yang artinya “wirausaha”. *Technopreneur* sebagai pemanfaatan teknologi untuk melakukan peluang usaha baru dalam dunia *broadcasting* dan perfilman.

*Creativepreneur* adalah sebutan yang tepat, karena dalam dunia *broadcasting* dan perfilman ini berkaitan dengan kreativitas. Ruang kreativitas kalian dalam menciptakan peluang usaha baru dalam bidang ini, sangat luas. Kalian bisa menghasilkan sebuah peluang yang berkaitan dengan penciptaan karya seni audio visual.

Wirausaha yang berhasil, dapat menciptakan penemuan-penemuan karya inovatif dan memiliki rasa tanggung jawab yang besar. Wirausaha juga peka terhadap suatu peluang yang berkembang dari teknologi terbaru. Teknologi itu juga bisa berkaitan dengan dunia digital dan sosial media yang kian terus mengandalkan video dan foto sebagai sarana yang digunakan.

## 2. Pengertian Kewirausahaan Menurut Para Ahli

Kewirausahaan adalah kegiatan yang berkaitan dengan sikap kreatif dan inovatif guna meningkatkan kesejahteraan pelaku wirausaha itu sendiri maupun lingkungan dan masyarakat. Kewirausahaan dalam perkembangannya juga memiliki banyak pengertian yang diterjemahkan dari para ahli dalam bidang kewirausahaan. Para ahli juga melihat sebuah perkembangan kewirausahaan dari teknologi yang dimanfaatkan sebagai pendukung dalam penciptaan dan bentuk kewirausahaan baru.

## 3. Tujuan Wirausaha

Dalam hal ini wirausaha memiliki peran penting untuk kalian yang ingin mencoba berwirausaha. Wirausaha, selain dapat membuat kalian menjadi mandiri, inovatif, dan kreatif, berwirausaha juga memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan bentuk wirausaha berkualitas
- b. Mewujudkan kemampuan wirausaha dalam menghabiskan dan melahirkan hal baru dalam produk atau jasa.
- c. Menciptakan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha yang terus berkembang.
- d. Menumbuhkan rasa kesadaran serta orientasi kewirausahaan kepada diri sendiri dan masyarakat, untuk membantu pertumbuhan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

#### 4. Elemen Kewirausahaan

Dalam kewirausahaan, ada beberapa elemen yang mungkin bisa mempengaruhi tingkat keberhasilan seorang wirausaha dalam menjalankannya. Jika kalian ingin dan sedang menjalankan kewirausahaannya harus tahu elemen-elemen apa saja yang dapat memengaruhi itu. Menurut Zimmerer, elemen kewirausahaan sebagai berikut.

- a. Wirausaha harus memiliki tingkat tanggung jawab yang tinggi terhadap sumber daya usaha yang dimiliki.
- b. Memiliki keyakinan yang tinggi akan setiap usahanya akan berujung pada keberhasilan.
- c. Adanya keinginan untuk mendapatkan penilaian atau *feedback* dari para konsumen mengenai pelayanan atau produk yang ditawarkan.
- d. Adanya kemampuan wirausaha untuk mencari peluang yang ada pada pasar.
- e. Adanya kemauan seorang wirausaha untuk melakukan pengorbanan dalam rangka mengembangkan usahanya.
- f. Adanya prioritas terhadap pencapaian prestasi ketimbang pencapaian finansial.

#### 5. Karakter kewirausahaan

Karakter kewirausahaan merupakan sifat atau tingkah laku seseorang wirausaha. Karakteristik wirausaha adalah sifat khas yang membedakannya dengan orang lain. Berikut adalah karakter wirausaha:

- a. Percaya diri
- b. Berorientasi tugas & hasil
- c. Keberanian mengambil resiko
- d. Kepemimpinan
- e. Berorientasi ke masa depan
- f. Orsinilitas: kreatif dan inovasi

## E. Peluang Pasar dan Usaha

Peluang usaha dalam keahlian *broadcasting* dan perfilman adalah yang berkaitan dengan kreatif audio visual. Jika kalian ingin mencoba bentuk wirausaha yang berkaitan dalam kreatif audio visual seperti fotografer dan videografer dokumentasi (*Behind The Scene*), videografer *event* (ulang tahun, olahraga, acara musik, hingga pernikahan), videografer promosi suatu produk UMKM, videografer profil tokoh hingga perusahaan. Berikut contoh peluang usaha yang dapat dilakukan:

### 1. Penulis Naskah

Siswa dalam hal ini kita dapat menciptakan sebuah bentuk kewirausahaan sebagai kelompok atau individu menggunakan pengetahuan dan ilmu penulisan naskah dalam menciptakan karya-karya tulisan dalam bentuk konten digital; *caption social media*, *content* berita digital, cerita pendek dalam dunia digital, isi promosi dengan menggunakan naskah untuk berbagai keperluan, dan kreativitas penulisan lainnya.

Siswa dapat mengawali kegiatan kewirausahaan ini dengan mencoba membuat contoh-contoh tulisan yang dibuat. Contoh tulisan yang sudah dibuat, kalian upload dengan menggunakan sosial media dengan desain dan bentuk promo (*teaser* karya), untuk menghindari pembajakan karya.

### 2. Fotografer

Kegiatan kewirausahaan ini yang dibutuhkan adalah terpenuhinya konsep yang diinginkan oleh klien. Jadi untuk melakukan kerja dalam bentuk kewirausahaan ini dengan cara menciptakan karya-karya yang dapat dijadikan materi untuk promosi. Seperti dokumentasi atau *Behind the Scene Event* (ulang tahun, olahraga, acara musik, hingga pernikahan), promosi produk UMKM, profil (individu, tokoh, hingga perusahaan), dan fotografi perjalanan atau liburan.

### 3. Videografer

Usaha pada bidang ini serupa dengan fotografi, namun berbentuk audio visual seperti; dokumentasi atau *Behind the Scene Event* (ulang tahun, olahraga, acara musik, hingga pernikahan), promosi produk UMKM, profil (individu, tokoh, hingga perusahaan), dan tidak menutup kemungkinan menjadi *streamer* sosial media.

#### 4. Dekorasi Artistik

Dekorasi Artistik ini sangat memungkinkan untuk menjadi bidang kewirausahaan. Kebutuhan dekor memang cukup tinggi di lingkungan masyarakat populer saat ini. Berbagai acara-acara sangat membutuhkan jasa dalam pengadaan dan konsep pembentukan set dekorasi, seperti pada acara; ulang tahun, lamaran, pernikahan, pengajian, syukuran, lomba-lomba atau festival, rapat kegiatan, dan setiap acara hampir selalu membutuhkan dekorasi dalam pelaksanaannya.

#### 5. Makeup dan Hair Stylist

*Makeup* dan *Hair Stylist* pada bagian artistik merupakan kegiatan harian yang potensial untuk dijadikan bentuk kegiatan kewirausahaan. Promosi bisa dilakukan dengan memotret hasil-hasil *Makeup & Hair Stylist* yang telah diciptakan ke media sosial. Saat ini, media sosial sangat efektif untuk membantu mempromosikan kewirausahaan *Makeup & Hair Stylist*.

#### 6. Fashion Stylist

Jika kalian suka dunia *fashion*, ini potensi besar untuk mengembangkan bakat dan kesukaan kalian menjadi seorang yang bisa membangun kewirausahaan *Fashion Stylist*. Langkah-langkahnya tidak jauh berbeda dengan pada penjelasan *Makeup & Hair Stylist*, bisa menggunakan media sosial untuk mempromosikan visualnya terlebih dulu.

#### 7. Food Stylist

*Food Stylist* adalah bidang yang menangani keindahan dan kecantikan makanan yang merupakan salah turunan dari bidang penata artistik. Bidang tata artistik ini termasuk pengadaan properti dalam syuting. Apabila tertarik menghias makanan, maka kegiatan ini cukup menyenangkan dan potensial besar bagi kita untuk membuat kewirausahaan ini.

#### 8. Audio & Musik Desainer/Editor (Drama, Dance, Kabaret)

Bidang ini merupakan peluang yang cukup terbuka untuk siapa saja yang tertarik dalam bidang tata suara. Setiap kegiatan acara selalu membutuhkan desain dan konsep suara sebagai musik atau desain suara sebagai penentu atau *background* untuk menjalankan

kegiatannya. Jadi jika kalian yang minat dalam bidang tata suara, ini dapat dijadikan sebuah peluang besar untuk kalian membuat tim yang merancang dan mendesain konsep suara sebagai pendukung acara-acara.

## 9. Editor Video

Video editor sudah jelas sangat potensial untuk semua siswa memperdalam secara teknis. Sehingga, keahlian ini dapat menghasilkan beragam video yang kemudian dapat diedit menjadi video yang sesuai dengan konsep dan keinginan dari klien.

## 10. Content Creator (Spotify, Youtube, Tiktok, Streamer)

*Content creator* merupakan suatu keahlian yang harusnya punya pembekalan teknis dan pengetahuan yang baik. Sehingga ketika jadi *content creator* kalian bisa memberikan sesuatu yang bermanfaat melalui karya. Karena dampak ketika menjadi *content creator* cukup besar bagi *follower*, *subscriber*, atau *viewer*. Sehingga segala sesuatu yang disajikan akan menjadi bahan materi yang baik untuk dinikmati.

## 11. Tim Kerja Produksi Lokal

Tim kerja ini cukup dibutuhkan dalam membantu proses kerja produksi *broadcasting* dan film yang melaksanakan proses produksi di daerah-daerah.

Contoh tim kerja produksi lokal dalam dunia *broadcasting* seperti yang dilakukan oleh para komunitas “*My Trip My Adventure*” di setiap daerah. Mereka membantu pelaksanaan syuting tim produksi jika memasuki daerah-daerah. Tim daerah memberikan rekomendasi transportasi, akomodasi, akses perjalanan, hingga bantuan pelaksanaan syuting sebagai tim syuting atau talent yang mengisi acara tersebut.

## 12. Desain Visual (Foto dan Print Add)

Desain Visual merupakan bidang kerja editing visual. Karya itu bisa dimanfaatkan menjadi bagian promosi untuk mendapatkan pesanan desain visual dari foto atau desain gambar. Bidang ini juga dimanfaatkan sebagai peluang untuk membentuk tim atau individu sebagai desainer dalam bidang desain foto dan *print add*.

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

### A. Pembelajaran 1 (Potensi budaya dan kearifan lokal)

Pembelajaran dapat diimplementasikan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

#### 2. Kegiatan Inti

- Siswa menyaksikan film yang mengangkat budaya lokal seperti; Cahaya dari Timur: Beta Maluku; Tabula Rasa; Athirah; Turah; dan film lainnya.
- Siswa mengidentifikasi jenis budaya yang diangkat menjadi ide dalam film yang telah disaksikan.
- Siswa mencari inspirasi untuk membuat potensi budaya dan kearifan lokal menjadi ide produksi program radio, program televisi maupun film.
- Secara bergantian siswa diminta untuk mempresentasikan argumentasi dari ide produksi yang dipilihnya.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa lainnya.
- Siswa menyimak penjelasan serta pendalaman poin tertentu dari guru di akhir presentasi sesuai dengan ide produksi tentang potensi budaya dan kearifan lokal yang telah dipresentasikannya.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.

#### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang organisasi, level pekerjaan, profesi, dan divisi kerja pada bidang *broadcasting* dan perfilman.
- Guru menutup pembelajaran.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak program radio yang memiliki keterkaitan dengan potensi budaya dan kearifan lokal, seperti beberapa program pada RRI di daerah.
- Siswa menyaksikan program televisi yang memiliki keterkaitan dengan potensi budaya dan kearifan lokal, seperti beberapa program pada TVRI di daerah.
- Siswa diminta presentasi atau video singkat (vlog) tentang potensi budaya dan kearifan lokal yang dapat menjadi tema ide produksi untuk program radio, program televisi maupun film.

### B. Pembelajaran 2 (Organisasi, Level Pekerjaan, Profesi, dan Divisi Kerja)

Pembelajaran dapat diimplementasikan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

#### 2. Kegiatan Inti

- Siswa mencari dan memilih satu program radio yang mereka pernah dengarkan atau mereka suka.
- Siswa mencari dan memilih satu program televisi yang mereka pernah saksikan atau mereka suka.
- Siswa mencari dan memilih satu film yang mereka pernah tonton atau mereka suka.
- Setiap siswa diminta menuliskan nama-nama yang ada pada *credit title* dari akhir program radio, televisi atau film tersebut.
- Siswa mengidentifikasi dan mengelompokan nama dan profesi pada *credit title* tersebut sesuai dengan divisi yang seharusnya.
- Secara acak siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya sesuai dengan program atau judul yang dipilih.

- Siswa lainnya mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa tersebut.
- Siswa menyimak penjelasan serta pendalaman poin tertentu dari guru diakhir presentasi sesuai dengan ide produksi tentang organisasi, level pekerjaan, profesi dan divisi kerja pada bidang *broadcasting* dan perfilman.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi terhadap siswa lainnya.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang *technopreneur*, peluang pasar dan usaha pada bidang *broadcasting* dan perfilman.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menganalisis slide presentasi guru yang menyajikan nama-nama pada *credit title* dari program radio, program televisi, dan film.
- Siswa diminta membuat *mind mapping* dari organisasi, level pekerjaan, profesi dan divisi kerja pada bidang *broadcasting* dan film.
- Siswa melakukan games tebak profesi dengan salah satu memperagakan dan siswa lainnya menebak profesi yang diperagakan tersebut.

## C. Pembelajaran 3 (*Technopreneur, Peluang Pasar dan Usaha*)

Pembelajaran dapat diimplementasikan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

## 2. Kegiatan Inti

- Siswa membentuk kelompok dalam arahan guru, tiap kelompok diminta untuk mendiskusikan tentang *technopreneur* dan Peluang Usaha pada bidang *broadcasting* dan perfilman.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi *technopreneur* dan peluang usaha dari segi definisi, contoh, dan prospeknya dikemudian hari.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa informasi yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan presentasi hasil diskusi dari materi yang ditugaskan.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil lembar kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa menyimak penjelasan serta pendalaman poin tertentu dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

## 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

## 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa memperhatikan slide presentasi guru yang menyajikan materi *techopreuneur* dan peluang usaha pada bidang *broadcasting* dan perfilman.

- Siswa mencari referensi dan membuat *slide* presentasi profil tentang seorang *technoprenuer* di bidang *broadcasting* dan perfilman.
- Siswa menentukan salah satu peluang usaha atau profesi pada bidang *broadcasting* dan perfilman yang menjadi *passion* dirinya, beserta penjelasan argumentasinya.



### Kesalahan Umum

Guru tidak memberikan penguatan terhadap kemungkinan perkembangan munculnya jenis profesi pada dunia *broadcasting* dan perfilman sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pengawasan yang kurang optimal terhadap kemungkinan siswa mengakses referensi audio visual yang mengandung unsur SARA, pornografi dan kekerasan.



### Panduan Pembelajaran bagi Siswa dengan Berbagai Level

- a. Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- b. Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan non diagnostik untuk diterapkan diawal pembelajaran.
- c. Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- d. Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Jika guru melakukan penugasan kepada siswa, guru menginformasikan kepada orang tua untuk dapat mendampingi kegiatan siswa diluar sekolah terkait dengan pencarian referensi audio visual di internet.

Penggunaan peralatan elektronik untuk pembahasan materi ini juga dapat bersifat pendukung, seperti penayangan cuplikan video dan *credit title* pada program radio, program televisi, maupun film.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa *review* hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasai dan masih di bawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut:

- Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih di bawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.
- Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan siswa dapat diminta untuk mencari figur seorang (terkenal) yang berprofesi pada industri *broadcasting* dan perfilman. Kemudian siswa diminta untuk membuat profil orang tersebut dengan penekanan pada perjalanan karir atau profesi pada industri radio, televisi, dan perfilman.



## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Tabel 1.5 Lembar Kerja Peserta Didik Budaya/Kearifan Lokal Salah Satu dari Program Radio, Program Televisi, dan Film

### Pembelajaran 1

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)



Tema : Budaya/kearifan lokal salah satu dari program radio, program televisi, dan film

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Langkah-langkah Kegiatan:

1. Pilihlah satu program radio, program televisi dan film yang mengangkat budaya dan kearifan lokal.
2. Dengarkan dan saksikan program radio, program televisi, dan film yang Anda pilih.
3. Silakan lengkapi tabel berikut berdasarkan program radio, program televisi, dan film yang Anda saksikan.

No	Judul	Kategori, Jenis dan bentuk budaya/kearifan lokal	Asal Daerah	Ket
1.	<b>Program radio</b> <i>Judul:</i>	A		
		B		
		C		
		D		
		E		
2.	<b>Program televisi</b> <i>Judul:</i>	A		
		B		
		C		
		D		
		E		
3.	<b>Film</b> <i>Judul:</i>	A		
		B		
		C		
		D		
		E		



Tabel 1.7 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok

### Pembelajaran 3

#### LEMBAR OBSERVASI DISKUSI/PRESENTASI



Kelas : \_\_\_\_\_  
 Nama Kelompok : \_\_\_\_\_  
 Anggota : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama			
2	Keaktifan			
3	Wawasan berpendapat			
4	Sikap dan penampilan			
5	Komunikasi			

#### Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama	Kurang kerja sama	Kerja sama yang cukup	Kompak bekerja sama
2	Keaktifan	Kurang aktif	Cukup aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Wawasan berpendapat yang kurang	Cukup memiliki wawasan berpendapat	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang cukup	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi sedang	Komunikasi baik dan lancar





## Kunci Jawaban

Berikut ini alternatif jawaban dari asesmen berupa pertanyaan esai pada buku siswa:

1. Berikut ini beberapa alasan mengapa teknologi dan kreativitas harus menjadi fokus utama dalam mengembangkan bisnis di bidang ini.
  - Teknologi menjadi sangat penting dalam era digital yang semakin berkembang. Penggunaan teknologi yang tepat dapat membantu *technopreneur* dalam meningkatkan efisiensi operasional, mengembangkan produk dan layanan yang lebih baik, dan mencapai audiens yang lebih luas. Sebagai contoh, teknologi dapat digunakan untuk produksi film dan televisi, pengolahan audio dan video, distribusi konten digital, dan pengukuran performa bisnis.
  - Kreativitas menjadi sangat penting dalam mengembangkan bisnis di bidang *broadcasting* dan perfilman. Industri ini sangat bergantung pada inovasi dan ide-ide baru untuk menarik perhatian audiens dan bersaing dengan pesaing. Seorang *technopreneur* yang memiliki kemampuan kreativitas dapat menciptakan produk dan layanan yang unik dan menarik, yang dapat membantu bisnisnya untuk mencapai kesuksesan.
  - Teknologi dan kreativitas saling berkaitan dan saling memperkuat satu sama lain. Dalam banyak kasus, teknologi dapat memicu kreativitas dan memberikan solusi baru untuk masalah yang sulit dipecahkan. Sebaliknya, kreativitas dapat membantu *technopreneur* untuk memanfaatkan teknologi yang ada secara lebih efektif, sehingga menciptakan produk dan layanan yang lebih baik dan lebih menguntungkan.

Kesimpulannya, teknologi dan kreativitas sangat penting dalam mengembangkan bisnis di bidang *broadcasting* dan perfilman. Seorang *technopreneur* harus memiliki kemampuan dalam kedua bidang ini, sehingga dapat membuat produk dan layanan yang lebih baik daripada pesaing, menarik audiens, dan mencapai kesuksesan di pasar yang semakin kompetitif.

2. Berikut ini tantangan terbesar yang dihadapi oleh *technopreneur* dalam bidang ini, dan bagaimana cara mengatasinya:
- Teknologi hanya merupakan alat untuk menciptakan produk dan layanan yang lebih baik. Meskipun teknologi dapat memudahkan produksi, distribusi, dan pengukuran performa, teknologi tidak dapat menciptakan ide-ide baru atau pengalaman yang unik bagi audiens. Pada akhirnya, penggunaan teknologi yang tepat hanya menjadi faktor pendukung dari ide-ide dan kreativitas yang mendasar dalam mengembangkan bisnis.
  - Industri *broadcasting* dan perfilman sangat tergantung pada pengalaman dan interaksi manusia. Meskipun teknologi dapat membantu untuk menciptakan konten yang lebih baik dan menjangkau audiens yang lebih luas, teknologi tidak dapat menggantikan hubungan personal antara produsen dan audiens. Pengalaman manusia dalam menyampaikan pesan dan interaksi langsung dengan audiens tetap menjadi faktor kunci dalam kesuksesan bisnis di bidang ini.
  - Persaingan di pasar yang semakin ketat menuntut *technopreneur* untuk lebih fokus pada kreativitas dan inovasi. Dalam industri yang cepat berubah seperti *broadcasting* dan perfilman, teknologi dapat dengan mudah menjadi usang dan digantikan oleh teknologi baru yang lebih canggih. Oleh karena itu, *technopreneur* perlu menciptakan ide-ide baru dan mengembangkan kreativitasnya agar dapat bertahan di pasar yang semakin kompetitif.

Teknologi memang sangat penting dalam mengembangkan bisnis di bidang *broadcasting* dan perfilman, tetapi teknologi saja tidak cukup untuk memenangkan persaingan di pasar. Ide-ide baru, kreativitas, pengalaman manusia, dan interaksi langsung dengan audiens juga sangat penting dalam menciptakan keunggulan kompetitif dalam industri ini. Seorang *technopreneur* harus menggabungkan teknologi dengan kreativitas dan inovasi agar dapat menciptakan produk dan layanan yang unik dan berkualitas, yang dapat memenangkan persaingan di pasar yang semakin ketat.

3. Berikut adalah beberapa saran untuk mempersiapkan diri dan meningkatkan peluang untuk mendapatkan pekerjaan di bidang *broadcasting* dan perfilman:
- Pelajari dan praktikkan keterampilan teknis yang terkait dengan industri ini.
  - Kembangkan portofolio yang menunjukkan keterampilan Anda dan menunjukkan bakat serta kemampuan Anda kepada calon pengusaha atau perekrut. Portofolio Anda dapat berisi proyek-proyek yang Anda buat selama Anda belajar, seperti video, film pendek, atau rekaman audio.
  - Magang di stasiun televisi, radio atau perusahaan produksi film dapat memberi Anda pengalaman langsung dalam industri *broadcasting* dan perfilman. Ini juga dapat membantu Anda membangun jaringan kontak yang penting di industri.
  - Berpartisipasi dalam kelompok-kelompok industri dan acara *networking* dapat membantu Anda mengenal orang-orang dalam industri yang mungkin dapat membantu Anda mendapatkan pekerjaan di masa depan. Anda juga dapat mengikuti konferensi atau festival film untuk meningkatkan pemahaman Anda tentang industri dan bertemu dengan profesional dalam bidang tersebut.
  - Pelajari tren dan teknologi terbaru dalam industri *broadcasting* dan perfilman yang terus berkembang. Pastikan untuk selalu mempelajari hal-hal terbaru dalam bidang tersebut untuk meningkatkan peluang Anda untuk mendapatkan pekerjaan dan tetap relevan dalam karir Anda.
  - Industri *broadcasting* dan perfilman sangat kompetitif dan sulit untuk masuk ke dalamnya. Penting untuk menjaga semangat dan tekad untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan Anda. Kesabaran dan ketekunan akan membantu Anda mencapai tujuan Anda.

Selain asesmen pada buku siswa, guru dapat juga memberikan asesmen berikut:

### **Tugas Individu**

Carilah beberapa kru yang berbeda pada tiap bidang kerja/divisi, lalu tuliskan nama beserta judul film/program TV/program radio yang dibuatnya (orang Indonesia).

Di akhir pembahasan siswa ditugaskan untuk mencari kru film Indonesia pada tiap divisinya beserta karya yang pernah dibuatnya. Dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

**Tabel 1.9 Lembar Kerja Daftar Kru dan Judul Filmnya**

No	Bidang kerja	Nama	Judul
1	Penulis skenario	Salman Aristo	Brownies
2	Sutradara	Riri Reza	Laskar Pelangi
3	Produser	Mira Lesmana	AADC
4	Penata Kamera	Ipung Rachmat Syaiful	Habibie & Ainun
5	Penata Suara	Khikmawan Santosa	Sang Kiai
6	Penata artistik	Frans X.R. Paat	Virgin
7	Penyunting gambar	Wawan I. Wibowo	My stupid boss

## **7. Pemandu Aktivitas Refleksi**

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa skala 0-100 yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di setiap sekolah.

1. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.
2. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.

3. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
4. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
5. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
6. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga dapat melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat juga menggunakan refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket, dan refleksi melalui catatan lainnya.

Berikut ini salah satu refleksi guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya.
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Referensi Sumber Belajar

- a. Pagaru, Gunawan, dan Iskandar, Naswan. 2020. *Peluang Karier Industri Film di Indonesia: 99 Profesi Bidang Produksi Film*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- b. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.
- c. Sarumpaet, Sam. Dkk. 2008. *Jod Description pekerja film (versi 01)*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.

- d. Hamad, Ibnu. Dorien Kartikawangi. Heni S. Widyaningsih dkk. 2018. *Peta Okupasi Nasional Dalam Kerangka Kualifikasi Bidang Komunikasi*. Jakarta: Kemenkominfo, Kadin, BNSP, Bapenas, Kemenaker.
- e. Pamungkas, Satrio. 2017. *Televisi Di Indonesia & Mitos Rating – Share*. Jakarta: Jurnal Imaji FFTV IKJ
- f. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/10902/hadapi-kemajuan-teknologiindustri-penyiaran-harus-inovatif/0/berita\\_satker](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10902/hadapi-kemajuan-teknologiindustri-penyiaran-harus-inovatif/0/berita_satker).
- g. <https://petaokupasi.bappenas.go.id/wp-content/uploads/2020/09/Peta-Okupasi-Bidang-Komunikasi.pdf>.

 Pindai Aku!



 Pindai Aku!



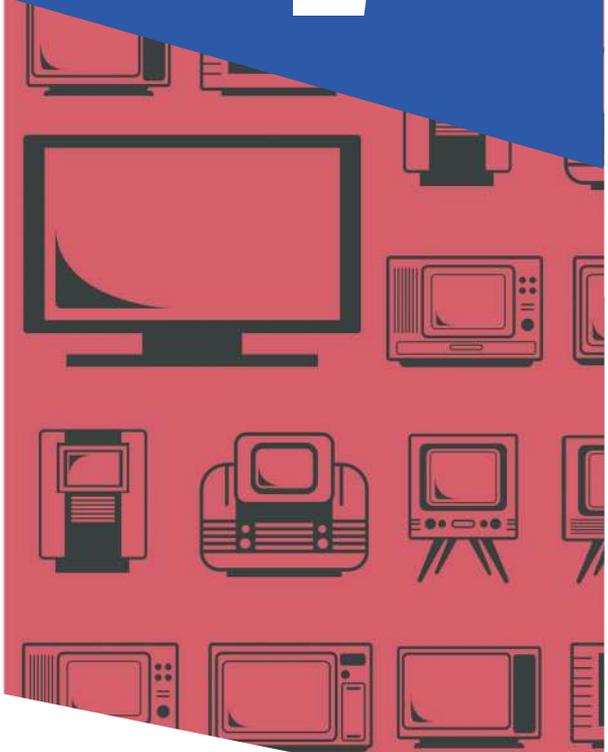
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

2



## **Panduan Khusus** **Perkembangan Teknologi** ***Broadcasting* dan Perfilman**

## 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja dan isu-isu global terkait <i>broadcasting</i> dan perfilman.	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami perkembangan proses produksi industri <i>broadcasting</i> dan perfilman dari media analog sampai dengan media digital, FTA dan OTT, <i>podcast</i> , <i>live streaming</i> , <i>live casting</i> , <i>streaming tv</i> , <i>web series</i> dan <i>video on demand</i> , industri 4.0, <i>Internet of Things</i> , teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek (singkat) ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i> , <i>recycling</i> .

Pada materi bab II dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 2.1 Peta konsep perkembangan teknologi *broadcasting* dan perfilman

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, penggalian informasi, dan simulasi diharapkan siswa dapat:

- Mempresentasikan perkembangan teknologi pada industri radio.
- Mempresentasikan perkembangan teknologi pada industri televisi.
- Mempresentasikan perkembangan teknologi pada industri film.
- Mengidentifikasi perkembangan teknologi analog hingga digital.
- Menjelaskan pengaruh penggunaan teknologi *broadcasting* dan perfilman saat ini.



### Kata Kunci

Teknologi, industri, *broadcasting*, radio, televisi, film, analog, digital.



### Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



### Apersepsi

Guru menjelaskan berbagai cara menyaksikan program radio, televisi, dan film. Beberapa orang menyaksikannya dengan gratis dan ada pula yang membayar secara langganan. Adapula yang menyaksikannya melalui fasilitas jaringan internet melalui aplikasi maupun media sosial.



### Pemantik

Pertanyaan pemantik yang dapat diterapkan pada awal bab sebagai berikut:

1. Melalui media apa kalian mendengarkan program radio?
2. Bagaimana pengalaman Anda menonton program televisi langsung di televisi yang menggunakan antena TV dan menonton melalui *handphone* yang menggunakan jaringan internet?
3. Bagaimana pengalaman Anda menonton film di bioskop dan menonton di *handphone* menggunakan aplikasi berbayar?

Guru dapat bertanya kepada siswa secara acak dengan meminta argumentasi dari jawaban yang disampaikan.



### Media Pembelajaran

- a. Slide presentasi
- b. Rekaman program radio
- c. Tayangan program TV
- d. Tayangan film
- e. *E-book* dan media *online*

## 3. Materi Pembelajaran

Sebelum masuk kedalam penjelasan perkembangan *broadcasting*, sebaiknya siswa harus tahu apa saja yang berkaitan dengan *broadcasting*. *Broadcasting* ini berkaitan dengan ilmu komunikasi yang terpusat pada pembahasan bagaimana proses penyiaran. Proses penyiaran dalam *broadcasting* merupakan sistem pengirim sinyal ke berbagai lokasi. *Broadcasting* dalam hal ini meliputi media radio dan televisi. Sifat media radio dan televisi itu menghibur, mendidik, dan memberikan informasi.

### A. Teknologi Radio

Radio merupakan media yang menyampaikan informasi melalui gelombang radio (gelombang energi elektromagnetik). Gelombang radio secara sistematis melalui frekuensi (FM) maupun amplitudo (AM). Radio ditemukan oleh Heinrich Hertz pada tahun 1880-an, yang awalnya dengan gelombang analog frekuensi dan amplitudo.

## B. Teknologi Televisi

Perkembangan televisi itu diawali dengan gerakan lahirnya teknologi radio. Gelombang radio pertama ditemukan oleh Guglielmo Marconi. Sinyal radio itu dimanfaatkan oleh John Logie Baird untuk menunjukkan citra visual ditransmisikan menjadi penemuan baru yakni televisi mekanik, perangkat itu diberi nama Nipkow. Setelah melalui proses yang cukup sulit akhirnya pada tahun 1928, Logie dapat mengirimkan transmisi pertamanya melewati Samudra Atlantik dari London ke New York. Lalu penemuan itu dikembangkan lagi menjadi televisi elektronik, televisi elektronik pertama ditemukan oleh Philo Farnsworth II. Farnsworth menganggap elektroniklah yang bisa cepat untuk menyiarkan tayangan dalam televisi. Pada 7 September 1924, Farnsworth berhasil menyiarkan dan mematenkan tayangan melalui televisi elektroniknya. Dari rangkaian awal ini, bisa dikatakan bahwa radio adalah sumber dari perkembangan teknologi televisi sampai pada saat ini.

## C. Teknologi Film

Mengawali pembelajaran dasar film, sebaiknya siswa dapat memahami sekilas sejarah awal hadirnya film dan film diproduksi. Film bermula dari gambar diam atau disebut dengan fotografi, hingga pada suatu saat penemuan gambar bergerak itu ditemukan oleh Muybridge.

Muybridge melakukan percobaan dengan beberapa kamera fotografi yang dibariskan untuk memotret pacuan kuda, lalu kamera itu ia potretkan secara bersamaan kemudian ia terkejut dengan hasilnya. Foto yang ia ambil bersamaan itu disusun dan digerakan menghasilkan efek gambar yang terlihat bergerak, dari peristiwa itu muncul istilah *motion picture* yang saat ini kita kenal dengan *movie* atau film.

Produksi film awal dicetuskan oleh Lumiere bersaudara. Film-film yang dihasilkan oleh Lumiere bersaudara adalah sebuah bentuk gambaran dokumentasi sosial yang terjadi. Lumiere memanfaatkan teknologi gambar bergerak untuk memproduksi sebuah keadaan sosial yang terjadi pada kala itu. Seperti film Lumiere yang sangat fenomenal berjudul *Arrival of a Train at La Ciotat* (1896). Film ini merupakan dokumentasi orang-orang yang menunggu sebuah kereta di stasiun, hingga kereta itu tiba. Lumiere membawa dan mempertontonkannya kepada orang banyak, lucunya adalah penonton yang menonton semua berlarian keluar dari studio karena takut tertabrak gambar kereta yang bergerak di layar.

Pada 1902, seorang tokoh bernama George Mellies, yang mempunyai bakat sulap dan berjiwa penghibur dengan teknik sulapnya melahirkan atau memproduksi sebuah bentuk film yang baru kala itu, dengan bentuk film cerita. Film *A Trip to the Moon* (1902), merupakan film yang diproduksi dengan konsep teatrical dan bercerita. Walaupun konsep cerita sudah dilakukan dalam film ini, tetapi produksi film yang dilakukan masih seperti yang dilakukan dengan Lumiere bersaudara dengan cara sederhana konsep kamera yang statis.

Di Indonesia, film pada awalnya tidak banyak dikenal. Awal film hadir di Indonesia sekitar tahun 1900an dibawa oleh pemerintah Belanda, sebagai alat dokumentasi tentang negara Indonesia. Dokumentasi itu dijadikan tontonan di negara Belanda, untuk memberikan informasi tentang negara jajahannya yakni Indonesia. Setelah itu film secara industri juga hadir dibawa oleh orang Belanda G.Kruger dan L.Heuveldrop, hingga penguasa China Wong Brother juga mencari peruntungan. Kala itu film tidak banyak mendapat respon baik dari seluruh rakyat Indonesia, sehingga bisnis film tidak berdampak besar bagi pengusaha film dan rakyat sebagai penontonnya. Hingga setelah kemerdekaan Indonesia, pemerintah Indonesia sadar film sebagai alat revolusi yang baik sebagai kekuatan nasionalisme dengan melahirkan film *Darah dan Doa*.

Dunia perfilman saat ini mengalami adaptasi yang semakin berkembang. Istilah OTT (*Over The Top*) ini membuat film seolah punya jalur alternatif untuk menyapa penonton dengan karya-karya dalam ruang digital. Terlebih pada masa pandemi yang mengubah kebiasaan beraktivitas masyarakat. Pola penayangan film mengalami adaptasi yang luar biasa besar. Budaya menonton film yang harusnya dalam ruang teater, menjadi langsung dalam gengaman teknologi *smartphone*, tab, atau televisi pintar di rumah. OTT dalam hal ini merupakan sajian film yang dilakukan secara *streaming*. Platform penyedia *streaming* pun semakin banyak dan beragam. Platform-platform tersebut bukan penyedia tayangan film saja, melainkan series, program acara, podcast, dan lain-lain. Mungkin ini juga kepanjangan dari perkembangan industri 4.0, yang memang semuanya sudah dengan *Internet of things*. Namun, wahana gedung teater film atau bioskop memang belum bisa digantikan dengan mode menikmati film OTT. Bioskop punya *treatment* yang memang cukup berbeda dan khas. Sehingga dengan keadaan dan perkembangan ini justru membuat ekosistem film semakin jauh melesat terfasilitasi dalam beragam mode teknologi.

## D. Pengaruh Perkembangan Teknologi

Peralihan dan proses pergerakan penggunaan teknologi dalam dunia *broadcasting* dan film melalui jalan panjang. Peralihan teknologi analog atau manual menjadi digital adalah proses penting karena menciptakan sistem yang semakin efektif dan efisien. Semua peralatan yang mulanya adalah menggunakan teknologi analog dan manual, saat ini sudah beralih ke era digital dan komputerisasi yang lebih maju.

Komputerisasi berpengaruh dalam perkembangan teknologi *broadcasting* dan film. Hal ini berkaitan dengan perangkat lunak atau *software* sebagai pendukung kerja komputer dalam praktik produksi dasar-dasar *broadcasting* dan film. *Software* yang dibutuhkan dalam praktik *broadcasting* berkaitan dengan *software* pendukung sistem kerja penggerak peralatan pendukung, pendukung kerja kreatif, dan juga editing.

Aspek-aspek penting dalam perkembangan teknologi *broadcasting* dan perfilman berpengaruh pada lingkungan. Teknologi membuat dampak baik dan lebih sederhana dalam proses produksi kreatif di dunia *broadcasting* dan film, seperti contoh pada tahapan naskah, tidak perlu lagi menggunakan kertas yang boros, karena banyak perangkat lunak yang didukung teknologi untuk penulisan dan hasil menjadi digitalisasi. Bahan baku produksi yang tidak lagi menggunakan pita seluloid atau kaset digital, cukup dengan data sebagai tempat penyimpanan. Bahan baku yang dulunya banyak menggunakan bahan baku kimiawi dan limbah plastik membuat banyak pengaruh buruk terhadap lingkungan. Pengaruh buruk itu berasal dari limbah sisa bahan baku yang ada. Menyebabkan pencemaran dan tidak ramah lingkungan. Oleh sebab itu, pengaruh teknologi ini mungkin menjadi jawaban dari kasus buruk yang ada.

Permasalahan ketenagakerjaan atau SDM (Sumber Daya Manusia), saat ini tidak sulit dalam mencari dan mempromosikan kualitas diri. Sosial media sebagai salah satu perkembangan teknologi membantu dan memfasilitasi hal itu. Sehingga hal demikian menciptakan iklim industri yang optimis akan berdampak baik kedepannya. Setiap orang mampu mengembangkan diri dan bebas menunjukkan diri mereka sebagai sumber daya dengan karyanya di media sosial dan fasilitas lain dalam dunia teknologi saat ini. Namun, kemudahan yang difasilitasi dengan teknologi baru ini perlu diperlakukan dengan bijak oleh setiap orang. Karena apa yang langsung terpublikasi akan menjadi representasi terhadap diri kita secara langsung.

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

### A. Pembelajaran 1 (Perkembangan teknologi radio, televisi, dan film)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

#### 2. Kegiatan Inti

- Siswa secara acak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi.
- Setiap kelompok diberikan panduan diskusi dengan berbeda tema yaitu, perkembangan teknologi radio, perkembangan teknologi televisi, perkembangan teknologi film.
- Siswa berdiskusi dan menganalisa materi yang ada pada panduan diskusi di kelompoknya.

##### a. Panduan Diskusi Radio:

- Dengarkan lima siaran radio yang berbeda di sekitar Anda
- Sebutkan frekuensi dari radio tersebut disiarkan.
- Sebutkan program yang Anda dengarkan dari masing-masing radio tersebut.
- Jelaskan (media) cara Anda mendengarkan radio tersebut.
- Pada pembahasan ini diharapkan siswa dapat mencoba mendengarkan radio melalui media atau aplikasi yang berbeda-beda.
- Kategorikan jenis radio berbayar atau gratis.

Nama Radio	Frekuensi	Nama program	Media mendengarkan	Berbayar/ gratis

**b. Panduan Diskusi Televisi:**

- Tonton 5 siaran televisi yang ada di sekitar Anda.
- Sebutkan *channel* frekuensi dari televisi tersebut disiarkan.
- Sebutkan program yang Anda tonton dari masing-masing televisi tersebut.
- Jelaskan (media) cara Anda menonton televisi tersebut.
- Pada pembahasan ini diharapkan siswa dapat mencoba menonton televisi melalui media atau aplikasi yang berbeda-beda.
- Kategorikan jenis televisi berbayar atau gratis.

Nama Televisi	Channel/ Frekuensi	Nama program	Media mendengarkan	Berbayar/ gratis

**c. Panduan Diskusi Film:**

- Identifikasi 5 film yang ada di sekitar Anda.
- Sebutkan judul dari film tersebut.
- Jelaskan (media) cara Anda menonton film tersebut.
- Pada pembahasan ini diharapkan siswa dapat mencoba menonton film melalui bioskop atau aplikasi yang berbeda-beda.
- Kategorikan media yang Anda gunakan menonton film tersebut berbayar atau gratis.

Judul film	Media cara menonton	Berbayar/gratis

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya kepada kelompok lainnya secara bergantian.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari tiap kelompok.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Siswa dan guru melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang pengaruh perkembangan teknologi *broadcasting* dan perfilman saat ini.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan perkembangan teknologi radio, televisi, dan film melalui slide presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat file presentasi tentang perkembangan teknologi radio, televisi, dan film.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang perkembangan teknologi radio, televisi, dan film yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.

## B. Pembelajaran 2 (Pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini)

Pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

### 2. Kegiatan Inti

- Siswa menuliskan pengalamannya dalam mendengarkan program radio, menonton program televisi, dan film.
- Siswa diminta untuk menganalisa pengalaman tersebut dari berbagai aspek baik itu dampak positif maupun dampak negatifnya.
- Setiap siswa diminta menganalisa pengalamannya dengan mengaitkan pada isu pemanasan global, perubahan iklim, *life cycle*, produk *reuse* dan *recycling*.
- Setiap siswa secara acak mempresentasikan hasil pekerjaannya kepada siswa lainnya secara bergantian.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari tiap siswa.
- Siswa memperhatikan penguatan dari guru terkait pengaruh perkembangan teknologi *broadcasting* dan perfilman saat ini dari aspek isu pemanasan global, perubahan iklim, *life cycle*, produk *reuse* dan *recycling*.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif
- Siswa dan guru melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Guru menutup pembelajaran.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini melalui *slide* presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat file presentasi tentang pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi, dan film saat ini yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.



#### Kesalahan Umum

- Guru tidak memberikan contoh kepada siswa mendengarkan acara radio yang saat ini sudah jarang disimak. Akan tetapi, guru lebih banyak pada contoh-contoh acara televisi atau film.
- Siswa tidak dibekali keterampilan berbicara di depan umum dan menyampaikan pendapat dengan baik.



#### Panduan Pembelajaran bagi Siswa dengan Berbagai Level

- a. Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- b. Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan non diagnostik untuk diterapkan di awal pembelajaran.
- c. Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- d. Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



#### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Namun jika siswa melakukan diskusi dengan cara mencari narasumber yang harus dihubungi, maka guru terlebih dahulu memberikan

pengantar dari maksud tugas pada materi ini. Jika guru melakukan penugasan kepada siswa, guru menginformasikan kepada orang tua untuk dapat membantu dan mendampingi kegiatan siswa di luar sekolah terkait dengan pencarian referensi audio visual di internet. Penggunaan peralatan elektronik untuk pembahasan materi ini juga dapat bersifat pendukung, seperti penayangan video dengan berbagai format dan teknik.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa review hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasi dan masih di bawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut:

1. Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih di bawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.
2. Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan siswa dapat diminta untuk mencari contoh video tentang pengaruh atau dampak positif dan negatif dari perkembangan teknologi radio, televisi dan film saat ini.

## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Tabel 2.2 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok

### Pembelajaran 1

#### LEMBAR OBSERVASI DISKUSI/PRESENTASI



Kelas : \_\_\_\_\_  
 Nama Kelompok : \_\_\_\_\_  
 Anggota : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama			
2	Keaktifan			
3	Wawasan berpendapat			
4	Sikap dan penampilan			
5	Komunikasi			

#### Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama	Kurang kerja sama	Kerja sama yang cukup	Kompak bekerja sama
2	Keaktifan	Kurang aktif	Cukup aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Wawasan berpendapat yang kurang	Cukup memiliki wawasan berpendapat	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang cukup	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi sedang	Komunikasi baik dan lancar



**Buatlah artikel singkat tentang:**

1. Sejarah perkembangan radio di Indonesia!
2. Sejarah perkembangan televisi di Indonesia!
3. Sejarah perkembangan perfilman di Indonesia!

**Tabel 2.4 Rubrik Penilaian Artikel**

### Rubrik Penilaian Artikel

Kesesuaian topik artikel dan tujuan penulisan		Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Topik artikel relevan dengan tujuan penulisan					
2	Isi artikel lengkap, jelas, dan terstruktur dengan baik					
3	Bahasa dan gaya penulisan artikel mudah dipahami, menarik, dan tidak ambigu					
4	Referensi dan sumber yang digunakan relevan dan cukup akurat					
5	Format dan gaya penulisan artikel sesuai dengan standar akademik					
Jumlah Skor						
Nilai akhir = jumlah skor × 4						



### Kunci Jawaban

Berikut ini alternatif jawaban yang dapat menjadi referensi dalam penilaian:

- a. Sejarah singkat perkembangan radio

Leni. 2021. *Sejarah Radio di Indonesia*. <https://tambahpinter.com/sejarah-radio-di-indonesia/>

 Pindai Aku!



- b. Sejarah singkat perkembangan televisi  
<https://koropak.co.id/16977/sejarah-singkat-dunia-pertelevisian-di-indonesia>



- c. Sejarah singkat perkembangan perfilman  
<https://perfilman.perpusnas.go.id/artikel/detail/12>



## 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa ceklis yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di tiap sekolah.

1. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.
2. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
4. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
5. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
6. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga dapat melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat juga menggunakan

refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket, dan refleksi melalui catatan lainnya.

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Referensi Sumber Belajar

- a. Fachrudin, Andi. 2017. *Dasar-dasar produksi televisi*. Jakarta: Prenamedia group.
- b. Sunarto, RM. 2008. *Televisiana: Televisi Indonesia dalam Berlarik Memoir*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- c. Baird, J. Logie. 2020. *Television and Me: The Memoirs of John Logie Baird*. Edinburgh: Birlinn Ltd.
- d. <https://tambahpinter.com/sejarah-radio-di-indonesia/>
- e. <https://koropak.co.id/16977/sejarah-singkat-dunia-pertelevisian-di-indonesia>
- f. <https://perfilman.perpusnas.go.id/artikel/detail/127>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

3

NK  
ETY  
ST

**WORK  
SAFETY**

**THINK  
SAFETY  
FIRST**

## **Panduan Khusus**

# **Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup**

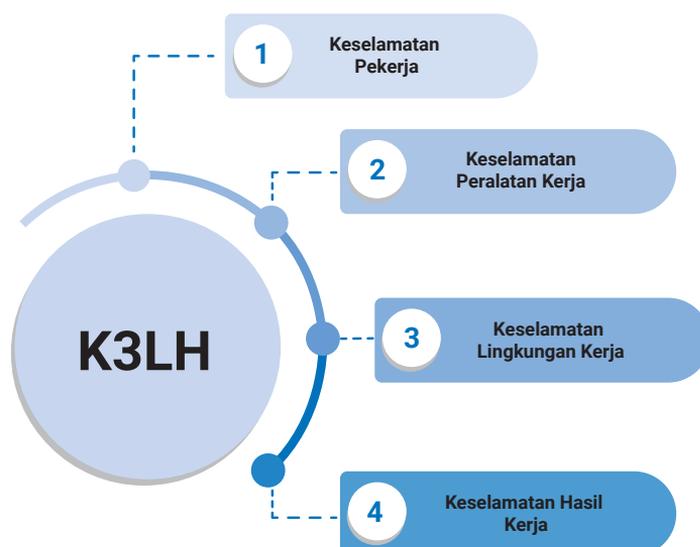
## 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) dalam proses Produksi	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami pengenalan standar K3LH dalam proses produksi Program Radio, Televisi, dan Film.

Pada materi bab III dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 3.1 Peta konsep keselamatan kesehatan kerja dan lingkungan hidup

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan penggalan informasi dan simulasi diharapkan siswa dapat:

- Menerapkan standar keselamatan pekerja pada K3LH dalam proses produksi program radio, program televisi, dan film dengan tepat.

- Menerapkan standar keselamatan peralatan kerja pada K3LH proses produksi program radio, program televisi, dan film dengan tepat.
- Menerapkan standar keselamatan pada lingkungan kerja pada K3LH proses produksi program radio, program televisi, dan film dengan tepat.
- Menerapkan standar keselamatan pada hasil kerja pada K3LH proses produksi program radio, program televisi, dan film dengan tepat.



### Kata Kunci

Keselamatan, Kesehatan, kerja, lingkungan hidup, pekerja, lingkungan kerja, hasil kerja.



### Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



### Apersepsi

Guru menayangkan berita atau video kecelakaan kerja pada proses produksi program radio. Televisi dan film. Kemudian menyimpulkan pentingnya materi K3LH pada proses produksi program radio, televisi, film.



### Pemantik

Pertanyaan pemantik yang dapat diterapkan pada awal bab sebagai berikut:

1. Pernahkah kalian mengalami kejadian kamera terjatuh?
2. Apakah kalian juga pernah merasakan sakit di bagian pinggang atau bagian tubuh yang lain ketika mengedit?
3. Atau pernahkah kalian mengalami data hasil rekaman hilang atau terhapus?

Guru dapat bertanya kepada siswa secara acak dengan meminta argumentasi dari jawaban yang disampaikan.



## Media Pembelajaran

- a. *Slide* presentasi
- b. Tayangan berita televisi
- c. Tayangan *behind the scene* film
- d. *E-book* dan media *online*

### 3. Materi Pembelajaran

Pada bab ini yang dipelajari adalah K3LH dalam dunia kerja *broadcasting* dan perfilman, dengan materi esensi sebagai berikut:

#### A. Keselamatan Pekerja

Keselamatan setiap individu pekerja berkaitan dengan posisi dan sikap pada saat melakukan suatu pekerjaan. Perilaku kerja dapat dilakukan dengan posisi berdiri, duduk, hingga posisi yang mengandung risiko tinggi. Selain perilaku kerja, pakaian yang dipakai pada saat produksi dapat memengaruhi keselamatan dan kesehatan kerja. Jenis bahan yang dipilih, dan model yang dikenakan untuk bekerja akan memengaruhi performa dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Ketidaksesuaian dalam penggunaan pakaian akan mengurangi kenyamanan dan mengganggu pekerja dalam menyelesaikan pekerjaan. Manajemen waktu yang baik dalam bekerja juga juga berpengaruh terhadap keselamatan dan kesehatan kerja. Mengingat suatu pekerjaan memiliki batas waktu ideal yang tetap menjaga keselamatan dan kesehatan kerja. Pada lingkup pekerjaan *broadcasting* dan perfilman merupakan hasil kerja tim, sehingga kekompakan tim juga berpengaruh terhadap penerapan keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan hidup demi menghasilkan prestasi kerja yang baik. Berikut ini poin penting pada keselamatan pekerja. Berikut ini uraian bagaimana K3LH pada pekerja harus dilakukan.

#### 1. Posisi dan Sikap Kerja

- a. Posisi Duduk
  - 1) Memilih tempat duduk
  - 2) Posisi tubuh
  - 3) Arah hadap

- 4) Mengatur ketinggian
- 5) Posisi kaki
- 6) Batas waktu
- b. Posisi berdiri
  - 1) Posisi tubuh
  - 2) Posisi kaki
  - 3) Posisi berjalan
  - 4) Posisi mengangkat beban
- c. Posisi Lainnya
  - 1) Posisi bersandar
  - 2) Posisi tiarap
  - 3) Posisi telentang

## 2. Pakaian Kerja

- a. Mengenakan pakaian sesuai fungsi dan kebutuhan
- b. Mengenakan pelindung kepala
- c. Mengenakan pelindung mata
- d. Mengenakan masker pelindung
- e. Mengenakan sarung tangan
- f. Mengenakan alas kaki

## 3. Jam Kerja

- a. Disiplin dengan waktu kerja
- b. Memaksimalkan waktu istirahat

## 4. Kerja Tim

Dunia kerja pada bidang broadcasting dan perfilman, merupakan hasil kerja tim. Soliditas dan kekompakan dibutuhkan antar sesama kru dan pengisi acara. Jadilah individu maupun tim yang baik. Kepedulian, tanggung jawab dan komunikasi yang efektif dapat membuat hasil pekerjaan selesai dengan baik dan sesuai harapan. Dunia kerja saat ini tidak hanya membutuhkan *hard skill* dari setiap individu, akan tetapi *softskill* menjadi hal utama dalam membangun kinerja yang maksimal.

## B. Keselamatan Peralatan Kerja

Peralatan kerja yang kita gunakan perlu diperhatikan keamanan dan keselamatannya baik saat digunakan maupun pada saat penyimpanan. Setiap peralatan kerja memiliki cara perawatan dan penggunaan yang berbeda. Baca dan pahami standar operasional prosedur dari setiap peralatan kerja yang kita gunakan. Lakukan perawatan secara berkala maupun kalibrasi dari peralatan tertentu. Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk keselamatan peralatan kerja pada bidang *broadcasting* dan perfilman:

1. Perangkat yang menggunakan arus listrik diharapkan menggunakan stabilizer untuk menjaga tegangan listrik agar stabil. Untuk peralatan tertentu dapat menggunakan UPS agar ada jeda waktu jika pemadaman listrik secara tiba-tiba.
2. Hindari benturan keras pada perangkat sensitif pada saat mobilitas, atau gunakan boks sebagai media penyimpanan, seperti peralatan kamera dan pendukungnya (*body camera, lensa, tripod, jimmy jeep, crane, stager*, dan lainnya), peralatan audio (*microphone, boom mic, kabel*, dan *mixer*), peralatan lampu (lampu, C-Stand, terminal kabel, dan lainnya), Peralatan artistik (alat bangunan set, bahan baku set (*triplex/multiplex, paku, cat, tiner*, dan lainnya).
3. Amankan dan rapikan jalur instalasi agar terhindar dari gangguan yang tidak disengaja.
4. Gunakan penambah beban agar kestabilan perangkat terjaga, seperti *sand bag*.
5. Perhatikan suhu ruang penggunaan dan penyimpanan, agar peralatan tidak panas berlebihan atau terlalu lembab sehingga menimbulkan jamur pada perangkat.
6. Lakukan *back up* pada media penyimpanan atau *storage*.

## C. Keselamatan pada Lingkungan Kerja

1. Luar Ruangan
2. Dalam Ruangan

## D. Keselamatan pada Hasil Kerja

Hasil kerja pada bidang *broadcasting* dan perfilman berupa karya produksi program radio, televisi dan film. Hasil kerja tersebut dapat

berupa karya audio maupun karya audio visual. Selain produk dapat juga jasa dari hasil tiap pekerjaan di posisi atau *job descriptionnya* masing-masing. Berikut ini hal-hal yang perlu diperhatikan untuk menjaga keselamatan pada hasil kerja:

1. Perhatikan kualitas teknis sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.
2. Pada tiap tahapan lakukan dokumentasi atau penyimpanan (*save*) berkala untuk menghindari kehilangan data tanpa disengaja.
3. Lakukan *backup* data master dan data hasil pekerjaan dengan berbagai *storage*.
4. Hindari kesalahan format *output* dari hasil pekerjaan yang mengakibatkan ketidaksesuaian hasil dengan kebutuhan yang diinginkan.
5. Hindari unsur-unsur yang secara etika dan norma dilarang dalam sebuah karya seperti sara, kekerasan, pornografi, politik dan sebagainya.
6. Tempuh seluruh perizinan jika mengadaptasi dari berbagai sumber untuk mendukung hasil kerja.
7. Lakukan *watermark* atau pendaftaran hak kekayaan intelektual untuk menghindari plagiarisme karya.

Contoh-contoh rambu dalam Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Hidup (K3LH).



**Gambar 3.2** Rambu perlengkapan *safety*

Sumber: Dapurproduksi.com (2021)

<b>FIRE</b> 	 SL FF10	 SL FF10	 SL FF10	 SL FF10	 SL FF10	 SL FF10		
<b>MANDATORY</b> 	 SL MS01	 SL MS02	 SL MS03	 SL MS04	 SL MS05	 SL MS06	 SL MS07	 SL MS08
<b>VERPLIGTEND</b>	 SL MS09	 SL MS10	 SL MS11	 SL MS12	 SL MS13	 SL MS14	 SL MS15	 SL MS16
<b>INFORMATION</b> 	 SL MS01	 SL MS02	 SL MS03	 SL MS04	 SL MS05	 SL MS06	 SL MS07	 SL MS08
<b>INLIGTING</b>	 SL MS09	 SL MS10	 SL MS11	 SL MS12	 SL MS13	 SL MS14	 SL MS15	 SL MS16
<b>PROHIBITORY</b> 	 SL MSP 1	 SL MSP 2	 SL MSP 3	 SL MSP 4	 SL MSP 5	 SL MSP 6	 SL MSP 7	 SL MSP 8
<b>VERBODEN</b>	 SL MSP 9	 SL MSP 10	 SL MSP 11	 SL MSP 12				
<b>WARNING</b> 	 SL MSW1	 SL MSW2	 SL MSW3	 SL MSW4	 SL MSW5	 SL MSW6	 SL MSW7	 SL MSW8
<b>WAARSKUWING</b>	 SL MSW9	 SL MSW10	 SL MSW11	 SL MSW12	 SL MSW13	 SL MSW14		

Gambar 3.3 Rambu-rambu K3

Sumber: Armein Hutagaol/MediaK3.Indonesia (2018)


Gambar 3.4 Rambu-rambu bahaya

Sumber: Dapurproduksi.com (2021)

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah-langkah berikut:

### a. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

### b. Kegiatan Inti

- Setiap siswa diminta mencari beberapa contoh kasus terkait berita kecelakaan kerja pada proses produksi program radio, televisi, dan film.
- Siswa menganalisa kategori kecelakaan tersebut sesuai dengan materi yang ada penyebab dari kecelakaan tersebut.
- Siswa mengidentifikasi personil yang seharusnya bertanggung jawab atas kecelakaan tersebut.
- Siswa menganalisa kerugian dan potensi korban dari kecelakaan tersebut.
- Siswa menyampaikan alternatif solusi dari hal-hal yang harus dilakukan agar peristiwa tersebut tidak terjadi.
- Siswa mempresentasikan hasil lembar kerjanya secara bergantian, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan kategori kecelakaan yang berbeda.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa lainnya.
- Siswa menyimak penjelasan serta pendalaman poin tertentu dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.

### c. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran pertemuan ini.
- Guru menutup pembelajaran.

#### d. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa melakukan kegiatan diskusi yang berkaitan dengan materi seperti memperagakan posisi-posisi tertentu yang aman dalam aktivitas produksi program radio, televisi, dan film.
- Siswa secara berkelompok mengidentifikasi rambu-rambu keselamatan kerja yang ada dan relevan pada aktivitas produksi program radio, televisi, dan film.
- Siswa mengidentifikasi bentuk-bentuk *watermark* sebagai pelindung hak kekayaan intelektual dalam mengamankan hasil kerja.



#### Kesalahan Umum

Guru hanya mengarahkan kepada contoh-contoh kecelakaan kerja secara umum, dan minim contoh kecelakaan yang potensial di aktivitas produksi program radio, televisi, dan film, baik pada saat praproduksi, produksi, maupun paskaproduksi.



#### Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

- a. Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- b. Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnosis kognitif dan nonkognitif yang dapat diterapkan diawal pembelajaran.
- c. Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangan heterogen. Siswa dengan pemahaman pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- d. Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



#### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Jika guru melakukan penugasan kepada siswa, guru menginformasikan kepada orang tua untuk dapat membantu dan mendampingi kegiatan

siswa di luar sekolah terkait dengan pencarian referensi audio visual di internet. Hal ini untuk menghindari siswa melihat beberapa adegan pada kecelakaan kerja yang mengandung kekerasan, sadisme, yang akan mengakibatkan trauma pada siswa.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa *review* hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasai dan masih di bawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut:

1. Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih di bawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.
2. Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan, siswa dapat diminta untuk mencari regulasi aturan terkait dengan K3 dan menganalisisnya yang sesuai dengan kegiatan proses produksi program radio, televisi, dan film.

 Pindai Aku!



## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Tabel 3.2 Lembar Kerja Peserta Didik Analisis Informasi Kecelakaan Kerja

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

Tema : Analisis Informasi Kecelakaan kerja

Langkah-langkah kegiatan:

1. Temukan tiga berita kecelakaan kerja pada bidang *broadcasting* dan perfilman.
2. Analisis informasi dari berita tersebut, kemudian identifikasi hal-hal berikut: (kategori, personil yang harus bertanggung jawab, kerugian/korban, solusi pencegahan).

Berita 1	:	
Kategori	(Pekerja/Alat kerja/Lingkungan Kerja/Hasil kerja)	
Penanggung Jawab	Kerugian/Korban	Solusi Pencegahan
Berita 2	:	
Kategori	(Pekerja/Alat kerja/Lingkungan Kerja/Hasil kerja)	
Penanggung Jawab	Kerugian / Korban	Solusi Pencegahan
Berita 3	:	
Kategori	(Pekerja/Alat kerja/Lingkungan Kerja/Hasil kerja)	
Penanggung Jawab	Kerugian/Korban	Solusi Pencegahan

**Tabel 3.3 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok**

**Pembelajaran 1**



**LEMBAR OBSERVASI DISKUSI/PRESENTASI**

Kelas : \_\_\_\_\_

Nama Kelompok : \_\_\_\_\_

Anggota : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama			
2	Keaktifan			
3	Wawasan berpendapat			
4	Sikap dan penampilan			
5	Komunikasi			

**Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama	Kurang kerja sama	Kerja sama yang cukup	Kompak bekerja sama
2	Keaktifan	Kurang aktif	Cukup aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Wawasan berpendapat yang kurang	Cukup memiliki wawasan berpendapat	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang cukup	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi sedang	Komunikasi baik dan lancar



## Tugas Individu

### Jawablah pertanyaan berikut!

1. Uraikan manfaat penerapan K3LH bagi pekerja dan perusahaan!
2. Jelaskan arti simbol dalam penerapan K3LH dilihat dari warna, bentuk, dan berikan contoh penerapannya!

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Esai

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban benar semua	10
2.	Jawaban sebagian besar benar	5–7.5
3.	Jawaban Sebagian kecil benar	2.5–5
4.	Jawaban Salah	0
$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		



### Kunci Jawaban

Berikut ini alternatif jawaban dari asesmen siswa.

1. Manfaat penerapan K3LH bagi pekerja dan perusahaan.

Manfaat bagi pekerja:

- Memahami K3LH dari pekerjaan, pekerja akan meminimalisir risiko dan bahaya tersebut.
- Mengetahui tindakan pencegahan agar tidak terjadi kecelakaan kerja.
- Mengetahui hak dan kewajiban dalam peraturan terkait K3LH.
- Mengetahui tindakan darurat pada saat terjadinya kecelakaan kerja.

Manfaat bagi perusahaan:

- Pekerja dan peralatan kerja terlindungi.
- Efisiensi klaim asuransi.
- Pencitraan perusahaan penerapan K3LH.
- Bisnis dan produktivitas meningkat.

2. Arti simbol dalam penerapan K3LH dilihat dari warna, bentuk, dan berikan contoh penerapannya!

No.	Bentuk Geometri	Makna Rambu	Warna Rambu	Warna Kontras	Warna Simbol Grafis	Contoh Aplikasi			
						Maksud	Simbol	Simbol + Tulisan	Tulisan
1.1		LARANGAN	MERAH	PUTIH	HITAM	Dilarang Merokok di area ini			Dilarang Merokok
1.2		PERINTAH YANG HARUS DITAAATI	BIJU	PUTIH	PUTIH	Wajib menggunakan sepatu keselamatan			Wajib Memakai Helm
2.0		IDENTIFIKASI BAHAYA BAHAYA / PERINGATAN PERHATIAN / WASPADA	KUNING	HITAM	HITAM	Bahaya listrik tegangan tinggi			BAHAYA Listrik Tegangan Tinggi
3.1		KONDISI AMAN JALUR EVAKUASI P3K	HILAU	PUTIH	PUTIH	Lokasi peralatan pertolongan pertama pada kecelakaan			Lokasi Kotak P3K
3.2		PEMADAM API	MERAH	PUTIH	PUTIH	Lokasi penempatan tabung pemadam api			Lokasi Alat Pemadam Api Ringan
3.3		INFORMASI UMUM & LABEL INDIKASI	PUTIH	HITAM	HITAM	Informasi menunjukkan dimana lokasi toilet untuk pria			Toilet Pria

Gambar 3.5 Penerapan Simbol K3LH berdasarkan warna dan bentuk  
Sumber: cakrawijaya.com (2009)

## 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa skala 0-100 yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di tiap sekolah.

1. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.
2. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
4. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
5. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
6. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga dapat melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat juga menggunakan refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket dan refleksi melalui catatan lainnya.

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Referensi Sumber Belajar

- a. <https://mediak3.com/jenis-rambu-rambu-k3-dan-fungsinya/>
- b. Drs. Suwardi, M.Pd., Drs. Daryanto. 2018. *Pedoman praktis K3LH: keselamatan dan kesehatan kerja dan lingkungan hidup*. Yogyakarta: Gava Media.8.
- c. <https://dapurproduksi.com/jasa-596-pentingnya-rambu-k3-safety-sign-di-tempat-kerja>
- d. <https://prashetyaquality.com/download-kumpulan-rambu-bahaya-safety-sign/>
- e. Undang-undang Nomor 1 Tahun 1970 tentang Keselamatan Kerja.
- f. [http://www.cakrawajaya.com/2009/07/pedoman-standar-rambu-keselamatan-di\\_07.html#](http://www.cakrawajaya.com/2009/07/pedoman-standar-rambu-keselamatan-di_07.html#).

 Pindai Aku!



 Pindai Aku!



 Pindai Aku!



 Pindai Aku!



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

4



## **Panduan Khusus**

**Desain Produksi Program Radio,  
Televisi, dan Film (*Prototype*)**

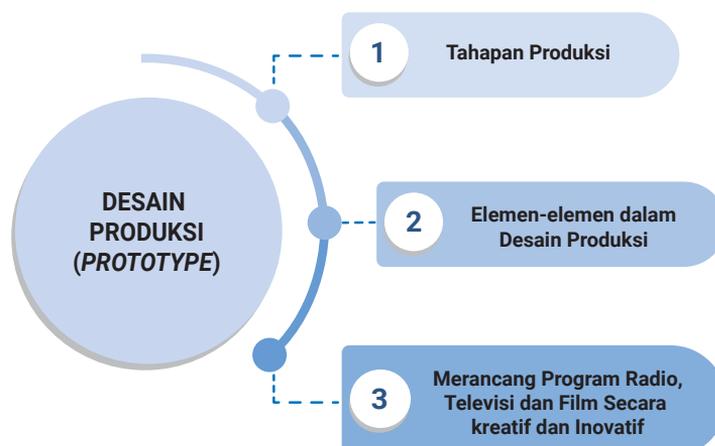
## 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
<i>Prototype</i> produksi	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami proses Program Radio, Televisi, dan Film secara kreatif dan inovatif berdasarkan tren pasar masa kini dan akan datang.

Pada materi bab IV dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 4.1 Peta konsep desain produksi program radio, televisi dan film (*prototype*)

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, penggalian informasi, dan simulasi diharapkan siswa dapat:

- Mengidentifikasi tahapan produksi program radio, televisi, dan film dengan tepat.
- Menganalisis elemen-elemen dalam desain produksi
- Merancang desain produksi program radio, televisi, dan film secara kreatif dan inovatif.



## Kata Kunci

Tahapan produksi, program radio, program televisi, film, elemen desain produksi, kreatif, inovatif.



## Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



## Apersepsi

Siswa menyaksikan tayangan beberapa contoh potongan *storyboard* program TV dan film dan kemudian tayangan hasil video dari contoh *storyboard* tersebut. Guru dapat menggunakan contoh dari beberapa karya siswa terdahulu, atau dapat menggunakan contoh berikut:



Gambar 4.2 Contoh *Storyboard*

Sumber: Haikal Fadlan (2019)

Berikut ini hasil dari potongan *storyboard* tersebut:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ficGPCBY79o>  
Atau bisa juga dipindai pada kode QR di samping.



### Pemantik

Pertanyaan pemantik dapat diterapkan dari gambar *storyboard* pada apersepsi yang terdapat pada awal bab. Adapun salah satu pertanyaan yang dapat disampaikan sebagai berikut:

Menurut Anda gambar pada kover bab tersebut bercerita tentang?

Guru dapat bertanya lebih rinci tentang jumlah tokoh, lokasi, dan hal lainnya yang ada pada gambar kepada siswa secara acak dengan meminta argumentasi dari jawaban yang disampaikan.



### Media Pembelajaran

- a. *Slide* presentasi
- b. Rekaman program radio
- c. Tayangan program TV
- d. Tayangan film
- e. *E-book* dan media *online*

## 3. Materi Pembelajaran

Pada bab ini akan dijabarkan bagaimana kerja kreatif dalam praproduksi film dengan struktur yang jelas dan baik. Sehingga siswa/siswi dapat memahami dengan baik dan mudah dalam mempraktikkan proses produksi *broadcasting* dan film.

## A. Tahapan Produksi Program Radio, Televisi, dan Film

### 1. Praproduksi (Ide, tema, hingga pengembangan cerita)

Praproduksi merupakan tahapan awal dalam proses produksi film, yang meliputi kegiatan pembuatan ide cerita sampai dengan skenario jadi, perencanaan yang berkaitan dengan anggaran dana, penjadwalan, merancang kebutuhan-kebutuhan dari masing-masing divisi sebagai pendukung pada proses produksi, rapat kerja yang biasa disebut atau disingkat dengan kata PPM (*Pre-Production Meeting*) dan FPPM (*Final Pre-Production Meeting*), hingga seluruh persiapan produksi lainnya.

### 2. Produksi

Produksi adalah tahap eksekusi pengambilan gambar yang telah didesain pada tahap praproduksi. Pada radio, tahap produksi lebih menekankan pada perekaman suara.

### 3. Pascaproduksi

Editing sebagai divisi yang dapat membuat dan merangkai sebuah gambar-gambar atau suara yang sebelumnya hanya sebuah potongan-potongan gambar tidak beraturan dari hasil syuting dan perekaman, menjadi rangkaian gambar atau suara yang punya cerita sesuai dengan dramatik dalam cerita. Bahkan pada tahapan pascaproduksi editor dapat menciptakan sebuah ruang dan waktu dalam bentuk kreatif, yang bahkan bisa melebihi ekspektasi dari pembuat cerita dan sutradaranya sendiri.

## B. Elemen-Elemen Dalam Desain Produksi

### 1. Peralatan Pendukung dalam Mendesain Produksi

#### a. Peralatan Divisi Penulisan Skenario/Penulis Naskah

- *Note Book* (Buku Catatan)
- Pulpen
- Buku/Novel

Alat-alat Divisi Penulisan Skenario/Penulis Naskah dengan dukungan teknologi di antaranya:

- Komputer atau Laptop
  - Tetikus Komputer
  - *Software* (Perangkat Lunak); *Office, Final Draft, Celtex, Scrivener, Movie Magic*
  - *E Book*
  - Modem (Kebutuhan Internet)
- b. Peralatan Divisi Penyutradaraan/*Program Director*/Penyiar (Radio)  
Adapun peralatan yang sangat dibutuhkan oleh divisi penyutradaraan/*Program Director*/Penyiar (Radio), di antaranya sebagai berikut:
- Draf Skenario/Naskah
  - Papan Jalan
  - Pulpen
  - Spidol
  - *Handy Talkie*
  - Monitor
  - *Headset*
  - Toa
  - Bangku dan meja monitor
  - *Stopwatch*
  - *Clap Board*
  - Papan Tulis
  - *Board Cek List*
  - *Form; Visual Continuity, Shot List, Cek List, Shooting Report, Callsheet, Rundown*
- c. Peralatan Divisi Manajemen Produksi  
Peralatan Divisi Manajemen Produksi yang mendukung kerja tim di antaranya sebagai berikut:
- Komputer atau Laptop
  - *Printer*
  - *Scanner*
  - ATK (Alat Tulis Kantor)
  - Peralatan Konsumsi
  - *Handy Talkie*

d. Peralatan Divisi Artistik

Peralatan Divisi Artistik yang mendukung kerja tim di antaranya sebagai berikut:

- *Setting/set builder*; obeng, paku, lakban, palu, alat pemotong (gergaji, pisau, *cutter*)
- *Wardrobe; steammer*, jarum pentul, *accessoris*,
- *Makeup*
- *Visual effect*
- Properti
- *Green screen* atau *blue screen*

e. Peralatan Divisi Penata Kamera

Peralatan pada Divisi Kamera adalah sebagai berikut;

- Kamera
- Lensa
- Filter Lensa
- Asesoris Gerak Kamera; *Slider, Gimbal, Porta Jip, Jimmy Jip*
- Kaki atau Standing kamera; *Tripod, Monopod, Babypod*
- Lampu
- Filter Lampu
- *Light Meter*
- Alat Pendukung Lampu; *C-Stand, Sand Bag, Lakban, BinderClip*
- *Polli; Sterofoam, Reflector*
- Listrik; Panel Box, Kabel

f. Peralatan Divisi Tata Suara

Alat-alat dalam tata suara dalam proses perekaman suara di lapangan di antaranya sebagai berikut:

- *Clip on*
- *Audio recorder; tascam, zoom,*
- *Microphone*
- *Headphone*
- *Mixer audio*

Alat-alat dalam tata suara dalam proses pengeditan suara (*audiopost*) di antaranya sebagai berikut;:

- Komputer atau laptop
- Perangkat lunak (*software*)
- *Sound speaker*
- *Headset*
- *Mixer Audio*

g. Peralatan Divisi Editing/Operator (Radio)

Alat-alat dalam editing/Operator (Radio) di antaranya sebagai berikut:

- Komputer atau laptop
- Hardisk internal atau external
- Perangkat lunak (*software*)
- *Sound speaker*
- *Headset* (sebagai pengontrol audio)

## 2. Susunan Desain Produksi

Dalam menyusun desain produksi, diperlukan tahapan dan susunan yang tepat. Berikut merupakan susunan dalam membuat desain produksi yang ideal:

1. Membuat List Kelompok Kerja
2. Membuat Ide Pokok, Tema, dan Basic Story.
3. Membuat Skenario
4. Membuat Rancangan Produksi:
  - *Casting*/Analisa Karakter/Penyiar Radio/Host
  - Lokasi Syuting
  - *Equipment* (Produksi, Kamera, & Audio)
  - Rasio Syuting (Film Pendek, dengan melampirkan Camera Report & Script Continuity)
  - Budgeting/Biaya Produksi  
(Contoh klik tautan: <https://thegoodocs.com/budget-templates/short-film-budget.php> & <https://filmlifestyle.com/film-budget-template/>)



- Scheduling /Jadwal Syuting  
(Contoh klik tautan: <https://templatearchive.com/shooting-schedule/>)
- Membuat konsep masing-masing divisi  
(Produksi, Penyutradaraan, Penulisan Naskah, Kamera, Artistik, Penata Suara, Editing)



## C. Merancang Program Radio, Televisi, dan Film Secara Kreatif dan Inovatif

Pada produksi program radio, program televisi, dan film memiliki proses kerja seni yang sama, di antaranya yakni; Praproduksi, Produksi, dan Pascaproduksi. Kalian perlu mengetahui walaupun dalam proses kerja seni yang sama, ketiganya memiliki cara yang khas dalam mengimplementasikan prosesnya masing-masing. Secara jelas telah kita ketahui bahwa media dari radio, televisi, dan film memang media yang disajikan berbeda.

### 1. Praproduksi

- a. Ide Cerita dan Pengembangannya:
  - Ide
  - Tema
  - Basic Story
  - Sinopsis
  - *Treatment*
- b. Skenario/Naskah
- c. Rancangan Produksi (*casting/analisa karakter/penyiar radio/host, budgeting, scheduling*)
  - 1) Menganalisa karakter/penyiar radio/host dan melakukan *casting*.
  - 2) Mencari referensi kreatif yang sesuai.
  - 3) Mempresentasikan konsep masing-masing departemen.
  - 4) Merinci kebutuhan masing-masing departemen.
  - 5) Merancang konsep menjadi komponen yang siap untuk dijadikan bahan produksi.

- d. Artistik
- e. Teknik
- f. Spesifikasi
- g. *Rehearsal*

## 2. Produksi

- Lokasi Produksi Studio Radio.
- Lokasi Syuting *Green Screen* untuk Program Televisi dan Film.
- Lokasi Syuting Studio untuk Program Televisi dan Film.
- Lokasi Syuting *Real Set*.

## 3. Pascaproduksi

Pascaproduksi ini berkaitan dengan editing gambar dan editing suara. Proses yang dilakukan adalah editing suara ataupun editing gambar, pewarnaan gambar, dan penambahan grafis pada gambar.

# 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

## A. Pembelajaran 1 (Tahapan Produksi)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

### 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait tahapan produksi program radio, televisi dan film melalui aktivitas kegiatan berikut:

- Siswa membentuk kelompok dalam arahan guru, tiap kelompok diminta untuk mendiskusikan salah satu dari materi berupa; praproduksi, produksi dan paska produksi dari program radio, televisi dan film.

- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dari program radio, televisi dan film.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa informasi yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan presentasi hasil diskusi dari materi yang ditugaskan.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil lembar kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa menyimak penjelasan serta pendalaman poin tertentu dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang elemen desain produksi.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi program radio, televisi dan film melalui *slide* presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat file presentasi tentang tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi program radio, televisi dan film.

Siswa diminta mencari contoh video *behind the scene* dari program radio, televisi dan film pada tiap tahapan praproduksi, produksi dan paskaproduksi. Berikut ini salah satu video *behind the scene* yang dapat disampaikan:

<https://www.youtube.com/watch?v=3WvsxCoAbos>



## B. Pembelajaran 2 (Elemen Desain Produksi)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

### 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait desain produksi program radio, televisi dan film melalui aktivitas kegiatan berikut.

- Siswa membentuk kelompok dalam arahan guru, tiap kelompok diminta untuk mendiskusikan salah satu contoh desain produksi program radio, televisi dan film.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan contoh desain produksi dari program radio, televisi dan film.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa elemen-elemen yang ada pada desain produksi untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan presentasi hasil diskusi dari elemen-elemen yang termuat dalam desain produksi tersebut.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil lembar kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.

- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa menyimak penjelasan serta pendalaman poin tertentu dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.
- Setiap kelompok diberikan waktu untuk membuat simulasi desain produksi sebuah karya dengan ide dan kreatifitas kelompok yang diarahkan oleh guru.
- Pada akhir kegiatan setiap kelompok melakukan *preview* dari hasil simulasi desain produksi yang telah dibuat.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang regulasi dan pengaruh media digital.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan elemen desain produksi pada produksi program radio, televisi dan film melalui *slide* presentasi.
- Siswa diminta mencari contoh desain produksi dari program radio, televisi dan film beserta dengan contoh hasil jadinya agar dapat disandingkan.
- Siswa dapat ditugaskan membuat simulasi desain produksi program radio, televisi dan film.



### Kesalahan Umum

Guru tidak menjelaskan maksud dari komponen-komponen yang ada pada desain produksi. Jika siswa menemukan berbagai format yang berbeda, guru tidak menjelaskan bahwa setiap format dapat berbeda namun maksud dan tujuannya tetap sama. Sehingga siswa dapat menggunakan format sesuai dengan referensi yang didapatnya.



### Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

- Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan non diagnostik untuk diterapkan diawal pembelajaran.
- Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Jika guru melakukan penugasan kepada siswa, guru menginformasikan kepada orang tua untuk dapat membantu dan mendampingi kegiatan siswa di luar sekolah terkait dengan pencarian referensi audio visual di internet. Penggunaan peralatan elektronik untuk pembahasan materi ini juga dapat bersifat pendukung, seperti penayangan contoh desain produksi program radio, televisi maupun film melalui *behind the scene* yang ada.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa *review* hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasai dan masih dibawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut.

1. Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih dibawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.
2. Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan, siswa diminta untuk menganalisa elemen desain produksi pada program radio, televisi, dan film dengan judul yang berbeda.

<https://www.youtube.com/watch?v=HlZjawdI708>



## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Tabel 4.2 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok

**LEMBAR OBSERVASI DISKUSI/PRESENTASI**



Kelas : \_\_\_\_\_

Nama Kelompok : \_\_\_\_\_

Anggota : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama			
2	Keaktifan			
3	Wawasan berpendapat			
4	Sikap dan penampilan			
5	Komunikasi			

**Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama	Kurang kerja sama	Kerja sama yang cukup	Kompak bekerja sama
2	Keaktifan	Kurang aktif	Cukup aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Wawasan berpendapat yang kurang	Cukup memiliki wawasan berpendapat	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang cukup	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi sedang	Komunikasi baik dan lancar



Tabel 4.4 Lembar Kerja Peserta Didik Desain Produksi

## Pembelajaran 2

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)



Tema : Desain Produksi

Kelompok : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

#### Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Tentukan ide dari karya yang akan dibuat.
2. Rumuskan setiap elemen yang dibutuhkan dalam desain produksi.
3. Diskusikan secara kelompok.
4. Lakukan bimbingan secara rinci kepada guru kalian.
5. Urutkan sesuai kerangka desain produksi berikut:

#### Kerangka desain produksi:

- A. Kover
- B. Pendahuluan
  - Latar belakang karya
  - Latar belakang tema
- C. Rancangan karya
  - Deskripsi karya
  - Konsep masing-masing divisi
- D. Penutup
  - Kritik dan saran
  - Penutup

*(Dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi yang ada)*

**Tabel 4.5 Format Penilaian Individu Tugas Kelompok**

No.	Nama Siswa	Kerja sama	Kontribusi	Kreativitas	Disiplin	Keterangan

**Rubrik penilaian:**

- > 90–100 Amat Baik
- > 80–90 Baik
- > 70–80 Cukup
- > 60–70 Sedang
- < 60 Kurang

Salah satu asesmen yang dapat dilakukan sebagai berikut:

**Jawablah pertanyaan berikut ini:**

1. Jelaskan tahapan produksi program radio, televisi dan film!
2. Uraikan kegiatan yang dilakukan pada tahapan praproduksi?
3. Sebutkan elemen-elemen yang harus ada pada desain produksi program radio, program televisi, dan film?

**Tabel 4.6 Rubrik Penilaian Esai**

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban benar semua	100
2.	Jawaban sebagian besar benar	50–75
3.	Jawaban sebagian kecil benar	25–50
4.	Jawaban salah	0
$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		



## Kunci Jawaban

Berikut ini alternatif jawaban dari asesmen yang ada.

1. Tahapan produksi program radio, televisi dan film terdiri dari:
  - Tahapan Praproduksi
  - Tahapan Produksi
  - Tahapan Pascaproduksi
2. Pada tahapan praproduksi kegiatan yang dilakukan di antaranya:
  - Penentuan ide cerita
  - Penulisan skenario
  - Perencanaan anggaran dana
  - Penjadwalan
  - Rancangan kebutuhan tiap divisi
  - Rapat kerja (*Pre-Production Meeting*) dan (*Final Pre-Production Meeting*).
3. Elemen-elemen pada desain produksi terdiri dari:
  - 1) Membuat List Kelompok Kerja.
  - 2) Membuat Ide Pokok, Tema, dan Basic Story.
  - 3) Membuat Skenario.
  - 4) Membuat Rancangan Produksi:
    - *Casting*/Analisa Karakter/Penyiar Radio/Host
    - Lokasi Syuting
    - *Equipment* (Produksi, Kamera, & Audio)
    - Rasio Syuting (Film Pendek, dengan melampirkan *Camera Report & Script Continuity*)
    - *Budgeting*/Biaya Produksi
    - *Scheduling*/Jadwal Syuting
    - Membuat konsep masing-masing divisi (Produksi, Penyutradaraan, Penulisan Naskah, Kamera, Artistik, Penata Suara, Editing)

## 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa ceklis yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di tiap sekolah.

1. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.
2. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
4. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
5. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
6. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga dapat melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat juga menggunakan refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket, dan refleksi melalui catatan lainnya.

Berikut ini salah satu refleksi guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?

4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Sumber Belajar Utama

- a. Fachrudin, Andi. 2017. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Prenamedia group.
- b. Cleve, Bastian. 2000. *Film Production Management*. Oxford: Focal press.
- c. Singleton, Ralph S. 1991. *Film Scheduling*. Lone Eagles Publishing Co., LA.
- d. Sarumpaet, Sam. Dkk. 2008. *Job Description Pekerja Film (versi 01)*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- e. Cleve, Bastian. 2000. *Film Production Management*. Oxford: Focal press.
- f. Peter W Rea, David Irving. 2015. *Producing and Directing the Short Film and Video*. London: Routledge.

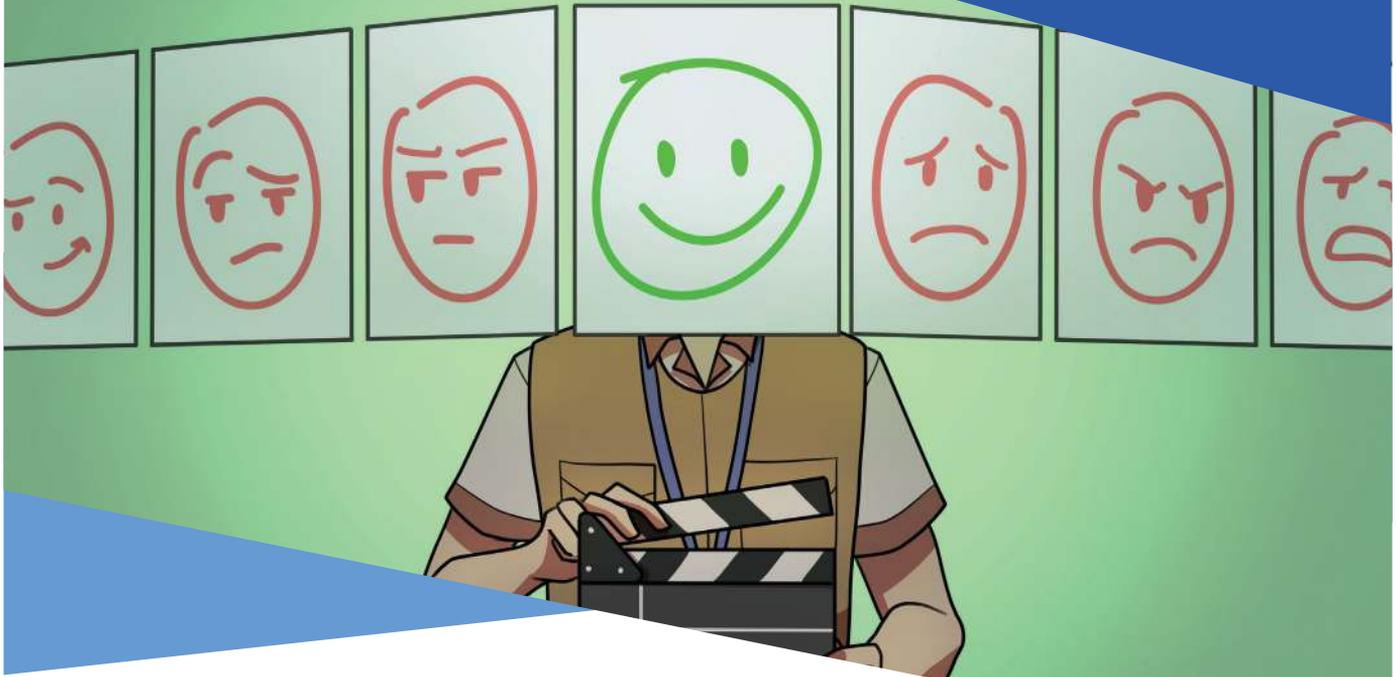
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

# 5



## **Panduan Khusus**

# **Prosedur Proses Kerja Pada Industri *Broadcasting* dan Film**

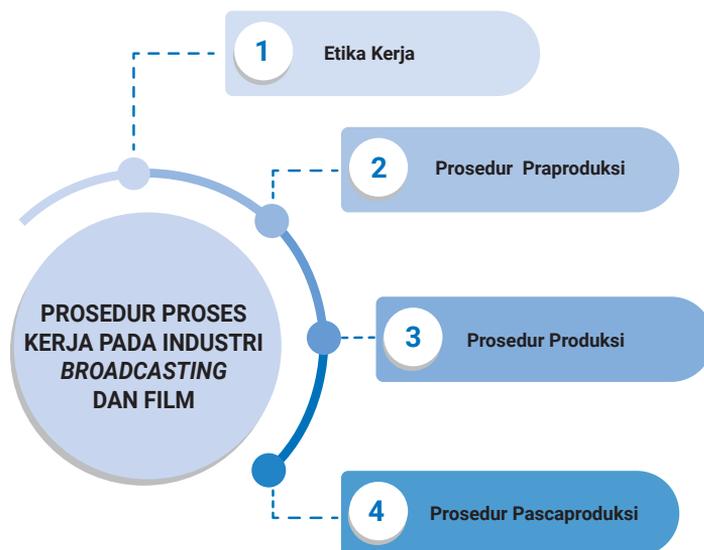
## 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Teknik dasar proses produksi pada industri broadcasting dan perfilman	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami kegiatan praktik sederhana yang mewakili prosedur kerja industri dalam bentuk simulatif, pengenalan prosedur yang meliputi seluruh proses produksi dan pengenalan teknologi yang diaplikasikan dalam industri.

Pada materi bab V dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 5.1 Peta konsep prosedur kerja

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, penggalian informasi, dan simulasi diharapkan siswa dapat:

- Menerapkan etika dalam set dengan baik.
- Mengenal prosedur kerja praproduksi dengan benar.

- Mengetahui prosedur kerja produksi dengan benar.
- Mengetahui prosedur kerja pascaproduksi dengan benar.
- Mengidentifikasi teknologi yang diaplikasikan dalam industri dengan tepat.
- Melakukan simulasi praktik sederhana prosedur kerja tiap divisi secara berkolaborasi dengan baik.



### Kata Kunci

Prosedur, etika, praproduksi, produksi, pascaproduksi.



### Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



### Apersepsi

Siswa menyaksikan tayangan beberapa contoh video *behind the scene* dari produksi program radio, televisi dan film.

Guru dapat menggunakan contoh *behind the scene* dari beberapa karya siswa terdahulu, atau dapat menggunakan contoh berikut:

a. Program radio

<https://www.youtube.com/watch?v=dUmLtjGfyf8>

b. Program Tv

1) <https://www.youtube.com/watch?v=jedIbnnD15U>

2) [https://www.youtube.com/watch?v=r1\\_2LLUg-28](https://www.youtube.com/watch?v=r1_2LLUg-28)

c. Film

[https://www.youtube.com/watch?v=OLJOCOSCC\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=OLJOCOSCC_g)

Pindai Aku!

a



b.1



b.2



c





## Pemantik

Mengajukan pertanyaan pemantik yang terdapat pada awal bab sebagai berikut:

Bagaimana menjalin kerja tim dalam setiap divisi pada proses produksi program radio, televisi, dan film?

Guru dapat mengembangkan pertanyaan pemantik dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang diharapkan. Siswa diharapkan memberikan argumentasi dari setiap jawaban yang disampaikan.



## Media Pembelajaran

- Slide presentasi
- Rekaman program radio
- Tayangan program TV
- Tayangan film
- E-book* dan media *online*

### 3. Materi Pembelajaran

Pada bab ini materi yang dipelajari tentang etika dalam set dan prosedur kerja tiap divisi pada produksi program radio, televisi dan film, dengan materi esensi sebagai berikut:

#### A. Etika dalam set

Etika adalah kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak, atau juga dapat dijelaskan dengan kata moral. Menurut Bartens (1997), etika adalah nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah laku.

Menjalankan sikap profesionalisme dalam sebuah produksi adalah sebuah tekanan yang tinggi dan tantangan yang tinggi. Setiap orang harus mengetahui cara menempatkan diri dalam setiap pekerjaan yang diberikan secara profesional. Seperti contoh, hanya sutradara yang dapat mengatakan “cut”, kecuali ada kesalahan dalam pengadeganan

astarada ataupun koordinator *stuntman* dapat berwenang untuk memberikan “cut” dengan mengkonfirmasi kepada sutradara.

Apabila setiap kru akan berkomentar, maka tunggulah hingga proses pengambilan gambar selesai, mengingat proses produksi adalah proses perekaman audio dan visual bukan diskusi kreatif.

Setiap proses produksi memiliki aturan yang berbeda, maka ikutilah aturan yang telah ditetapkan departemen produksi. Divisi pada proses produksi sebagai berikut:

1. Divisi Penulisan Skenario
2. Divisi Manajemen Produksi
  - Perencanaan *budgeting* (biaya produksi)
  - Pengawasan produksi
  - *Progress report* (laporan perkembangan)
  - Jadwal dan komitmen waktu
3. Divisi Penyutradaraan
4. Divisi Kamera dan Cahaya
  - Kamera dan lensa
  - Tata cahaya
5. Divisi Artistik
  - *Setting* lokasi
  - Properties
  - *Wardrobe*
  - *Makeup & Hair Do*

## **B. Prosedur Praproduksi**

1. Mengatur dan mengawasi keuangan.
2. Finalisasi rencana lokasi, transportasi dan konsumsi.
3. Mengatur apabila terjadi perubahan jadwal
4. Menyelesaikan rancangan Produksi
5. Mengkoordinasikan seluruh tim kerja (semua departemen)
6. Mendukung sutradara dan tim kreatif
7. Menjaga suasana tetap kondusif
8. Menjadi pemecah masalah

## C. Prosedur Produksi

1. Tim Produksi dan Pemain/Pengisi Acara
  - Memberikan akomodasi dan ruang istirahat di lokasi syuting
  - Bersosialisasi dengan pemain/pengisi acara
2. Tim Produksi dengan Mitra Kerja (pemilik produk atau *agency creative*)
3. Rencana Perjalanan Lokasi Produksi Program dan Syuting Film
  - Membuat denah lokasi
  - Menghitung jarak tempuh
  - Mempelajari kondisi *traffic*
  - Mengetahui cuaca alam dari lokasi
4. Meninggalkan Lokasi Produksi Program atau Syuting Film
  - Kebersihan
  - Kelestarian

## D. Prosedur Pascaproduksi

1. Prosedur Pascaproduksi Gambar
2. Prosedur Pascaproduksi Suara

# 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

## A. Pembelajaran 1

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

### 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait etika dalam set dan prosedur kerja tiap tahapan pada produksi program radio, televisi dan film melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok menggali informasi terkait etika dalam set, dan prosedur pada tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi.
- Setiap kelompok diminta mensimulasikan praktik kerja setiap etika dalam set atau prosedur pada tiap tahapan.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa informasi yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan presentasi hasil diskusi dari materi yang ditugaskan.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil lembar kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap kelompok melakukan simulasi praktik sederhana untuk menerapkan etika dalam set dan prosedur tiap divisi dari desain produksi yang ada.
- Pada akhir kegiatan setiap kelompok melakukan *preview* dari hasil praktik sederhana yang telah dilakukan.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan etika dalam set, dan prosedur tiap tahapan produksi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat file presentasi tentang etika dalam set, dan prosedur tiap tahapan produksi.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang etika dalam set, dan prosedur tiap tahapan produksi yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.



#### Kesalahan Umum

Guru tidak mengarahkan batasan etika dalam set pada beberapa program tertentu serta penjelasan tentang prosedur kerja tiap tahapan yang memungkinkan untuk mengikuti kebijakan internal pada tiap instansi/lembaga.



#### Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

- a. Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- b. Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan non diagnostik untuk diterapkan diawal pembelajaran.
- c. Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- d. Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



#### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Jika guru melakukan penugasan kepada siswa, guru meminta orang tua untuk dapat membantu dan mendampingi siswa di rumah terkait dengan pencarian referensi audio visual diinternet. Penggunaan peralatan elektronik untuk pembahasan materi ini juga dapat bersifat

pendukung, seperti penayangan video dengan berbagai format program radio, televisi, dan film.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa *review* hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasai dan masih dibawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut.

1. Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih di bawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.
2. Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan siswa dapat diminta untuk mencari referensi lainnya yang berkaitan dengan etika dalam set setiap tahapan produksi melalui kegiatan literasi.

<https://studioantelope.com/8-aturan-tak-tertulis-di-lokasi-syuting-film/>

 Pindai Aku!



## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Tabel 5.2 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok

### Pembelajaran 3

#### LEMBAR OBSERVASI DISKUSI/PRESENTASI



Kelas : \_\_\_\_\_  
 Nama Kelompok : \_\_\_\_\_  
 Anggota : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama			
2	Keaktifan			
3	Wawasan berpendapat			
4	Sikap dan penampilan			
5	Komunikasi			

#### Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama	Kurang kerja sama	Kerja sama yang cukup	Kompak bekerja sama
2	Keaktifan	Kurang aktif	Cukup aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Wawasan berpendapat yang kurang	Cukup memiliki wawasan berpendapat	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang cukup	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi sedang	Komunikasi baik dan lancar



Tabel 5.4 Lembar Penilaian Tugas Kelompok

**Lembar Penilaian Tugas (Kelompok)**



Nama Kelompok : \_\_\_\_\_

Anggota Kelompok : \_\_\_\_\_

No	Aspek Penilaian	Nilai				Keterangan
		0-60	61-70	71-80	81-100	
1	Waktu penyelesaian					
2	Komunikasi kelompok					
3	Kerja sama kelompok					
4	Pembagian Tugas					
5	Hasil tugas					
6	Presentasi hasil					

Kriteria Penilaian:  
 0–60 : kurang  
 61–70 : Cukup  
 71–80 : Baik  
 81–100 : Memuaskan

Berikut ini alternatif asesmen yang dapat diterapkan dalam bentuk tes.

**Jawablah pertanyaan berikut ini!**

1. Apa yang dimaksud dengan etika dalam set saat syuting?
2. Sebutkan aturan universal penerapan etika dalam set!
3. Jelaskan prosedur pada tahapan praproduksi yang perlu diperhatikan!
4. Uraikan prosedur tahap produksi pada saat kita meninggalkan lokasi produksi program atau syuting film!
5. Gambarkan salah satu *workflow* pascaproduksi !

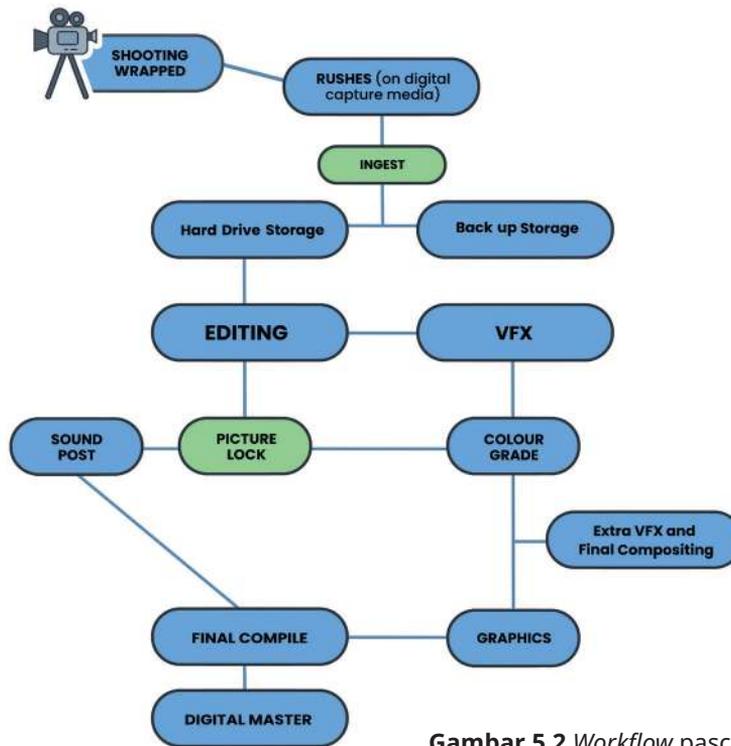


## Kunci Jawaban

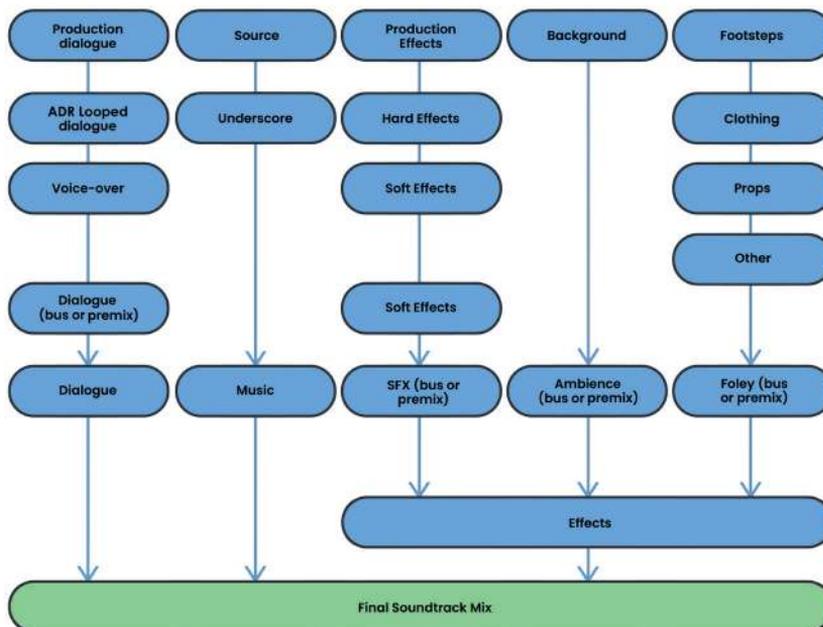
1. Etika dalam set saat syuting adalah seperangkat prinsip dan nilai-nilai yang harus diikuti oleh semua kru dan aktor dalam produksi film atau program televisi. Etika ini berkaitan dengan perilaku yang baik, profesionalisme, dan keterampilan dalam menghormati hak asasi manusia dan privasi orang lain dalam set syuting. Etika ini juga berkaitan dengan keselamatan dan kesehatan semua kru dan aktor dalam set syuting.
2. Aturan universal penerapan etika dalam set yakni:
  - Datang lebih cepat dari *call time*;
  - Bersikap sopan, selalu mengucapkan “tolong” dan “terima kasih”;
  - Membiarkan orang lain mengerjakan tugas mereka masing-masing;
  - Menjadi seseorang yang rendah hati;
  - Tidak malu untuk bertanya ketika merasa ragu dengan intruksi yang diberikan;
  - Selalu memperhatikan apa saja yang terjadi di departemen tempat kalian bekerja;
  - Tidak menjelek-jelekan rekan kerja di depan orang lain, baik itu kru ataupun pemain;
  - Tidak mencoba menjadi ‘pahlawan’ apabila tidak diminta pertolongan;
  - Selalu dengarkan baik-baik intruksi yang diberikan sebelum bertindak;
  - Pelajari nama serta jabatan setiap kru dan panggil mereka dengan sopan; dan
  - Bekerja keras dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan setiap pekerjaan yang diberikan.
3. Prosedur praproduksi
  - Mengatur dan mengawasi keuangan
  - Finalisasi rencana lokasi, transportasi dan konsumsi
  - Mengatur apabila terjadi perubahan jadwal
  - Menyelesaikan rancangan produksi

- Mengkoordinasikan seluruh tim kerja (semua departemen)
  - Mendukung sutradara dan tim kreatif
  - Menjaga suasana tetap kondusif
  - Menjadi pemecah masalah
4. prosedur tahap produksi pada saat kita meninggalkan lokasi produksi program atau syuting film, diantaranya:
- Kebersihan  
Kebersihan merupakan hal penting dijaga dilokasi produksi. Baik ketika produksi sedang berjalan hingga selesai. Kebersihan adalah bukti kepekaan setiap orang yang terlibat dalam produksi. Kebersihan sangat perlu dijaga ketika produksi itu sudah selesai, sehingga etika kita untuk meninggalkan lokasi dengan baik itu terjaga. Kesan baik akan datang kepada kita secara individual dan tim produksi dalam bekerja dimanapun jika kita bisa jaga prosedur itu.
  - Kelestarian  
Kelestarian lingkungan sama halnya kita menjaga penampilan kita. Apabila kita bisa menjaga dan bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan, maka kita juga termasuk pribadi yang dapat menjaga penampilan kita dengan baik. Layaknya bercermin, lingkungan merupakan tempat kita berada dan memberikan kita ruang untuk hidup dan berkegiatan. Prosedur untuk menjaga kelestarian lingkungan pada saat produksi dilakukan maka akan berdampak baik bagi keberlangsungan kegiatan produksi kita ke depannya.

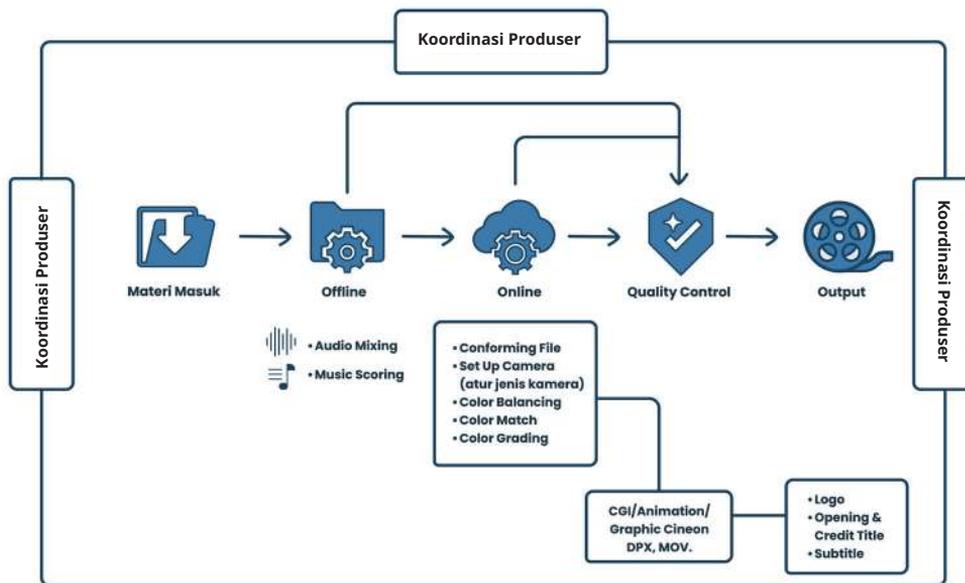
5. Berikut *workflow* dari tahap pascaproduksi!



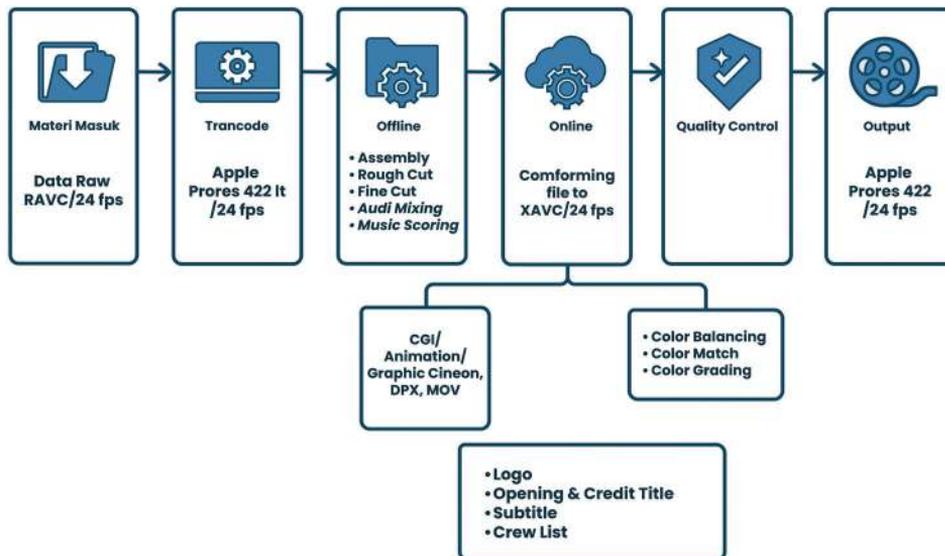
Gambar 5.2 *Workflow* pascaproduksi (1)



Gambar 5.3 *Workflow* pascaproduksi (2)



Gambar 5.4 Workflow pascaproduksi (3)



Gambar 5.5 Workflow pascaproduksi (4)

## 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa skala 0-100 yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di tiap sekolah.

1. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.
2. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
4. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
5. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
6. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat menggunakan refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket, dan refleksi melalui catatan lainnya.

Berikut ini salah satu refleksi guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?

4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Sumber Belajar Utama

- a. Sarumpaet, Sam. Dkk. 2008. *Jod Description pekerja film (versi 01)*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- b. Saroengallo, Tino. 2011. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT. Grmedia Pustaka Utama.
- c. Brodwell, David; Thompson, Kristin; smith, Jeff. 2019. *Film Art: An Introduction 12th edition*. United State: McGrew-Hill Education.
- d. Fachrudin, Andi. 2017. *Dasar-dasar produksi televisi*. Jakarta: Prenamedia group.
- e. Peter W Rea, David Irving. 2015. *Producing and Directing the Short Film and Video*. London: Routledge.
- f. Singleton, Ralph S. 1997. *Film Scheduling*. LA: Lone Eagles Publishing Co.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

# 6



## **Panduan Khusus** **Peralatan Audio Video**

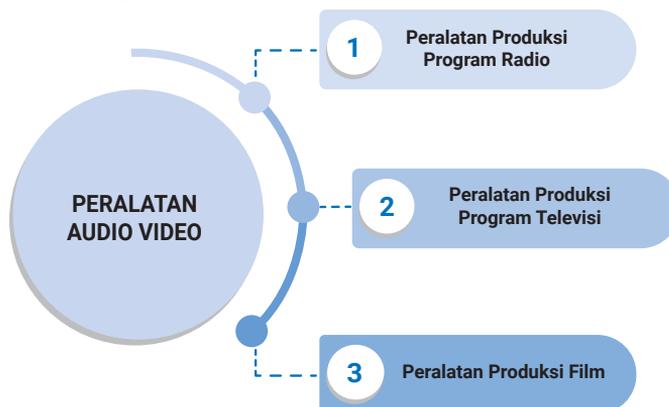
## 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 6.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Peralatan audio video	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami praktik singkat pada peralatan/teknologi, peralatan <i>audio</i> dan video (PAV), identifikasi serta penerapan pengoperasian mikrofon dan kamera, jenis dan fungsi peralatan <i>audio visual</i> .

Pada materi bab VI dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 6.1 Peta konsep peralatan audio video

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi dan penggalian informasi dari berbagai referensi yang ada diharapkan siswa dapat:

- Mengidentifikasi peralatan produksi program radio.
- Mengidentifikasi peralatan produksi program televisi.
- Mengidentifikasi peralatan produksi film.
- Melakukan perawatan peralatan sesuai SOP.



## Kata Kunci

Peralatan, audio, video, suara, gambar, radio, televisi, film.



## Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



## Apersepsi

Siswa menyaksikan tayangan beberapa foto peralatan produksi program radio, program televisi dan film.

Pindai Aku!



**Gambar 6.2** Produksi radio

Sumber: [kpi.go.id](http://kpi.go.id) (2014)



Pindai Aku!



**Gambar 6.3** Produksi televisi

Sumber: [simpeg.tvri.go.id](http://simpeg.tvri.go.id)



Pindai Aku!



**Gambar 6.4** Produksi film

Sumber: [yesternight.id](http://yesternight.id) (2017)





## Pemantik

Mengajukan pertanyaan pemantik dari foto yang ditayangkan pada saat apersepsi.

Dari ketiga foto, manakah yang menggambarkan peralatan untuk produksi program radio, program televisi dan film?

Guru dapat bertanya lebih rinci untuk menyebutkan peralatan pada foto tersebut.



## Media Pembelajaran

- a. *Slide* presentasi
- b. Rekaman program radio
- c. Tayangan program TV
- d. Tayangan film
- e. *E-book* dan media *online*

## 3. Materi Pembelajaran

Pada bab ini materi yang dipelajari tentang Peralatan Audio Video pada produksi program siaran radio, produksi program televisi, dan produksi film dengan materi esensi sebagai berikut:

### A. Peralatan produksi program Radio

Berikut ini beberapa jenis dan fungsi peralatan radio:

#### 1. Mikrofon

Mikrofon adalah suatu alat penangkap suara berupa komponen elektronika yang dapat mengubah atau mengkonversi energi akustik (gelombang suara) ke energi listrik (sinyal audio).

#### 2. Headphone

*Headphone* berfungsi untuk mengontrol seberapa besar audio yang didengar oleh penyiar atau pengisi acara.

### 3. **Software/perangkat lunak**

*Software* ini dibutuhkan untuk pengolah suara dan system siaran pada radio.

### 4. **Komputer**

Komputer berfungsi sebagai alat pengolah data, otomatisasi penjadwalan, *playlist management*, dan *audio processing*.

### 5. **Telephone hybrid**

*Telephone hybrid* berfungsi untuk menyambungkan komunikasi antara penyiar dan para pendengar.

### 6. **STL (Studio Transmitter Link)**

STL berfungsi mengirimkan sinyal analog atau digital antar radio, dan membantu memperluas jaringan penyiaran program radio yang kita buat.

### 7. **Webcam**

Dalam teknologi radio terkini perkembangan visual juga dibutuhkan dalam melakukan siaran.

Berikut ini peralatan pendukung produksi siaran radio, di antaranya:

#### 1. **Pemancar**

Pemancar merupakan alat yang memancarkan frekuensi analog atau digital program radio ke seluruh lapisan masyarakat.

#### 2. **Audio Processor**

*Audio Processor* merupakan sistem alat yang mengatur kualitas suara; kualitas kejernihan suara, tinggi atau rendahnya suara, dan yang ketiga membuat efek suara.

#### 3. **Antena**

Antena merupakan alat yang menghantarkan sinyal radio ke udara, lalu dapat ditangkap oleh antena radio dari mana saja.

#### 4. **Power Divider**

*Power Divider* adalah alat untuk membuat percabangan kabel antena agar dapat terbagi ke beberapa *receiver*.

## 5. **Cable Coax**

*Cable Coax/Coaxial* bisa disebut kabel BNC, ini merupakan perangkat kabel yang dapat berfungsi untuk mentransmisikan perpindahan arus data di komputer.

## 6. **Cable Connector Plange**

Kabel konektor *plange* merupakan kabel penghubung antar dua item tinggi power RF Coaxial saluran transmisi.

## B. Peralatan Produksi Program televisi

Berikut ini beberapa jenis dan fungsi alat perekam gambar pada produksi program televisi:

### 1. **Kamera ENG (*Electronic News Gathering*)**

Kamera ENG adalah kamera yang digunakan untuk meliput sebuah peristiwa, kejadian ataupun sebuah berita.

### 2. **Kamera Studio**

Kamera ini digunakan untuk merekam di dalam studio.

### 3. **Kamera EFP (*Electronic Field Production*)**

Kamera EFP adalah kamera yang digunakan untuk memproduksi drama, sinetron, dan program lainnya.

### 4. **Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflect*)**

*Digital Single-lens Reflect Camera* (DSLR) pada dasarnya adalah kamera foto yang biasa digunakan oleh fotografer profesional namun memiliki fitur perekaman video.

Berikut ini beberapa jenis dan fungsi alat perekam suara pada produksi program televisi:

### 1. **Lavalier Microphone (*clip on*)**

Mikrofon berbentuk *clip on* yang digunakan untuk merekam percakapan atau wawancara. Jenis ini biasanya dilekatkan pada baju narasumber atau aktor agar dekat dengan sumber suara.

## 2. **Directional Microphone**

Dikenal dengan sebutan *shotgun* biasanya digunakan untuk menangkap suara dari arah tertentu. Mikrofon jenis ini dapat mengeliminasi suara dari arah lain. Pada proses pembuatan film atau program TV seperti Sinetron, *shotgun* biasa digunakan untuk merekam *ambience*.

## 3. **Audio Recorder**

Jika Mikrofon adalah alat yang menangkap suara, maka audio *recorder* merupakan alat untuk merekam suara.

Jenis dan fungsi alat pendukung produksi program televisi di antaranya sebagai berikut:

### 1. **Video Server**

Video server adalah harddisk yang yang digunakan untuk menyimpan hasil rekaman/*digitize* dalam bentuk file.

### 2. **Video Switcher**

Video *switcher* adalah peralatan yang digunakan untuk memilih dan memadukan gambar yang diinginkan dari berbagai sumber gambar (*multi input*) menjadi satu keluaran gambar.

### 3. **Master Control switcher**

*Master Control switcher* adalah alat yang berfungsi untuk memilih sumber audio dan video secara bersamaan dari berbagai sumber, misalnya vtr, server, studio, luar studio dan lain-lain.

### 4. **Receiver**

*Receiver* adalah suatu alat yang berguna untuk menerima dan mengolah sinyal yang ditangkap oleh satelit/parabola.

### 5. **Framesync**

*Frame synchronization* atau biasa disingkat *framesync* sering ditemui sebagai bagian dari peralatan *broadcast*.

## C. Peralatan produksi film

Berikut ini beberapa jenis dan fungsi alat perekam gambar pada produksi film:

### 1. Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflect*)

*Digital Single-lens Reflect Camera* (DSLR) pada dasarnya adalah kamera foto yang biasa digunakan oleh fotografer profesional namun memiliki fitur perekaman video.

### 2. Kamera *Mirrorless*

Kamera *mirrorless* mirip dengan kamera DSLR yang dihilangkan bagian pemantul cahayanya. Kamera ini tidak memiliki cermin dan jendela bidik optik seperti kamera DSLR, namun menghasilkan gambar yang setara karena *image sensor* yang digunakan sama besar.

### 3. Kamera Digital Cinema

Kamera jenis ini merupakan kamera yang didesain menyerupai spek kamera film sesungguhnya dalam bentuk kamera yang sudah digital.

Berikut ini beberapa jenis dan fungsi alat perekam suara pada produksi film:

### 1. *Lavalier Microphone (clip on)*

Mikrofon berbentuk *clip on* yang digunakan untuk merekam percakapan atau wawancara. Jenis ini biasanya dilekatkan pada baju narasumber atau aktor agar dekat dengan sumber suara.

### 2. *Directional Microphone*

Dikenal dengan sebutan *shotgun* biasanya digunakan untuk menangkap suara dari arah tertentu. Mikrofon jenis ini dapat mengeliminasi suara dari arah lain. Pada proses pembuatan film atau program TV seperti Sinetron *shotgun* biasa digunakan untuk merekam *ambience*.

### 3. *Audio Recorder*

Jika Mikrofon adalah alat yang menangkap suara, maka *audio recorder* merupakan alat untuk merekam suara.

#### 4. *Windshields*

Alat yang satu ini merupakan alat tambahan untuk mikrofon yang dipakai untuk dapat menyaring suara bising misalnya dari angin, keramaian di sekitar dan lain sebagainya.

#### 5. *Headphones*

Pada saat proses perekaman suara, agar suara perekaman bisa didengar dan dipantau kualitasnya maka butuh *headphones*.

Jenis dan fungsi alat pendukung produksi film di antaranya sebagai berikut:

- Tripod
- Peralatan pencahayaan
- Peralatan dan *software editing*

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

### A. Pembelajaran 1 (Peralatan Produksi Program radio)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

#### 2. Kegiatan Inti

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan salah satu dari materi berupa; peralatan produksi program radio, peralatan pendukung produksi program radio dan cara perawatan peralatan tersebut.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi peralatan produksi program radio dan cara merawat peralatan tersebut.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa informasi yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.

- Masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan presentasi hasil diskusi dari materi yang ditugaskan.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil lembar kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang peralatan produksi program televisi.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan peralatan produksi program radio melalui slide presentasi.
- Siswa dapat menyaksikan demonstrasi guru tentang peralatan produksi program radio dan cara merawatnya.
- Siswa ditugaskan membuat file presentasi tentang peralatan produksi program radio dan cara merawatnya.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang peralatan produksi program radio, dan cara merawatnya yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.

## **B. Pembelajaran 2 (Peralatan Produksi Program Televisi)**

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

### **2. Kegiatan Inti**

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan salah satu dari materi berupa; peralatan produksi program televisi, peralatan pendukung produksi program televisi dan cara perawatan peralatan tersebut.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi peralatan produksi program televisi dan cara merawat peralatan tersebut.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa informasi yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan presentasi hasil diskusi dari materi yang ditugaskan.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil lembar kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang peralatan produksi film.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan peralatan produksi program televisi melalui slide presentasi.
- Siswa dapat menyaksikan demonstrasi guru tentang peralatan produksi program televisi dan cara merawatnya.
- Siswa ditugaskan membuat file presentasi tentang peralatan produksi program televisi dan cara merawatnya.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang peralatan produksi program televisi, dan cara merawatnya yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.

## C. Pembelajaran 3 (Peralatan Produksi Film)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

### 2. Kegiatan Inti

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan salah satu dari materi berupa; peralatan produksi film, peralatan pendukung produksi film dan cara perawatan peralatan tersebut.

- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi peralatan produksi program film dan cara merawat peralatan tersebut.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa informasi yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan presentasi hasil diskusi dari materi yang ditugaskan.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil lembar kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan peralatan produksi film melalui slide presentasi.
- Siswa dapat menyaksikan demonstrasi guru tentang peralatan produksi film dan cara merawatnya.
- Siswa ditugaskan membuat file presentasi tentang peralatan produksi film dan cara merawatnya.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang peralatan produksi film, dan cara merawatnya yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.



### Kesalahan Umum

Guru hanya menyebutkan nama peralatan, tidak memberikan gambaran bentuknya. Guru dapat menggunakan peralatan sesungguhnya atau melalui foto/gambar. Tidak diingatkan kembali kepada siswa pentingnya K3 sebelum pembelajaran dimulai. Pada saat mendemonstrasikan guru tidak menggunakan SOP yang tepat.



### Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

- a. Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- b. Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan non diagnostik untuk diterapkan diawal pembelajaran.
- c. Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- d. Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Jika guru melakukan penugasan kepada siswa, guru meminta orang tua untuk dapat membantu dan mendampingi siswa di rumah terkait dengan pencarian referensi audio visual diinternet. Penggunaan peralatan elektronik untuk pembahasan materi ini juga dapat dikomunikasi yang bersifat pendukung, seperti penayangan video dengan berbagai format dan teknik kompresi menggunakan komputer.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa reuiv hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasi dan masih di bawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut.

1. Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih di bawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.
2. Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan, siswa dapat diminta untuk menyaksikan video tutorial tentang penggunaan beberapa contoh peralatan yang telah dijelaskan sebelumnya.



## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Tabel 6.2 Lembar Kerja Peserta Didik Peralatan Produksi Program Radio/Televisi/Film

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**



Tema : Peralatan Produksi Program Radio/Televisi/Film

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

**Langkah-Langkah Kegiatan:**

1. Carilah referensi dari peralatan-peralatan yang digunakan pada produksi program radio/televisi/film.
2. Silakan isi tabel di bawah ini sesuai judul kolom yang ada.

No	Gambar/Foto	Nama Peralatan	Fungsi Utama	Cara perawatan	Ket
Peralatan Produksi Program Radio					
Peralatan Produksi Program Televisi					

No	Gambar/Foto	Nama Peralatan	Fungsi Utama	Cara perawatan	Ket
Peralatan Produksi Program Televisi					

Tabel 6.3 Lembar Penilaian Tugas Kelompok

### Lembar Penilaian Tugas (Kelompok)



Nama Kelompok : \_\_\_\_\_

Anggota Kelompok : \_\_\_\_\_

No	Aspek Penilaian	Nilai				Keterangan
		0-60	61-70	71-80	81-100	
1	Waktu penyelesaian					
2	Komunikasi kelompok					
3	Kerja sama kelompok					
4	Pembagaan Tugas					
5	Hasil tugas					
6	Presentasi hasil					

Kriteria Penilaian:

0-60 : kurang

61-70 : Cukup

71-80 : Baik

81-100 : Memuaskan

Salah satu asesmen dapat menggunakan asesmen tes berupa soal esai sebagai berikut:

**Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!**

1. Jelaskan perbedaan antara *microphone* yang digunakan pada produksi siaran radio dan produksi siaran televisi!
2. Jelaskan hal-hal yang dilakukan dalam rangka melakukan perawatan kamera video!
3. Sebutkan peralatan pendukung pada produksi film beserta fungsinya!



**Kunci Jawaban**

1. Berikut ini beberapa perbedaan antara *microphone* yang digunakan pada siaran radio dan televisi.
  - a. *Microphone* radio memiliki sensitivitas yang lebih tinggi daripada *microphone* televisi karena harus dapat menangkap suara dari jarak yang jauh dan memastikan bahwa suara terdengar jelas saat siaran. *Microphone* televisi memiliki sensitivitas lebih rendah karena biasanya digunakan untuk merekam suara dari jarak yang dekat.
  - b. *Microphone* radio memiliki desain yang lebih sederhana dan praktis, karena harus mudah digunakan dan dibawa ke berbagai lokasi. *Microphone* televisi memiliki desain yang lebih elegan dan *stylish*, karena harus tampil menarik dan cocok dengan suasana studio televisi.
  - c. *Microphone* radio memiliki konektivitas yang lebih sederhana, biasanya hanya menggunakan kabel untuk terhubung dengan peralatan transmisi siaran. *Microphone* televisi memiliki konektivitas yang lebih canggih, seperti menggunakan *wireless* atau koneksi *bluetooth*, untuk memastikan kinerja yang stabil dan bebas dari gangguan.

- d. *Microphone* radio biasanya memiliki fitur yang lebih sederhana, seperti *on/off switch* dan tingkat *gain*. *Microphone* televisi memiliki fitur yang lebih banyak, seperti filter pop, equalizer, dan lainnya, untuk memastikan kualitas suara yang baik dan sesuai dengan standar produksi.
  - e. *Microphone* radio biasanya lebih murah daripada *microphone* televisi karena memiliki spesifikasi yang lebih sederhana dan hanya digunakan untuk siaran radio. *Microphone* televisi lebih mahal karena memiliki spesifikasi yang lebih canggih dan digunakan untuk produksi televisi.
2. Berikut ini beberapa cara perawatan kamera video yang dapat dilakukan.
- a. Jaga kamera video agar tidak terkena cipratan air, debu, atau goresan. Gunakan *case* pelindung atau tas kamera untuk melindunginya.
  - b. Hindari menempatkan kamera video pada suhu yang sangat tinggi.
  - c. Jika kamera video memiliki baterai, pastikan baterai terisi sepenuhnya dan jangan menyimpan kamera dengan baterai terisi rendah.
  - d. Bersihkan lensa dengan kain bersih dan lembut. Jangan menggunakan air atau bahan pembersih yang tidak sesuai.
  - e. Jika ada masalah internal, seperti masalah dengan suara, pergi ke teknisi profesional untuk memperbaikinya. Jangan mencoba memperbaiki sendiri karena dapat memperparah masalah.
  - f. Pastikan *software* kamera video Anda selalu *up to date* dengan mengunduh pembaruan *firmware* yang tersedia.
  - g. Simpan kamera video di tempat yang bersih dan kering. Jangan menyimpannya di tempat yang terkena air atau bahan kimia.
3. Berikut ini beberapa peralatan pendukung pada produksi film beserta fungsinya.
- a. *Tripod*, digunakan untuk menjaga kamera tetap stabil dan mengurangi getaran saat merekam.

- b. *Light kit*, terdiri dari lampu penerangan, *softbox*, *reflector*, dan lainnya, digunakan untuk memastikan cahaya yang tepat untuk setiap adegan.
- c. *Audio equipment*, terdiri dari *microphone*, *mixer*, dan *speaker*, digunakan untuk memastikan suara yang jelas dan tidak terganggu.
- d. *Dolly* atau *slider*, digunakan untuk membuat gerakan kamera yang halus dan dinamis.
- e. *Jib* atau *crane*, digunakan untuk membuat gerakan kamera yang lebih dramatis, seperti memperbesar atau memperkecil objek.
- f. *Green screen*, digunakan untuk menghilangkan latar belakang saat merekam dan menggantinya dengan latar belakang lain.
- g. *Editing software*, seperti *Adobe Premiere*, *Final Cut Pro*, atau *DaVinci Resolve*, digunakan untuk mengedit dan menyelesaikan produksi film.
- h. *Storage device*, terdiri dari hard drive, SSD, atau *cloud storage*, digunakan untuk menyimpan data video dan proyek *editing*.

Ini hanya beberapa peralatan pendukung yang biasa digunakan dalam produksi film. Tergantung pada jenis dan jumlah produksi, maka akan memerlukan peralatan pendukung lain.

## 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa skala 0-100 yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di tiap sekolah.

1. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.
2. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
4. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
5. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
6. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga dapat melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat juga menggunakan refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket, dan refleksi melalui catatan lainnya.

Berikut ini salah satu refleksi guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menjawab pertanyaan di bawah ini.

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya.
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Sumber Belajar Utama

- a. Helfrick, Albert D. 1982. *Amateur Radio Equipment Fundamentals*. New Jersey: Prentice hall.
- b. Owens, Jim and Gerald Millerson. 2008. *Video Production Handbook*. Oxford: Focal Press.
- c. Box, Harry C. 2020. *Set Lighting Technician's Handbook: Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution*. London and Newyork: Routledge.
- d. Keith, Michael C. 2009. *The Radio Station: Broadcast, Satellite and Internet*. Oxford: Focal Press.
- e. Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara TV*. Jakarta: Grasindo.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

7



## Panduan Khusus Media Digital

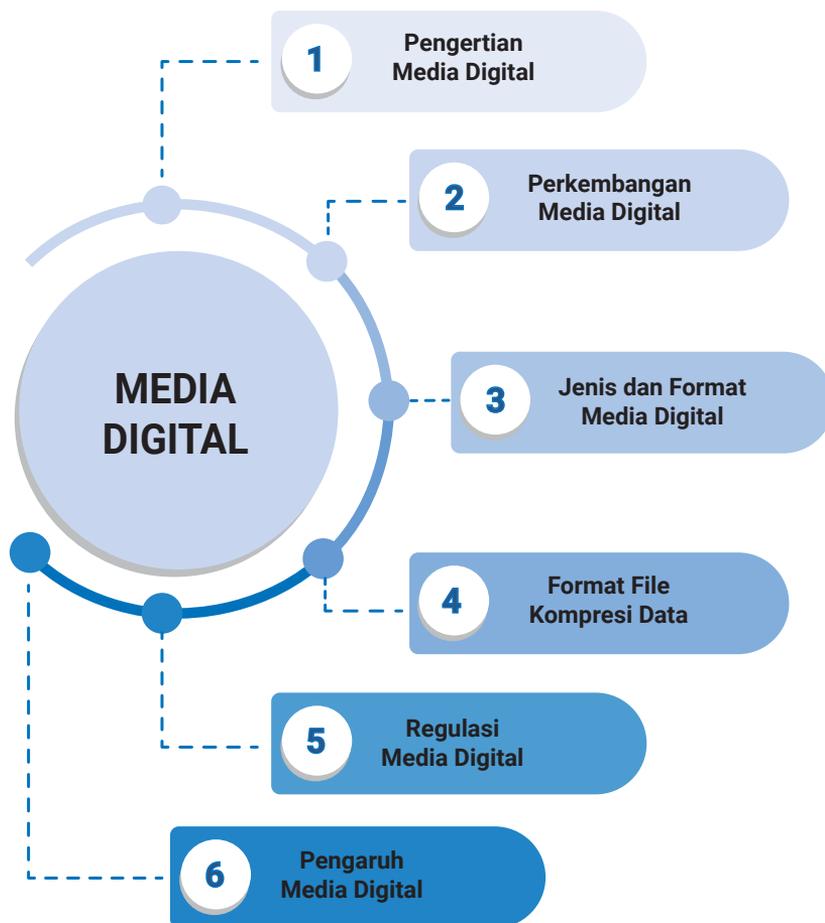
## 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 7.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Media digital	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami tentang media digital, perkembangan media digital, jenis media digital, format <i>file</i> dan kompresi data, serta regulasi media digital (menerapkan penyiaran sederhana dan internet (media sosial)).

Pada materi bab VII dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 7.1 Peta konsep media digital

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi dan penggalian informasi dari berbagai referensi yang ada diharapkan siswa dapat:

- Menjelaskan tentang media digital dengan benar.
- Mempresentasikan perkembangan media digital dengan baik.
- Mengklasifikasikan jenis media digital dengan tepat.
- Menganalisis format file dan kompresi data dengan tepat.
- Menjabarkan regulasi media digital dengan benar.
- Menerapkan penyiaran sederhana melalui media sosial.



### Kata Kunci

Media, digital, perkembangan, regulasi, format, pengaruh.



### Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



### Apersepsi

Guru menayangkan video-video terkait dengan perkembangan media saat ini, dapat pula menggunakan contoh sumber melalui link berikut:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ho4A8-wne2U>

 Pindai Aku!





## Pemantik

Mengajukan pertanyaan pemantik yang terdapat pada awal bab sebagai berikut:

1. Tahukan anda cara mengirimkan foto atau video sebelum adanya internet?
2. Mengapa file audio atau video yang sama, memiliki ukuran kapasitas yang berbeda pada penyimpanan?
3. Bolehkan kita menayangkan video yang mengandung unsur sara, kekerasan, dan pornografi?

Guru dapat bertanya kepada siswa secara acak dengan meminta argumentasi dari jawaban yang disampaikan.



## Media Pembelajaran

- a. *Slide* presentasi
- b. Rekaman program radio
- c. Tayangan program TV
- d. Tayangan film
- e. *E-book* dan media *online*

## 3. Materi Pembelajaran

Pada bab ini materi yang dipelajari tentang Media Digital, dengan materi esensi sebagai berikut:

### A. Pengertian Media Digital

Media digital adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan segala bentuk konten yang dapat disimpan, diteruskan, dan diterima melalui teknologi digital. Media digital termasuk berkas audio, video, teks, gambar, data, dan lain-lain yang dapat diakses melalui komputer, ponsel, tablet, atau perangkat digital lain. Media digital memungkinkan penyimpanan, penyebaran, dan pengaksesan konten dengan lebih cepat dan mudah tidak seperti media non digital seperti cetak, film, atau

tape audio. Dengan adanya media digital, pengguna dapat mengakses konten kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berikut ini beberapa hal lain yang perlu diperhatikan terkait media digital.

- Media digital memungkinkan pengguna untuk mengakses konten dari mana saja dan kapan saja melalui jaringan internet atau media penyimpanan seperti *hard disk* atau *flash drive*.
- Media digital memungkinkan pengguna untuk berbagi konten dengan mudah melalui jaringan sosial, *email*, atau *cloud storage*.
- Media digital memungkinkan pengguna untuk mengedit konten dengan mudah menggunakan aplikasi yang tersedia.
- Media digital memungkinkan analisis data dan informasi dengan mudah dan akurat menggunakan alat analisis data.
- Media digital memungkinkan pengguna untuk memilih dan mempersonalisasi konten sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.
- Media digital memungkinkan pengguna untuk mengakses konten multimedia seperti audio, video, teks, dan gambar sekaligus.
- Media digital memungkinkan pengguna untuk bekerja sama dan berkolaborasi secara daring melalui aplikasi yang tersedia.
- Keamanan data adalah hal penting dalam media digital karena banyak informasi penting dan rahasia yang disimpan dalam bentuk digital.
- Penggunaan media digital juga memiliki dampak sosial seperti perubahan perilaku komunikasi, peningkatan isolasi sosial, dan masalah privasi.
- Media digital juga memiliki dampak ekonomi seperti peningkatan produktivitas, pengurangan biaya, dan perubahan model bisnis.
- Penggunaan media digital juga membuat orang menjadi tergantung pada teknologi dan membutuhkan keterampilan khusus untuk menggunakan teknologi tersebut.
- Penggunaan media digital juga memengaruhi kebiasaan membaca dan memiliki dampak pada pembentukan karakter dan perilaku.
- Penggunaan media digital juga memiliki dampak lingkungan seperti peningkatan produksi sampah elektronik dan konsumsi sumber daya alam.

## B. Perkembangan Media Digital

Teknologi digital pertama muncul pada saat pemrograman komputer dan pengembangan *software* mulai menjadi populer di tahun 1950-an. Pada tahun 1960-an, media digital mulai berkembang dengan hadirnya komputer *mainframe* dan pengembangan sistem operasi. Pada tahun 1970-an, teknologi media digital mulai menjadi lebih terkoneksi dan terintegrasi, dan mulai menjangkau konsumen melalui teknologi seperti telegraf dan telepon.

Perkembangan media digital berlanjut pada tahun 1990-an seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan internet. Kehadiran internet *World Wide Web* membuka jalan bagi perkembangan teknologi media digital yang lebih cepat dan memudahkan akses bagi masyarakat luas. Saat ini, teknologi media digital terus berkembang dan memengaruhi banyak aspek kehidupan kita, seperti komunikasi, belanja, hiburan, dan banyak lagi.

Perkembangan media digital telah sangat pesat sejak ditemukannya teknologi digital pertama kali. Internet adalah salah satu perkembangan paling penting dalam media digital, yang memungkinkan orang untuk berbagi informasi dan berkomunikasi dengan mudah. Melalui teknologi seluler perkembangan media digital menjadi luar biasa, memungkinkan orang untuk mengakses internet dan konten digital dari mana saja. Kehadiran media sosial menjadi sangat populer dan mengubah cara orang berkomunikasi dan berbagi informasi.

Selain itu, munculnya *cloud computing* memungkinkan media menyimpan, mengakses data dan aplikasi dari mana saja melalui internet. Didukung dengan teknologi *big data* yang memungkinkan perusahaan dan organisasi untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menggunakan data dalam jumlah besar untuk membuat keputusan yang lebih informatif. Bahkan keputusan tersebut saat ini mulai diambil alih oleh *artificial intelligence* (AI) yang memungkinkan mesin untuk belajar dan mengambil keputusan sendiri.

Perkembangan media digital berlangsung dengan cepat dan membawa perubahan baru dalam banyak aspek kehidupan kita. Perkembangan teknologi media digital terus berlangsung dan membawa perubahan baru dalam cara kita berkomunikasi, berbagi informasi, dan mengakses konten.

## C. Jenis Media Digital

Berikut ini jenis-jenis media digital lainnya.

- *Website* yaitu halaman web yang memuat informasi dan bisa diakses melalui internet.
- Email yaitu sistem komunikasi elektronik untuk mengirim dan menerima pesan.
- Media Sosial (Facebook, Twitter, Instagram, dll), yaitu platform *online* untuk berbagi konten dan berinteraksi dengan orang lain.
- *Video hosting sites* (YouTube, Vimeo, dll), yaitu platform untuk mengunggah, berbagi, dan menonton video.
- *Podcast*, yaitu media yang terdiri dari serangkaian audio atau video yang dapat didownload atau didengar secara *streaming* melalui internet.
- *Streaming* media (Netflix, Hulu, dll), yaitu layanan yang memungkinkan pengguna untuk menyaksikan berbagai judul film dan aneka program televisi menggunakan internet.
- *Online* forum, yaitu platform untuk berkomunikasi dan berinteraksi pada satu komunitas dan pembahasan yang sama di berbagai lokasi.
- *E-commerce*, yaitu platform transaksi jual beli yang mempertemukan penjual dan pembeli secara online.
- *Online advertising* (*banner ads*, Google AdWords, dll), yaitu bentuk iklan yang ditampilkan di internet.

## D. Format file dan Kompresi Data

### 1. Format file

Format file adalah proses pengaturan sistem berkas pada suatu perangkat penyimpanan seperti *hard drive* atau *USB drive* agar dapat digunakan. Ini melibatkan penciptaan sistem berkas yang spesifik dan pengaturan isi perangkat tersebut sehingga dapat digunakan oleh sistem operasi. Format file juga dapat merujuk pada format spesifik untuk sebuah berkas yang memuat informasi tertentu, seperti format berkas teks, gambar, audio, dan video.

Format file juga dapat merujuk pada standar atau spesifikasi dalam pengaturan tata letak dan *encoding* data dalam suatu berkas. Format

ini memungkinkan berkas tersebut dibuka, dibaca, dan diedit dengan benar oleh aplikasi yang sesuai.

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai beberapa jenis format file yang umum.

- Format file untuk teks di antaranya: .txt, .doc, .docx, .rtf, .pdf. Format file ini digunakan untuk menyimpan dokumen teks biasa atau dokumen yang diformat. Contoh: catatan, laporan, esai, dan lain-lain.
- Format file untuk spreadsheet di antaranya: .xls, .xlsx, .csv. Format file ini digunakan untuk menyimpan data tabulasi seperti tabel excel.
- Format file untuk presentasi di antaranya: .ppt, .pptx. Format file ini digunakan untuk membuat dan menyimpan presentasi.
- Format file untuk gambar di antaranya: .jpg, .jpeg, .png, .gif, .bmp. Format file ini digunakan untuk menyimpan gambar. Contoh: foto, ikon, dan lain-lain.
- Format file untuk audio di antaranya: .mp3, .wav, .aac, .flac. Format file ini digunakan untuk menyimpan suara atau musik. Contoh: lagu, rekaman suara, dan lain-lain.
- Format file untuk video di antaranya: .mp4, .avi, .mkv, .flv. Format file ini digunakan untuk menyimpan video. Contoh: film, video tutorial, dan lain-lain.
- Format file untuk kompresi di antaranya: .zip, .rar, .7z. Format file ini digunakan untuk mengkompresi berkas lain sehingga lebih mudah dibagikan atau disimpan.
- Format file untuk RAW, di antaranya: .raw, .cr2, .nef. Format file ini digunakan untuk menyimpan gambar raw yang belum diproses dari kamera digital.
- Format file untuk desain grafis, di antaranya: .ai, .psd, .eps. Format file ini digunakan untuk menyimpan desain grafis seperti logo, poster, dan lain-lain.
- Format file untuk animasi, di antaranya: .swf. Format file ini digunakan untuk menyimpan animasi.
- Format file untuk 3D Model, di antaranya: .3ds, .obj, .fbx. Format file ini digunakan untuk menyimpan model 3D.

Ini hanya beberapa contoh, ada banyak jenis format file lain yang digunakan untuk berbagai keperluan.

## 2. Kompresi Data

File kompresi data adalah file yang telah dikecilkan ukurannya untuk penyimpanan dan pengiriman data lebih efisien. Ada beberapa format file kompresi data yang banyak digunakan, di antaranya.

- ZIP: format file kompresi data yang paling banyak digunakan dan kompatibel dengan berbagai sistem operasi.
- RAR: format file kompresi data yang memiliki tingkat kompresi yang lebih baik daripada ZIP, namun memerlukan aplikasi khusus untuk membuka dan memanipulasi file.
- 7Z: format file kompresi data yang memiliki tingkat kompresi yang sangat baik dan memerlukan aplikasi khusus untuk membuka dan memanipulasi file.
- TAR: format file kompresi data yang digunakan untuk menyatukan beberapa file dan direktori menjadi satu file besar.
- GZIP: format file kompresi data yang sering digunakan untuk mengompresi file web seperti HTML, CSS, dan JavaScript.
- BZIP2: format file kompresi data yang memiliki tingkat kompresi yang lebih baik daripada GZIP, namun memerlukan lebih banyak sumber daya untuk melakukan kompresi dan dekompresi.
- LZW: format file kompresi data yang digunakan untuk mengompresi file gambar seperti GIF dan TIFF.
- DEFLATE: format file kompresi data yang digunakan oleh aplikasi seperti gzip dan pkzip untuk mengompresi data.
- XZ: format file kompresi data yang memiliki tingkat kompresi yang sangat baik dan digunakan untuk mengompresi data yang besar.
- ARJ: format file kompresi data yang digunakan untuk mengompresi data dan memerlukan aplikasi khusus untuk membuka dan memanipulasi file.
- CAB: format file kompresi data yang digunakan oleh sistem operasi Microsoft Windows untuk mengompresi file dan paket driver.

Masih banyak contoh format lainnya. Pilihan format file kompresi data tergantung pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Semua format file kompresi data memiliki kelebihan dan kekurangan masing-

masing, dan pemilihan format tergantung pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Misalnya, XZ dan 7Z memiliki tingkat kompresi yang sangat baik, namun memerlukan waktu yang lebih lama untuk melakukan kompresi dan dekompresi. Sebaliknya, ZIP dan RAR memiliki tingkat kompresi yang lebih rendah, namun lebih cepat dan mudah digunakan. Ada juga beberapa format file kompresi data yang khusus untuk mengompresi data tertentu seperti audio, video, atau gambar. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih format file kompresi yang sesuai dengan jenis dan ukuran data yang akan dikompresi.

## E. Regulasi Media Digital

Regulasi media digital adalah serangkaian peraturan dan hukum yang diterapkan untuk mengatur dan membatasi penggunaan media digital. Tujuannya adalah untuk melindungi hak-hak pribadi, hak kekayaan intelektual, dan mencegah tindakan yang merugikan orang lain atau masyarakat.

Beberapa contoh regulasi media digital yang ada di berbagai negara.

1. Undang-undang perlindungan data pribadi yang berfungsi untuk melindungi privasi dan hak-hak pribadi pengguna media digital.
2. Undang-undang perlindungan kekayaan intelektual yang berfungsi untuk melindungi hak-hak kekayaan intelektual pembuat konten dan mencegah tindakan pembajakan atau penyalahgunaan konten.
3. Undang-undang perlindungan terhadap tindakan diskriminatif yang berfungsi untuk mencegah dan mengatasi tindakan diskriminatif, pelecehan, dan kebencian yang terjadi melalui media digital.
4. Undang-undang perlindungan anak dan remaja yang berfungsi untuk melindungi anak dan remaja dari pengaruh buruk dan tindakan merugikan yang terjadi melalui media digital.
5. Undang-undang perlindungan konsumen yang berfungsi untuk melindungi hak-hak konsumen dan memastikan bahwa produk dan layanan yang ditawarkan melalui media digital sesuai dengan standar dan kualitas yang ditetapkan.

Di Indonesia, regulasi media digital diterapkan melalui berbagai undang-undang dan peraturan yang berlaku. Beberapa di antaranya meliputi.

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik: membatasi dan melarang tindakan yang merugikan orang lain melalui penggunaan media digital.
2. Undang-Undang Nomor 40 Tahun 1999 tentang Pers: membatasi penerbitan dan penyebaran informasi yang merugikan pihak lain melalui media digital.
3. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Pornografi: melarang penyebaran dan penayangan konten pornografi melalui media digital.
4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik: membatasi dan melarang tindakan yang merugikan pihak lain melalui media digital, seperti penyebaran berita bohong, pencemaran nama baik, dan tindakan diskriminatif.
5. Peraturan Kominfo Nomor 20 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik: membatasi dan melarang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik yang merugikan pihak lain melalui media digital.

Beberapa regulasi media digital di Indonesia yang masih perlu ditingkatkan dan diperbaharui untuk memastikan bahwa media digital dapat digunakan secara bertanggung jawab dan memenuhi standar yang berlaku. Oleh karena itu, penting bagi setiap negara dan pemangku kepentingan untuk terus memantau dan memperbaharui regulasi media digital sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan.

## **F. Pengaruh Media Digital**

Perkembangan media digital saat ini tentunya memiliki dampak positif dan negatif. Dalam buku siswa telah diuraikan dampak positif yang dirasakan oleh masyarakat yakni kemudahan dalam mencari dan bertukar informasi, tempat mengekspresikan diri, dan hiburan. Berikut ini beberapa contoh dampak positif secara lebih rinci.

1. Memberikan akses yang lebih luas dan mudah ke informasi dan sumber belajar.
2. Meningkatkan efisiensi dan produktivitas melalui teknologi dan aplikasi yang canggih.
3. Meningkatkan mobilitas dan fleksibilitas dalam bekerja dan berkomunikasi.

4. Mempermudah hubungan dan interaksi sosial, baik dengan orang yang dekat maupun dengan orang yang jauh.
5. Meningkatkan tingkat kreativitas dan inovasi melalui akses yang lebih luas ke berbagai sumber inspirasi.
6. Meningkatkan tingkat transparansi dan akuntabilitas dalam berbagai sektor, seperti bisnis, pemerintahan, dan masyarakat
7. Memberikan peluang baru untuk belajar, berkembang, dan mengejar cita-cita.
8. Meningkatkan partisipasi masyarakat dalam berbagai aktivitas dan gerakan sosial.
9. Mempermudah pemasaran dan penjualan produk dan jasa melalui platform *e-commerce*.
10. Meningkatkan tingkat kesadaran dan peduli terhadap isu-isu global dan lokal.
11. Memfasilitasi pengembangan karier dan usaha melalui akses yang lebih luas ke peluang dan sumber-sumber pembelajaran.
12. Mempermudah pengelolaan keuangan dan administrasi melalui aplikasi dan teknologi keuangan digital.
13. Meningkatkan tingkat keamanan dan perlindungan melalui teknologi dan sistem keamanan yang canggih.
14. Mempermudah akses ke layanan kesehatan dan pelayanan medis melalui telemedis dan aplikasi kesehatan.
15. Meningkatkan tingkat efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan sumber daya dan lingkungan melalui teknologi dan aplikasi yang cerdas.
16. Membantu memperluas jangkauan dan memperkuat hubungan antarnegara dan antarmasyarakat melalui media sosial dan platform kolaborasi.
17. Mempermudah akses ke berbagai produk dan layanan hiburan dan rekreasi melalui platform streaming dan aplikasi permainan.

Adapun dampak negatif dari media digital secara garis besar telah diuraikan pada buku siswa yakni, Perilaku konsumtif, *Self disclosure* yang berlebihan, dan adiksi. Berikut ini beberapa pengaruh negatif lainnya secara lebih rinci.

1. Terpapar pada informasi yang tidak valid atau palsu.
2. Timbulnya masalah ketergantungan dan keterkaitan emosional dengan teknologi.
3. Merusak interaksi sosial dan keterampilan komunikasi.
4. Meningkatnya tingkat stres dan ansietas.
5. Memengaruhi perkembangan anak dan pembentukan identitas mereka.
6. Melemahkan privasi dan meningkatkan risiko pengungkapan informasi pribadi.
7. Memengaruhi kesehatan fisik dan mental, seperti masalah penglihatan, postur, dan tidur.
8. Merusak kebiasaan membaca dan menulis dengan baik.
9. Meningkatkan tingkat kebiasaan menonton dan menghabiskan waktu di depan layar.
10. Mempromosikan kebiasaan konsumsi konten yang tidak bermanfaat dan merusak moral.
11. Meningkatkan tingkat kebiasaan membanding-bandingkan diri dengan orang lain.
12. Memengaruhi kemampuan berfikir kritis dan membedakan antara informasi yang benar dan salah.
13. Meningkatkan risiko terpapar pada konten berbahaya, seperti pornografi, kekerasan, dan ekstremisme.
14. Meningkatkan risiko depresi dan masalah kejiwaan lain.
15. Merusak keterampilan dan hubungan antarmanusia, seperti keterampilan mendengarkan, berbicara, dan bekerja sama.
16. Meningkatkan tingkat isolasi sosial dan keterpisahan dari lingkungan fisik.
17. Meningkatkan tingkat rasa tidak puas dan memengaruhi persepsi tentang kebahagiaan dan keberhasilan.
18. Memengaruhi kinerja dan produktivitas, seperti menghabiskan waktu dan fokus pada aktivitas yang tidak produktif.

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

### A. Pembelajaran 1 (Pengertian, perkembangan, dan jenis media digital)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

#### 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait media digital beserta perkembangan dan jenis-jenisnya melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan salah satu dari materi berupa; Pengertian media digital, perkembangan media digital, dan jenis media digital.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi media digital diatas.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa informasi yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan presentasi hasil diskusi dari materi yang ditugaskan.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil lembar kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.

- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang Format File dan Kompresi Data.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan pengertian, perkembangan, dan jenis media digital melalui slide presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat file presentasi tentang perkembangan media digital setiap periodenya dan jenis-jenis media digital.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang pengertian, perkembangan, dan jenis media digital yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.

## B. Pembelajaran 2 (Format File dan Kompresi Data)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

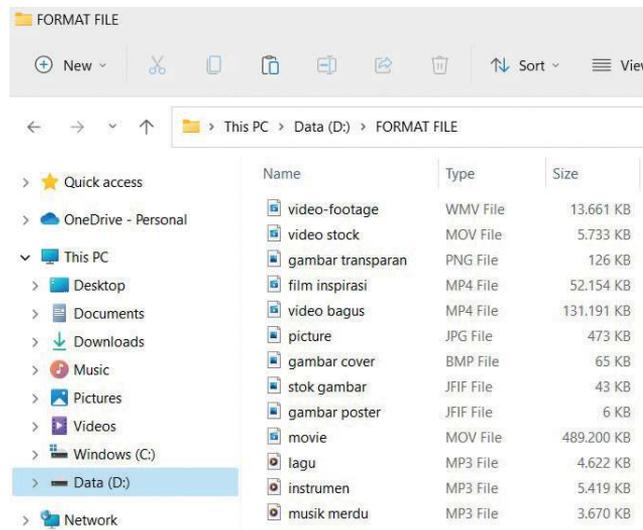
- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

## 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait format file dan kompresi data melalui aktivitas berikut.

- Siswa menganalisis salah satu tampilan pada monitor komputer berupa file explorer yang berisi file-file yang beragam tipe dan ukuran yang disajikan oleh guru.

Seperti contoh berikut:



**Gambar 7.2** Contoh format file

Sumber: Rizalullah (2023)

- Setiap siswa diminta menganalisis perbedaan pada tipe file dan *size* file dari tampilan tersebut.
- Siswa mencari perbedaan setiap format/tipe file yang ada.
- Melalui kegiatan literasi siswa mencari format lainnya yang berkaitan dengan file audio dan video beserta penjelasannya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru terkait dengan format file yang berkaitan dengan file audio dan video.
- Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan jika ingin mengubah format file tersebut ke format lainnya.
- Siswa menganalisis cara mengubah format audio atau video ke format lainnya melalui kegiatan literasi dan mencari referensi lainnya.

- Siswa menyimak penjelasan tentang kompresi data dan langkah-langkah dalam melakukan kompresi data.
- Secara bergantian siswa mendemonstrasikan cara melakukan kompresi data video atau audio.
- Guru menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengubah format dan kompresi data.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir pembelajaran.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang regulasi dan pengaruh media digital.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa mencari file video atau audio durasi pendek dengan berbagai format, dan menontonnya yang kemudian dianalisis perbedaan kualitas dari tiap video tersebut.
- Siswa diberikan satu file video atau audio, kemudian diminta untuk mengubahnya ke berbagai format dan melihat perbedaan *size* hasil kompresi.

## C. Pembelajaran 3 (Regulasi dan Pengaruh Media Digital)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

## 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait Regulasi dan Pengaruh Media Digital melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas terkait regulasi media.
- Siswa diminta untuk mencari regulasi aturan yang terkait pada pemanfaatan media digital. Dapat berupa Undang-undang ITE, Undang-undang Penyiaran, Pedoman Penyiaran maupun kode etik jurnalis.
- Setiap kelompok mengidentifikasi bagian penting menyimak bagian-bagian penting dari tiap regulasi yang ada. Yakni pada pasal tertentu dari Undang-undang tersebut.
- Setiap kelompok mengidentifikasi contoh yang ada yang terkait pada bagian-bagian regulasi yang telah diatur.
- Siswa mempresentasikan hasil lembar kerjanya secara bergantian, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume pengaruh media terhadap kehidupan mereka sehari-hari.

## 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa melakukan kegiatan literasi dengan membaca beberapa peraturan terkait dengan regulasi media.
- Siswa menganalisis pengaruh positif dan negatif dari media digital dalam kehidupan sehari-hari.



#### Kesalahan Umum

Guru tidak mengarahkan maksud dari tiap redaksi peraturan atau regulasi yang ada sehingga dapat menimbulkan multitafsir. Regulasi yang dijelaskan hanya yang bersifat media penyiaran saja. Padahal ada beberapa regulasi yang terkait dengan materi di atas.



#### Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

- a. Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- b. Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan nondiagnostik untuk diterapkan di awal pembelajaran.
- c. Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- d. Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



#### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Jika guru melakukan penugasan kepada siswa, guru meminta orang tua untuk dapat membantu dan mendampingi siswa di rumah terkait dengan pencarian referensi audio visual di internet. Penggunaan peralatan elektronik untuk pembahasan materi ini juga dapat bersifat pendukung, seperti penayangan video dengan berbagai format dan teknik kompresi menggunakan komputer.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa *review* hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasai dan masih dibawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut.

1. Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih di bawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.
2. Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan siswa dapat diminta untuk mencari contoh video tentang dampak positif dan negatif dari perkembangan media digital saat ini. Atau dapat menonton film dokumenter berjudul *The Social Dilema*.

## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Tabel 7.2 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok

### Pembelajaran 3

#### LEMBAR OBSERVASI DISKUSI/PRESENTASI



Kelas : \_\_\_\_\_  
 Nama Kelompok : \_\_\_\_\_  
 Anggota : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama			
2	Keaktifan			
3	Wawasan berpendapat			
4	Sikap dan penampilan			
5	Komunikasi			

#### Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama	Kurang kerja sama	Kerja sama yang cukup	Kompak bekerja sama
2	Keaktifan	Kurang aktif	Cukup aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Wawasan berpendapat yang kurang	Cukup memiliki wawasan berpendapat	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang cukup	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi sedang	Komunikasi baik dan lancar



Berikut ini salah satu asesmen tes yang dapat diterapkan dalam bentuk pertanyaan esai.

**Jawablah pertanyaan berikut ini!**

1. Apa yang dimaksud dengan media digital?
2. Apa perbedaan antara media digital dan media sosial?
3. Bagaimana media digital memengaruhi gaya hidup dan komunikasi manusia?
4. Bagaimana media digital memengaruhi perkembangan bisnis dan ekonomi?
5. Uraikan dampak negatif dari penggunaan media digital terlalu berlebihan?
6. Bagaimana media digital membantu dalam pembelajaran dan pendidikan?
7. Bagaimana teknologi digital memengaruhi perkembangan media dan komunikasi?
8. Apa dampak media digital terhadap masyarakat dan kebudayaan tradisional?
9. Sebutkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media digital.
10. Sebutkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat konten media digital untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan akurat dan berkualitas.

**Tabel 7.4 Rubrik Penilaian Esai**

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban benar semua	10
2.	Jawaban sebagian besar benar	5–7.5
3.	Jawaban sebagian kecil benar	2.5–5
4.	Jawaban salah	0
$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		



## Kunci Jawaban

Berikut ini alternatif pilihan jawaban dari asesmen yang ada.

1. Media digital adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan segala bentuk konten yang dapat disimpan, diteruskan, dan diterima melalui teknologi digital. Media digital termasuk berkas audio, video, teks, gambar, data, dan lain-lain yang dapat diakses melalui komputer, ponsel, tablet, atau perangkat digital lain.
2. Media digital dan media sosial adalah dua konsep yang berbeda, meskipun memiliki beberapa kesamaan. Media digital meliputi segala jenis media yang diterima dan diteruskan melalui teknologi digital, seperti email, aplikasi pesan instan, dan lainnya. Sedangkan media sosial adalah platform media digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi informasi dengan orang lain, seperti Facebook, Twitter, dan Instagram.
3. Media digital memengaruhi gaya hidup dan komunikasi manusia dengan cara memfasilitasi interaksi sosial dan komunikasi antarpengguna dari seluruh dunia. Ini membantu manusia untuk berhubungan dengan orang lain, berbagi informasi dan pengalaman, dan memperluas jaringan sosial mereka. Media digital juga memengaruhi gaya hidup manusia dengan membantu mereka untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti membeli produk, menonton film, dan berkomunikasi dengan orang lain hanya dengan menggunakan *gadget* yang terkoneksi internet dari manapun.
4. Media digital memiliki dampak besar pada perkembangan bisnis dan ekonomi dengan cara.
  - Memberikan akses bagi perusahaan untuk menjangkau pasar dan konsumen baru melalui platform digital secara luas.
  - Meningkatkan efisiensi dan transparansi bisnis melalui otomatisasi proses dan pemantauan data.
  - Memfasilitasi pertumbuhan e-commerce dan transaksi online.
  - Menciptakan peluang bisnis baru dan industri, seperti jasa teknologi informasi.
  - Para pelaku ekonomi mendapatkan informasi dan sumber daya yang lebih banyak bagi para untuk membuat keputusan yang lebih baik.

5. Dampak negatif dari penggunaan media digital yang berlebihan di antaranya.
  - Ketergantungan dapat timbul dari penggunaan media digital secara berlebihan sehingga mengurangi interaksi sosial secara langsung.
  - Postur tubuh yang tidak baik selama menggunakan perangkat digital, bisa menyebabkan masalah kesehatan seperti sakit kepala, mata lelah, dan masalah punggung.
  - Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di dunia maya dapat membuat orang merasa kurang terhubung dengan dunia nyata dan menyebabkan isolasi sosial.
  - Terlalu banyak memperhatikan media digital dapat mengurangi konsentrasi dan menghambat produktivitas.
  - Terpapar terlalu banyak konten negatif dan tidak berguna melalui media digital dapat memiliki pengaruh negatif pada perilaku dan tingkah laku individu.
6. Pemanfaatan media digital memiliki beberapa keuntungan dalam pembelajaran dan pendidikan, seperti.
  - Media digital membuat informasi dan sumber belajar tersedia dengan mudah dan cepat bagi siapa saja yang membutuhkan.
  - Media digital menawarkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti video, simulasi, dan game.
  - Media digital memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kecepatan dan gaya belajar individu.
  - Media digital memungkinkan belajar kapanpun dan di manapun, tanpa terikat pada jadwal dan lokasi tertentu.
  - Media digital memungkinkan kolaborasi dan keterlibatan dalam pembelajaran, seperti diskusi online dan tugas-tugas grup.
  - Media digital menawarkan alat evaluasi dan umpan balik yang efektif, seperti tes online dan analisis data.
  - Media digital membantu mengembangkan metode baru dan inovatif dalam pembelajaran dan pendidikan.
7. Teknologi digital memiliki pengaruh besar dalam perkembangan media dan komunikasi, beberapa di antaranya.
  - Teknologi digital menawarkan berbagai platform baru untuk media dan komunikasi, seperti jejaring sosial, aplikasi pesan, dan *streaming* video.

- Teknologi digital membuat media dan komunikasi semakin mudah di akses kapan pun dan dimanapun menggunakan perangkat mobile seperti *smartphone* dan tablet.
  - Teknologi digital memfasilitasi konvergensi antara berbagai jenis media, seperti televisi, internet, dan telepon, menjadi satu platform yang serasi.
  - Teknologi digital memperkuat interaksi antar individu melalui media sosial dan aplikasi komunikasi.
  - Teknologi digital mempermudah produksi dan distribusi konten, sehingga memungkinkan individu dan organisasi untuk menjadi produsen konten.
  - Teknologi digital membantu memperbarui bisnis model media dan komunikasi, dengan menawarkan model baru seperti berlangganan dan *micropayment*.
  - Teknologi digital membantu membangun industri baru seperti *e-commerce*, *advertising*, dan *game*.
8. Beberapa dampak dari media digital terhadap masyarakat dan kebudayaan tradisional adalah meningkatkan keterampilan dan pengetahuan masyarakat tentang teknologi digital dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Media digital memberikan peluang bagi pengembangan dan pemasaran produk-produk budaya lokal ke skala internasional. Media digital membantu memelihara dan melestarikan kebudayaan tradisional melalui dokumentasi dan arsip digital. Namun, juga perlu diingat bahwa ketimpangan sosial dapat menciptakan jurang digital antara masyarakat yang memiliki akses dan yang kesulitan dalam akses. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah untuk melakukan pemerataan terhadap infrastruktur yang dibutuhkan agar masyarakat dapat memiliki akses ke media digital.
9. Berikut ini perlu diperhatikan dalam penggunaan media digital adalah:
- Privasi dan keamanan data pribadi.
  - Sumber informasi yang dapat dipercayai dan terpercaya.
  - Kontrol impresi dan eksposur terhadap konten yang tidak diinginkan atau tidak pantas.
  - Batasan waktu dan tata cara penggunaan yang sehat.
  - Hukum dan regulasi yang berlaku untuk penggunaan media digital.

- Kemampuan untuk membedakan informasi yang benar dan yang salah.
  - Menerapkan etika dan tata cara yang baik dalam berkomunikasi dan berbagi informasi melalui media digital.
10. Berikut ini hal-hal yang dilakukan dalam memproduksi konten media digital yang berkualitas dengan informasi yang akurat, di antaranya.
- Pastikan bahwa sumber informasi yang digunakan bisa dipercaya dan akurat.
  - Cek ulang informasi dengan sumber lain untuk memastikan keakuratan.
  - Pastikan untuk tidak menyebarkan hoaks atau berita yang tidak benar.
  - Jangan mempromosikan sudut pandang pribadi atau memihak pada satu pihak saja, berusaha untuk memberikan informasi yang objektif dan adil.
  - Pastikan bahwa konten yang dibuat mudah dipahami oleh target audiens.
  - Sertakan informasi tambahan untuk memberikan konteks yang lebih baik pada informasi yang disampaikan.
  - Terima kritik dan masukan dari audiens dan berusaha untuk memperbaiki konten jika diperlukan.

Dengan memperhatikan hal-hal di atas, konten media digital yang dibuat akan lebih akurat, berkualitas, dan dapat dipercaya oleh audiens.

## 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa skala 0-100 yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di tiap sekolah.

1. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.
2. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
4. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
5. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
6. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga dapat melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat juga menggunakan refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket, dan refleksi melalui catatan lainnya.

Berikut ini salah satu refleksi guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menjawab pertanyaan di bawah ini.

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Sumber Belajar Utama

- a. Sunarto, RM. 2008. *Televisiana: Televisi Indonesia dalam Berlarik Memoir*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- b. Ess, Charles. 2020. *Digital Media Ethics*. Cambridge: Polity Press.
- c. Carroll, Brian. 2020. *Writing and Editing for Digital Media*. New York and London: Routledge.
- d. Owens, Jim. 2020. *Television Production*. New York and London: Routledge.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

8



## **Panduan Khusus**

# **Dasar-Dasar Fotografi, Tata Kamera, Tata Artistik dan Tata Suara**

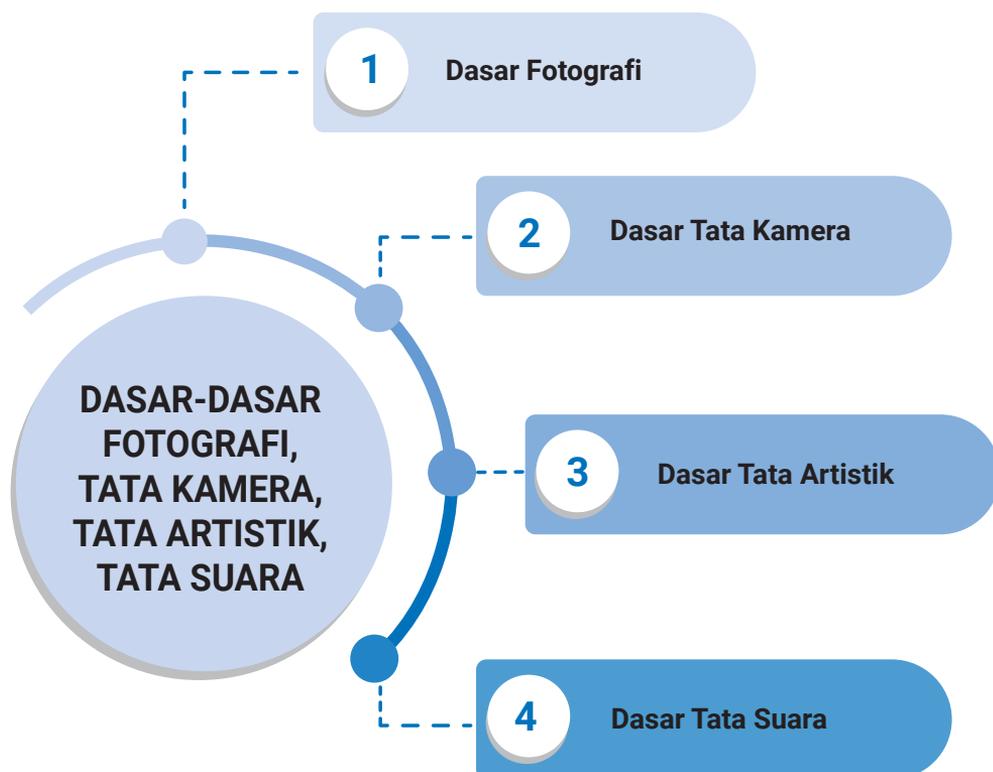
## 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 8.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Dasar-dasar fotografi, tata kamera, tata artistik, tata suara dan editing	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami tentang fotografi dasar, tata kamera dasar, tata artistik dasar, dan tata suara dasar.

Pada materi bab VIII dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 8.1 Peta konsep dasar-dasar fotografi, tata kamera, tata artistik dan tata suara

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, penggalian informasi, dan simulasi diharapkan siswa dapat:

- Mempraktikkan fotografi dasar.
- Mempraktikkan tata kamera dasar.
- Mempraktikkan tata artistik dasar.
- Mempraktikkan tata suara dasar.



### Kata Kunci

Fotografi, tata kamera, tata artistik, tata suara.



### Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



### Apersepsi

Guru menampilkan beberapa hasil karya dari teknik fotografi dasar, tata kamera dasar, tata artistik dasar, dan tata suara dasar melalui slide presentasi.



### Pemantik

Mengajukan pertanyaan pemantik seperti contoh berikut:

1. Bagaimana kamera dapat merekam objek dari jarak jauh?
2. Mengapa tata artistik sangat penting dalam sebuah produksi program televisi dan film?
3. Bagaimana pengalaman Anda mendengarkan program drama radio?

Guru dapat bertanya kepada siswa secara acak dengan meminta argumentasi dari jawaban yang disampaikan.



## Media Pembelajaran

- a. Slide presentasi
- b. Rekaman program radio
- c. Tayangan program TV
- d. Tayangan film
- e. *E-book* dan media *online*

### 3. Materi Pembelajaran

#### A. Fotografi Dasar

Fotografi adalah proses dan seni menangkap dan merekam gambar menggunakan peralatan fotografi seperti kamera dan film atau media digital lainnya. Fotografi memungkinkan kita untuk merekam dan mempertahankan momen, memperlihatkan suatu tempat, memperlihatkan suatu tatanan, memperlihatkan suatu pesan, atau memperlihatkan suatu emosi. Fotografi juga sering digunakan untuk mengekspresikan ide dan kreativitas, menyampaikan pesan, dan menyimpan memori. Dalam fotografi, komponen penting seperti eksposur, fokus, komposisi, dan pengolahan gambar memainkan peran penting dalam membuat karya yang berhasil.

Salah satu peralatan utama dalam fotografi adalah kamera. Kamera foto adalah alat optik yang digunakan untuk mengambil gambar. Ia memiliki lensa untuk memfokuskan cahaya, mekanisme rana untuk membuka dan menutup jendela pemaparan dan sebuah sensor atau film untuk menerima dan menyimpan gambar. Kamera foto dapat mengambil gambar tetap atau bergerak dan biasanya memiliki pengaturan untuk mengendalikan jumlah cahaya yang masuk seperti *aperture*, *shutter speed*, dan ISO. Ada banyak jenis kamera foto, mulai dari kamera analog sederhana hingga kamera digital canggih dengan fitur-fitur yang luas.

Salah satu faktor terpenting dalam fotografi yang memengaruhi hasil akhir gambar adalah pencahayaan. Pencahayaan yang baik dapat membantu memperkuat dramatisme, *mood*, dan menambahkan karakter pada sebuah gambar. Sumber cahaya yang digunakan dalam fotografi bisa berupa cahaya alami atau cahaya buatan. Cahaya alami seperti sinar matahari dan bayangan dapat membuat foto terlihat alami dan menyenangkan. Sementara cahaya buatan seperti flash atau lampu studio dapat membantu memperkuat pencahayaan dan menambahkan kreativitas pada sebuah gambar.

Beberapa jenis cahaya seperti cahaya *soft*, cahaya *hard*, cahaya *sidelight*, dan lain-lain. Serta arah cahaya dapat memengaruhi *mood* dan kesan pada gambar. Arah cahaya yang datang dari samping misalnya akan menambahkan dramatisme dan tekstur pada gambar. Dengan memahami dan mengendalikan pencahayaan, fotografer dapat menciptakan gambar yang berkualitas, memiliki kesan dan pesan yang diinginkan.

Komposisi adalah bagaimana elemen-elemen dalam sebuah gambar digabungkan untuk membentuk kesan visual yang kuat dan menyampaikan pesan. Dalam fotografi, komposisi memainkan peran penting dalam menentukan apakah sebuah gambar memiliki daya tarik dan memukau atau tidak. Sesuai namanya dasar dari teknik ini adalah mengatur komposisi objek sebaik mungkin. Dengan mengatur elemen-elemen secara tepat di dalam sebuah, sehingga akan menghasilkan gambar lebih dramatis yang akan membangun *mood* penikmat hasil foto tersebut. Teknik komposisi tentu banyak macamnya seperti komposisi simetris, *framing*, *rule of third*, *fill the frame*, *frame in frame*, *leading lines*, *negative space*, *golden shape* dan *golden ratio*.

Berikut adalah beberapa hal dasar yang perlu diperhatikan dalam fotografi.

1. Kamera. Anda memerlukan kamera untuk memotret, dan ada banyak jenis kamera yang tersedia, seperti kamera mirrorless, kamera DSLR, dan kamera *smartphone*.
2. Lensa. Lensa adalah bagian penting dari kamera, dan memengaruhi cara kamera memfokuskan dan memperbesar gambar.
3. ISO. ISO adalah pengaturan kamera yang mengontrol sensitivitas kamera terhadap cahaya. Semakin tinggi ISO, semakin mudah kamera dapat memotret gambar dalam kondisi minim cahaya.

4. *Shutter speed*. Kecepatan rana (shutter speed) adalah waktu yang diperlukan untuk memotret gambar. Kecepatan rana yang lebih cepat memungkinkan Anda untuk memotret gambar dengan latar belakang buram, sementara kecepatan rana yang lebih lambat memungkinkan Anda untuk memotret gambar dalam kondisi minim cahaya.
5. *Aperture*. *Aperture* adalah ukuran lubang di lensa kamera yang mengontrol jumlah cahaya yang masuk ke kamera. Semakin besar *aperture*, semakin banyak cahaya yang masuk dan semakin baik gambar dalam kondisi minim cahaya.
6. Komposisi. Komposisi adalah cara Anda menempatkan elemen-elemen dalam gambar untuk menciptakan suatu karya yang estetis dan berbicara.
7. Eksposur. Proses mengatur jumlah cahaya yang masuk ke sensor atau film pada saat pemotretan untuk menghasilkan gambar yang terang dan detail. Eksposur yang baik adalah kunci untuk menciptakan foto yang berhasil dan memuaskan. Dalam fotografi, eksposur dikendalikan melalui tiga pengaturan utama: *aperture*, *shutter speed*, dan ISO.

Adapun fitur-fitur yang ada pada kamera foto beserta fungsinya, di antaranya sebagai berikut:

### 1. **Power Switch**

*Power switch* adalah untuk menghidupkan dan mematikan perangkat kamera dimana setiap tipe kamera memiliki perbedaan letak.



**Gambar 8.2** Power switch

Sumber: Rizalullah (2023)

### 2. **Tombol Shutter**

Tombol *shutter* berfungsi untuk mengambil gambar dengan cara ditekan. Posisi tombol ini terletak sesuai dengan posisi jari telunjuk.



**Gambar 8.3** Shutter

Sumber: Rizalullah (2023)

### 3. **Command Dial**

*Command dial* berfungsi untuk mengubah pengaturan *shutter speed*, ISO, serta diafragma dan lainnya.



**Gambar 8.4** *Command dial*

Sumber: Rizalullah (2023)

### 4. **Tombol ISO**

Tombol ISO berfungsi untuk mengubah ISO dengan cara menekannya yang kemudian diatur menggunakan tombol *command dial*.



**Gambar 8.5** Tombol ISO

Sumber: Rizalullah (2023)

### 5. **Tombol Aperture**

Tombol *Aperture* berfungsi untuk mengubah *aperture* dengan cara menekannya yang kemudian diatur menggunakan tombol *command dial*.



**Gambar 8.6** *Aperture*

Sumber: Rizalullah (2023)

### 6. **Mode Dial**

Tombol *dial* berfungsi untuk mengatur mode pengambilan gambar pada kamera seperti mode program, *full automatic*, *shutter priority*, *aperture priority*, dan manual dll.



**Gambar 8.7** *Mode dial*

Sumber: Rizalullah (2023)

### 7. **Tombol Menu**

Tombol menu merupakan tombol berbagai pengaturan dan operasi dalam kamera, seperti pengaturan *auto-focus*, *image quality*, dan pengaturan *flash* dll



**Gambar 8.8** Menu

Sumber: Rizalullah (2023)

## 8. *Live View Switch*

*Live view switch* berfungsi untuk mengubah tampilan melalui *viewfinder* atau LCD.



**Gambar 8.9** *Live view switch*

Sumber: Rizalullah (2023)

## 9. *Tombol Start-stop Video*

*start-stop video* yang berfungsi untuk memulai perekaman video.



**Gambar 8.10** *Start-stop video*

Sumber: Rizalullah (2023)

## 10. *Tombol Lens Release*

Tombol ini berfungsi untuk melepaskan lensa dari body DSLR dengan cara menekannya.

Ilmu dan teknik fotografi sangat luas, dan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Berikut adalah beberapa teknik dasar fotografi.



**Gambar 8.11** *Power switch*

Sumber: Rizalullah (2023)

1. *Exposure Triangle* adalah konsep dasar yang membantu fotografer mengontrol eksposur gambar dengan mengatur ISO, kecepatan obturator, dan bukaan.
2. *Rule of Thirds* adalah salah satu prinsip komposisi yang paling dasar dan populer. Prinsip ini menyatakan bahwa objek utama harus ditempatkan pada titik imajinasi segitiga dengan dua titik lain pada gambar.
3. *Leading Lines* adalah garis-garis dalam sebuah gambar dapat membantu memimpin pandangan pemirsa ke objek utama.
4. *Depth of Field* adalah jarak antara objek terfokus dan objek yang tidak terfokus namun masih terlihat jelas dalam sebuah gambar. Fotografer dapat mengontrol *depth of field* dengan mengatur bukaan lensa.
5. *Focal Length* adalah jarak antara lensa dan film atau sensor dalam sebuah kamera. Fotografer dapat mengontrol sudut pandang gambar dengan mengubah *focal length* lensa.

6. *Fill Flash* adalah penggunaan flash sebagai sumber cahaya tambahan untuk mengisi bayangan dan memperkuat kontras.
7. *High key lighting* adalah teknik pencahayaan yang menciptakan gambar dengan latar belakang terang dan objek utama yang sangat terang. Sedangkan *low key lighting* adalah teknik pencahayaan yang menciptakan gambar dengan latar belakang gelap dan objek utama yang sedikit terang.

Ini hanya beberapa dari banyaknya teknik dasar fotografi. Fotografer dapat mempelajari dan menggabungkan teknik-teknik ini untuk meningkatkan kemampuannya dan menciptakan gambar yang berkualitas dan bermakna.

## B. Tata Kamera Dasar

Dasar-dasar tata kamera sendiri terdiri dari *type of shots*, *camera angle* dan *camera movement*. Istilah-istilah yang ada saat ini, memungkinkan berbeda namun memiliki maksud dan prinsip yang sama.

### 1. *Type of Shots*

*Type of Shots* atau biasa disebut juga dengan *shots size* adalah ukuran subjek di dalam *frame* dan biasa dibagi menjadi beberapa ukuran yaitu:

- a. *Extreme long shot* atau yang biasa disebut juga *Established Shot* dimana subjek terlihat sangat jauh dari *frame*. Ini dimaksudkan agar penonton bisa mendapatkan informasi lingkungan subjek berada dalam skala yang luas.
- b. *Long shot* atau biasa juga disebut *full shot* menggambarkan posisi keseluruhan subjek mulai dari badan hingga *headroom*.
- c. *Medium long shot* menggambarkan posisi subjek mulai dari betis hingga *headroom*. Jenis shot ini terlahir saat era film *bergenre western* di Hollywood, dan mengapa di betis karena di betis biasa para *cowboy* menaruh pistol atau senjatanya.
- d. *Medium Shot* biasa menggambarkan posisi subjek dari pinggang atau pinggul subjek hingga ke *headroom*. *Shot* ini biasa digunakan untuk wawancara dengan banyak gerak tangan dalam wawancara tersebut, atau sebuah adegan yang ingin menyampaikan subjek dan gerakan tangan subjek.

- e. *Medium close up* biasa digunakan juga dalam wawancara seperti *Medium shot*, namun berbeda dikarenakan jenis *shot* ini lebih memberi penekanan fokus dari subjek. *Medium close up* memberi penekanan Jenis *shot* ini berukuran dari dada subjek hingga ke *headroom*.
- f. *Close Up, shot* jenis ini menggambarkan bagaimana karakteristik wajah subjek dan juga bisa menggambarkan emosi yang lebih dalam yang dialami subjek. *Close up* berukuran dari bahu hingga ke *headroom*.
- g. *Big Close Up* hampir sama dengan kegunaannya dengan jenis *shot close up*, namun jenis *shot* ini menggambarkan penekanan wajah dan emosi subjek yang lebih kuat lagi. *Big Close up* sendiri berukuran dari dagu hingga ke kening subjek.
- h. *Exteme Close Up* Jenis *shot* ini bertujuan untuk menginformasikan bagian yang sangat detail seperti bagian mata subjek atau bisa juga angka pada jam dinding.

## 2. Camera Angle

*Camera angle* adalah sudut penempatan kamera terhadap subjek dalam pengambilan gambar. Tentunya masing masing sudut penempatan kamera memiliki arti dan makna tersendiri di dalamnya. Berikut ini beberapa sudut pengambilan gambar.

### a. High Angle

*High angle* adalah dimana kamera ditempatkan di tempat yang lebih tinggi dari posisi subjek. Tentu saja sudut ini memberikan informasi bahwa subjek menjadi terpuruk, terintimidasi, pasrah dan lain sebagainya yang menggambarkan kekalahan.

### b. Eye Level

Dalam sudut ini kamera berada sejajar searah dengan mata subjek. Tentunya menimbulkan kesan kesetaraan atau netral.

### c. Low Angle

*Low Angle* adalah posisi yang berlawanan dengan *high angle* dan menimbulkan kesan yang terbalik pula yaitu mengintimidasi, kuat, berkuasa dan lain sebagainya yang menggambarkan kemenangan.

#### **d. Dutch Angle**

*Dutch angle* adalah sudut pengambilan gambar secara diagonal sehingga menghasilkan kemiringan subjek terhadap *frame*. Sudut ini memberi kesan subjek memiliki ketidak stabilan emosi, bingung dan tidak nyaman.

#### **e. Worm Eye**

*Worm Eye* atau biasa disebut juga *Frog Eye* adalah teknik pengambilan gambar dari sudut yang berasal dari posisi cacing atau katak yang berada di tanah. Pengambilan gambar melalui sudut ini sama seperti *low angle*, namun posisi kamera berada lebih bawah lagi.

#### **f. Bird view**

Seperti namanya pengambilan gambar dari atas atau tempat yang sangat tinggi sehingga seolah-olah adalah penglihatan dari burung. Alat yang biasa digunakan dalam sudut pengambilan gambar ini adalah drone.

### **3. Camera Movement**

Dalam tata kamera suatu pergerakan kamera tentunya juga memiliki istilah dan maknanya. Dengan pergerakan kamera juga, kita bisa menciptakan alur suasana yang dramatik lewat pengaturan subjek yang masuk ke dalam *frame*, sehingga membentuk perspektif penonton tentang informasi naratif ruang dan waktu. Pergerakan kamera juga dapat membuat visual lebih dinamis, sehingga kita bisa mengarahkan fokus penonton ke subjek tertentu. Berikut adalah macam-macam pergerakan kamera.

#### **a. Panning (left/right)**

*Panning* bisa dibilang adalah sebuah teknik dasar pergerakan kamera. *Pann/Panning* adalah menggerakkan kamera secara horizontal ke kiri maupun ke kanan di dalam satu poros dan yang berubah hanya arahnya saja.

#### **b. Tilt (up/down)**

*Tilt/Tilting* bisa dibilang hampir sama dengan *Panning* namun *Tilting* bergerak secara vertikal baik ke atas maupun ke bawah di dalam satu poros dan yang berubah hanya arahnya saja.

### **c. Crab (left/right)**

*Crab* adalah pergerakan kamera yang diambil dari hewan kepiting, sehingga pergerakannya menyamping ke kiri dan ke kanan secara sejajar dengan subjek.

### **d. Track/Dolly (in/out)**

*Track* atau *Dolly* adalah pergerakan kamera mendekati atau menjauhi subjek. *Track in* adalah pergerakan kamera kedalam sehingga membuat penonton lebih kuat, berani dan siap dalam menghadapi tantangan sehingga menjadi suatu pusat perhatian. *Track out* adalah pergerakan kamera menjauh dari subjek sehingga menghasilkan perasaan kecewa, merasa inferior, dan takut.

### **e. Pedestal (up/down)**

Pedestal adalah pergerakan kamera ke atas atau kebawah. Berbeda dengan Tilt yang bertumpu pada satu sumbu, pedestal tidak bertumpu pada satu sumbu sehingga kamera nya pun ikut bergerak ke atas maupun ke bawah.

### **f. Zoom (in/out)**

*Zoom* pada dasarnya berbeda dari pergerakan kamera yang lainnya. *Zoom* sendiri termasuk pergerakan lensa untuk mendekati atau menjauhi subjek tanpa memindahkan kamera.

## **C. Tata Artistik Dasar**

Dasar-dasar tata artistik adalah prinsip-prinsip yang mengatur komponen visual seperti warna, bentuk, garis, tekstur, dan ruang dalam desain atau seni visual. Dasar-dasar tata artistik juga dapat diterapkan dalam pembuatan program televisi atau produksi film. Beberapa cara dasar-dasar tata artistik digunakan dalam produksi televisi atau film.

1. Penataan ruang dalam adegan bisa menekankan suasana, memberikan informasi tentang karakter atau membantu menciptakan dramatisasi.
2. Penggunaan warna dalam program televisi atau film dapat membantu menciptakan suasana, memberikan informasi tentang karakter atau memberikan nuansa emosional pada adegan.

3. Komponi adalah cara bagaimana elemen visual dalam adegan ditempatkan, dan ini bisa membantu memfokuskan perhatian pada bagian penting dari adegan.
4. Proportion adalah hubungan ukuran antar elemen dalam adegan, dan bisa membantu menciptakan kesan harmonis atau dramatis.
5. Rhythm adalah pola dalam adegan, baik dalam penataan elemen visual, pergerakan kamera atau aktor, atau editing. Ini bisa membantu membuat adegan lebih dinamis atau memperkuat suasana.
6. Balance adalah bagaimana elemen-elemen visual dalam adegan dibagi secara merata, membantu memastikan adegan tampak seimbang dan stabil.
7. Emphasis adalah penekanan pada bagian tertentu dalam adegan, bisa melalui penggunaan warna, proyeksi, atau pergerakan kamera. Ini bisa membantu membuat bagian penting dari adegan lebih menonjol.

Menggunakan dasar-dasar tata artistik dalam produksi televisi atau film dapat membantu membuat adegan yang estetik dan memukau, membantu menyampaikan pesan dan memperkuat kesan emosional pada penonton.

Terdapat empat aspek dalam tata artistik pada produksi program televisi atau film. Ke empat aspek itu yakni:

### **1. Setting**

*Setting* adalah lingkungan fisik di mana adegan itu berlangsung. Ini bisa berupa rumah, kantor, atau tempat lain. *Setting* membantu menciptakan suasana dan memberikan konteks bagi adegan.

### **2. Properti**

Properti adalah barang-barang yang digunakan dalam adegan. Ini bisa berupa barang-barang seperti peralatan, meubel, atau hiasan. Properti bisa membantu memberikan informasi tentang karakter, situasi, atau latar belakang adegan.

### 3. Tata Rias

Tata rias adalah cara bagaimana aktor dan aktris terlihat dalam adegan. Ini bisa berupa warna, tekstur, atau efek tertentu yang membantu memperkuat kesan karakter atau situasi dalam adegan.

### 4. Tata Busana

Tata busan adalah pakaian yang dikenakan oleh aktor dan aktris dalam adegan. Ini bisa berupa busana, aksesoris, atau sepatu. Wardrobe membantu memberikan informasi tentang karakter dan situasi dalam adegan, dan juga membantu memperkuat kesan suasana dan latar belakang adegan.

Penggabungan semua empat aspek ini membantu menciptakan adegan yang kuat dan memiliki kesan yang kuat pada penonton, dan membantu memperkuat suasana, konteks, dan kesan karakter dalam adegan.

Tata artistik dalam produksi program radio memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan tata artistik dalam produksi film atau program televisi. Karena radio hanya mengandalkan suara, maka tata artistik yang diterapkan harus memperkuat suasana dan memberikan informasi dengan cara yang berbeda. Berikut adalah beberapa cara tata artistik diterapkan dalam produksi program radio.

- a. Deskripsi suara membantu memberikan informasi visual tentang adegan, seperti suara hujan atau suara jalan raya. Deskripsi suara membantu menciptakan suasana dan memperkuat konteks dari adegan.
- b. Efek suara bisa berupa musik, suara efek, atau suara dari alat-alat tertentu. Efek suara membantu menciptakan suasana dan memperkuat konteks dari adegan.
- c. Narasi dan dialog membantu menyampaikan pesan dan memperkuat kesan emosional pada pendengar.
- d. Pemilihan musik bisa membantu menciptakan suasana dan memperkuat kesan emosional dari adegan.

Penggabungan dari semua aspek ini membantu membuat program radio yang menarik dan memiliki kesan yang kuat pada pendengar, dan membantu memperkuat suasana, konteks, dan kesan emosional dari adegan.

## D. Tata Suara Dasar

Tata suara merupakan teknik mengatur peralatan suara atau bunyi dalam proses pembuatan suatu film atau program TV. Tata suara sangat terkait dengan pengaturan penguatan suara supaya bisa terdengar tanpa harus mengabaikan kualitas dari sumber suara yang dikuatkan. Di dalam buku *Film Art: An Introduction* karya David Bordwell, suara dalam film mempunyai beberapa unsur yang dapat dipilah dan terbagi menjadi 3 unsur, yaitu:

### 1. *Speech*

*Speech* adalah unsur suara yang di dalamnya berupa percakapan dari tokoh di dalam film. Terbagi menjadi 4 yaitu:

- Monolog: percakapan tanpa adanya lawan bicara, tokoh berbicara dengan dirinya sendiri tanpa adanya orang lain sebagai pendengar.
- Dialog: percakapan dimana tokoh beradegan berbicara dengan satu orang atau lebih.
- Narasi: Percakapan antara tokoh yang berbicara tidak terlihat di dalam layar, sering dipakai untuk pengantar adegan. Narasi juga sering disebut pengantar adegan yang efisien agar menjabarkan konflik tidak perlu melakukan visualisasi.
- *Direct Address*: percakapan dimana tokoh dalam adegan berbicara langsung ke arah penonton.

### 2. Musik

Musik dalam film dipakai untuk menambahkan efek dramatis dalam sebuah cerita, dimana sebuah gambar dan suara kurang memperkuat efek dramatis. Namun, jika keduanya pun sudah memberikan efek yang dramatis, musik digunakan untuk memperkuat efek tersebut. Penggunaan musik bertujuan untuk mengontrol emosi penonton dalam mengikuti cerita.

Musik dalam film biasa digunakan untuk meninggikan atau menurunkan emosi penonton sesuai dengan keperluan dramaturgi. Keberadaan musik dipakai untuk merangsang dan menunjukkan perasaan sama dengan apa yang terlihat secara visual: senang,

sedih, takut, tertekan dan perasaan lainnya. Sumber dramatis dari musik dalam sebuah adegan bisa bersifat berkaitan dengan adegan atau sebagai fungsional serta realitas.

Musik fungsional merupakan suatu musik yang dipakai untuk menambahkan efek dramatis di dalam adegan film, yang bersumber dari luar ruang adegan cerita. Sering disebut juga musik ilustrasi. Sedangkan musik realitas merupakan musik yang bersumber dari dalam ruang adegan cerita. Maksudnya untuk membuat kesan realita seperti contoh musik ketika adegan sedang berada di pesta dansa. Dalam adegan ini, musik yang didengar oleh karakter dalam film didengar juga oleh penonton.

### 3. Efek Suara

Efek suara merupakan suara selain dialog yang diberikan oleh orang maupun benda, bersamaan dengan suara-suara yang timbul secara alami pada latar belakang adegan. Efek suara di dalam film dipakai untuk menekankan sumber informasi yang akan disampaikan, memberikan kesan nyata di dalam sebuah cerita. Efek suara dapat saling terkait dengan kejadian yang terjadi di dalam maupun di luar layar.

Menurut fungsinya, efek suara dibedakan menjadi 2.

- Efek fungsional yaitu efek suara yang dipakai untuk menghasilkan efek dramatis dalam film;
- Efek realita yaitu efek suara yang sumbernya berasal dari dalam ruang adegan cerita, dipakai untuk membuat realita di dalam ruang cerita film.

Menurut jenisnya, efek suara juga dibagi menjadi 2.

- *Spot effect* yaitu efek suara yang bersumber dari suatu sumber suara tertentu. Contohnya suara orang berjalan, suara ketukan, suara piring dan sendok dan lain sebagainya;
- *General effect* yaitu efek suara yang bersumber dari banyak sumber disuatu tempat, baik jauh maupun dekat. Contohnya suara di dalam ruangan (*room tone*) maupun suara lingkungan sekitar (*ambience/atmosphere*).

#### 4. *Ambience*

*Ambience* merupakan suara latar yang datang di dalam adegan untuk mengarahkan tempat (lokasi). Misalnya, suara deburan ombak akan menginterpretasikan laut ataupun pantai. Lalu suara klakson dan kendaraan bermotor akan menginterpretasikan jalanan perkotaan.

*Ambience* memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembuatan produksi film, bukan hanya sebagai pengarah latar suatu adegan dilakukan tetapi juga digunakan sebagai kesinambungan suara di dalam adegan film, agar penciptaan visual yang dibuat dari *shot-shot* yang sudah diambil terasa nyata oleh penonton. Selain itu *ambience* juga mampu membuat *mood* di dalam film terasa lebih kuat dibandingkan efek suara non organik lainnya.

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

### A. Pembelajaran 1 (Pengoperasian kamera foto)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Siswa menyimak pengantar guru terkait dengan jenis-jenis profesi fotografi yang berpeluang mendapatkan penghasilan dari hasil foto.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.
- Siswa merespon pertanyaan guru tentang situs jual beli foto yang kalian ketahui.

#### 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait pengoperasian kamera foto melalui aktivitas berikut:

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan Anatomi kamera dan fitur yang ada pada kamera foto.

- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi anatomi kamera dan fitur yang ada pada kamera foto di atas.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa informasi yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Siswa menyimak demonstrasi guru terkait teknik pengoperasian kamera foto.
- Secara bergantian siswa mendemonstrasikan teknik dasar pengoperasian kamera foto dengan berbagai mode auto dan manual dan pemanfaatan fitur standar.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap siswa lainnya yang sedang melakukan demonstrasi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat demonstrasi.
- Siswa menyimak penguatan dari guru tentang tips dan hal-hal yang perlu diperhatikan terkait pengoperasian kamera foto.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang teknik fotografi dasar.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa dapat melakukan praktik bersama teman sejawat, dimana siswa yang telah menguasai materi mengajarkan kepada siswa yang belum menguasai.
- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan anatomi kamera, fitur-fitur dan cara pengoperasian kamera foto melalui gambar pada slide presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat infografis tentang anatomi kamera beserta teknik pengoperasian dari kamera foto.

## B. Pembelajaran 2 (Teknik Fotografi Dasar)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi Guru menayangkan beberapa contoh foto dengan berbagai teknik dasar fotografi. Seperti foto berikut.



**Gambar 8.12 Panning**

*Sumber: Rizalulloh (2023)*



**Gambar 8.13 Bulb**

*Sumber: jogjakamera.id (2016)*



**Gambar 8.14 Siluet**

*Sumber: Rizalulloh (2023)*



**Gambar 8.15 Framing**

*Sumber: James Palmer (2021)*



**Gambar 8.16 Freezing**

*Sumber: Rizalulloh (2023)*

- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.
- Siswa merespon pertanyaan guru tentang, Jenis foto apa yang kalian sukai, bagaimana cara kalian memotret objek dan alat yang digunakan.

## 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi fotografi dasar melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan beberapa teknik fotografi dasar.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi teknik fotografi dasar di atas.
- Setiap kelompok merancang ide untuk melakukan pemotretan dari berbagai teknik dasar fotografi tersebut.
- Setiap siswa dalam kelompok tersebut melakukan pemotretan berbagai teknik dasar fotografi secara simulasi.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa foto yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil fotonya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

## 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa mencari contoh foto pada berbagai situs yang sesuai dengan berbagai teknik fotografi dasar tersebut. Setiap siswa mempresentasikan hasil foto yang didapatkannya sesuai dengan kategori teknik dasar fotografi.
- Siswa dapat melakukan praktik bersama teman sejawat, dimana siswa yang telah menguasai materi mengajarkan kepada siswa yang belum menguasai.
- Siswa dapat ditugaskan membuat presentasi tentang teknik fotografi dasar beserta contoh-contohnya.

### C. Pembelajaran 3 (Pengoperasian kamera video)

Pembelajaran dapat diimplementasikan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Siswa menyimak pengantar guru terkait hasil pengambilan gambar dengan berbagai ukuran.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.
- Siswa merespon pertanyaan guru tentang posisi kamera pada salah satu hasil pengambilan gambar.

#### 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait pengoperasian kamera video melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan Anatomi kamera video dan fitur yang ada pada kamera video.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi anatomi kamera video dan fitur yang ada pada kamera video di atas.
- Setiap siswa dalam kelompok menganalisa informasi yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Siswa menyimak demonstrasi guru terkait teknik pengoperasian kamera video.

- Secara bergantian siswa mendemonstrasikan teknik dasar pengoperasian kamera video dengan berbagai mode auto dan manual dan pemanfaatan fitur standar.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap siswa lainnya yang sedang melakukan demonstrasi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat demonstrasi.
- Siswa menyimak penguatan dari guru tentang tips dan hal-hal yang perlu diperhatikan terkait pengoperasian kamera video.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang teknik tata kamera dasar.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa dapat melakukan praktik bersama teman sejawat, dimana siswa yang telah menguasai materi mengajarkan kepada siswa yang belum menguasai.
- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan anatomi kamera, fitur-fitur dan cara pengoperasian kamera foto melalui gambar pada slide presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat infografis tentang anatomi kamera beserta teknik pengoperasian dari kamera foto.

## D. Pembelajaran 4 (Teknik Tata Kamera Dasar)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

## 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait teknik tata kamera dasar melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan tentang *type of shot*, *angle camera*, dan *camera movement*.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi tentang *type of shot*, *angle camera*, dan *camera movement* diatas.
- Setiap kelompok merancang ide untuk melakukan pengambilan shot dari berbagai *type of shot*, *angle camera*, dan *camera movement*.
- Setiap siswa dalam kelompok tersebut melakukan pengambilan shot dari berbagai *type of shot*, *angle camera*, dan *camera movement* secara simulasi.
- Setiap siswa dalam kelompok mempreview hasil pengambilan gambar yang didapat untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil videonya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

## 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa mencari contoh video pada berbagai sumber yang sesuai dengan berbagai *type of shot*, *angle camera*, dan *camera movement* tersebut. Setiap siswa mempresentasikan hasil video yang didapatkannya sesuai dengan kategori teknik tata kamera dasar.
- Siswa dapat melakukan praktik bersama teman sejawat, dimana siswa yang telah menguasai materi mengajarkan kepada siswa yang belum menguasai.
- Siswa dapat ditugaskan membuat presentasi tentang berbagai *type of shot*, *angle camera*, dan *camera movement* beserta contoh-contohnya.

### E. Pembelajaran 5 (Tata Artistik Dasar)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

#### 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait elemen dasar tata artistik melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan tentang elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi tentang elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana di atas.
- Setiap kelompok mencari contoh hasil pekerjaan tata artistik berupa *setting*, properti, tata rias, dan tata busana dari setiap film yang berbeda.
- Setiap siswa dalam kelompok melihat contoh yang didapatnya untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.

- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana melalui slide presentasi.
- Siswa ditugaskan membuat file presentasi tentang elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang elemen dasar tata artistik berupa setting, properti, tata rias, dan tata busana yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.

## F. Pembelajaran 6 (Tata Suara Dasar)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

## 2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi terkait tata suara dasar melalui aktivitas berikut.

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan tentang unsur dalam tata suara yakni *speech*, musik, efek suara, *ambience*.
- Setiap kelompok diminta mencari beberapa referensi terkait dengan materi tentang unsur dalam tata suara yakni *speech*, musik, efek suara, *ambience* di atas.
- Setiap kelompok mencari contoh *speech*, musik, efek suara, *ambience* dari berbagai program radio, televisi dan film.
- Setiap siswa dalam kelompok melihat contoh yang didapatnya untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya.
- Secara bergantian perwakilan siswa dalam tiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, yang dipilih oleh guru secara simulasi acak dengan mempertimbangkan urutan materi.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari siswa pada kelompok lainnya.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.
- Setiap siswa membuat resume dari ketiga materi yang dipresentasikan dari tiap-tiap kelompok.

## 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

#### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan unsur dalam tata suara yakni *speech*, musik, efek suara, *ambience* melalui slide presentasi.
- Siswa ditugaskan membuat file presentasi tentang unsur dalam tata suara yakni *speech*, musik, efek suara, *ambience*.
- Siswa mencari contoh-contoh *speech*, musik, efek suara, *ambience*, kemudian mempresentasikannya.
- Siswa diminta membuat video singkat yang menjelaskan tentang unsur dalam tata suara yakni *speech*, musik, efek suara, *ambience* yang mereka pahami dari kegiatan literasi sebelumnya.



#### Kesalahan Umum

Guru hanya menyebutkan nama peralatan, tidak memberikan gambaran bentuknya. Guru dapat menggunakan peralatan sesungguhnya atau melalui foto/gambar. Tidak diingatkan kembali kepada siswa pentingnya K3 sebelum pembelajaran dimulai. Pada saat mendemonstrasikan guru tidak menggunakan SOP yang tepat.



#### Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

- a. Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- b. Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan nondiagnostik untuk diterapkan diawal pembelajaran.
- c. Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- d. Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



## Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Namun jika siswa melakukan diskusi dengan cara mencari narasumber yang harus dihubungi, maka guru terlebih dahulu memberikan pengantar dari maksud tugas pada materi ini. Jika guru melakukan penugasan kepada siswa, guru meminta orang tua untuk dapat membantu dan mendampingi siswa di rumah terkait dengan pencarian referensi audio visual di internet. Penggunaan peralatan elektronik untuk pembahasan materi ini juga dapat bersifat pendukung, seperti penayangan video dengan berbagai format dan teknik.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa *review* hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasai dan masih di bawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut.

1. Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih di bawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.

2. Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan siswa dapat diminta untuk membuat contoh lainnya dari berbagai teknik dalam cakupan materi pembelajaran yang disampaikan.

<https://www.youtube.com/watch?v=yLxm6fagzB4>



## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

### A. Fotografi Dasar

**Jawablah pertanyaan berikut ini!**

1. Uraikan definisi fotografi sesuai pemahaman Anda?
2. Sebutkan peralatan yang digunakan dalam bidang fotografi?
3. Jelaskan tentang *aperture*, *shutter speed*, dan ISO?
4. Jelaskan konsep *rule of thrid* dalam pengambilan objek fotografi?

**Tabel 8.2 Rubrik Penilaian Esai**

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban benar semua	10
2.	Jawaban sebagian besar benar	5–7.5
3.	Jawaban sebagian kecil benar	2.5–5
4.	Jawaban salah	0
$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		

### B. Tata Kamera Dasar

Buatlah *shot* pengambilan gambar dengan berbagai *type of shot*, *angle* dan *camera movement*.

**Tabel 8.3 Format Penilaian Proyek Individu**

No.	Nama Siswa	Kerja sama	Kontribusi	Kreativitas	Disiplin	Keterangan

**Rubrik penilaian:**

- > 90–100 Amat Baik
- > 80–90 Baik
- > 70–80 Cukup
- > 60–70 Sedang
- < 60 Kurang

**Tabel 8.4 Format Penilaian Proyek Kelompok**

No.	Kelompok	Tahapan Proyek (0-100)			Ket
		Perencanaan (30%)	Proses (30%)	Hasil (40%)	

Ket: Bobot prosentase dapat disesuaikan

**Rubrik penilaian:**

- > 90–100 Amat Baik
- > 80–90 Baik
- > 70–80 Cukup
- > 60–70 Sedang
- < 60 Kurang

## C. Tata Artistik Dasar

**Jawablah pertanyaan berikut ini!**

1. Sebutkan elemen dasar tata artistik?
2. Bagaimana tata artistik membantu menyampaikan pesan dan memengaruhi audiens dalam program televisi atau film?
3. Jelaskan perbedaan tata artistik pada produksi program radio dan televisi?

**Tabel 8.5 Rubrik Penilaian Esai**

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban benar semua	10
2.	Jawaban sebagian besar benar	5–7.5
3.	Jawaban sebagian kecil benar	2.5–5
4.	Jawaban salah	0
$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		

## D. Tata Suara Dasar

**Jawablah pertanyaan berikut ini!**

1. Apa yang dimaksud dengan tata suara?
2. Apa tujuan dalam tata suara?
3. Bagaimana cara memastikan suara dapat didengar dengan jelas dan benar melalui *speaker* atau *headphone*?
4. Jelaskan perbedaan *speech* dan efek suara dalam tata suara?
5. Uraikan efek suara dari segi fungsinya?

**Tabel 8.6 Rubrik Penilaian Esai**

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban benar semua	10
2.	Jawaban sebagian besar benar	5–7.5
3.	Jawaban sebagian kecil benar	2.5–5
4.	Jawaban salah	0
$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		



## Kunci Jawaban

### A. Fotografi Dasar

Berikut ini alternatif jawaban yang dapat menjadi referensi dalam penilaian.

1. Fotografi secara bahasa adalah teknik melukis dengan menggunakan cahaya. Di mana proses menghasilkan suatu objek foto dengan mempertimbangkan serta menggunakan cahaya yang ada.
2. Peralatan utama berupa kamera, lensa, dan lampu. Peralatan pendukung lainnya seperti *tripod*, *monopod*, filter, tudung lensa, kabel *release*, *background*, *stand background*, *flash*, *slave unit*, reflektor, *light stand*, *light meter*, *trigger*, *soft box*, *infra red sender* dll.
3. *Aperture* adalah jendela bukaan lensa kamera tempat cahaya masuk. Semakin lebar, maka cahaya yang masuk akan semakin besar. *Shutter speed* adalah durasi bukaan kamera dalam menyerap cahaya. Semakin lama waktu bukaannya, semakin banyak cahaya yang masuk. ISO adalah pengaturan sensitivitas sensor kamera terhadap cahaya. Semakin kecil ukurannya, sensitivitas terhadap cahaya akan semakin rendah.
4. *Rule of third* adalah konsep penempatan objek dengan panduan potongan garis pada *frame* yang dibagi menjadi tiga bagian secara vertikal dan horizontal. Titik pertemuan garis tersebut merupakan posisi penempatan objek.

### B. Tata Artistik

Berikut ini alternatif jawaban yang dapat menjadi referensi dalam penilaian.

1. Elemen dasar tata artistik adalah, setting, properti, tata rias, tata busana.
2. Berikut adalah beberapa cara untuk memastikan bahwa tata artistik memengaruhi suasana dan kesan dalam program televisi atau film dengan baik.
  - *Setting* dapat membantu membangun suasana dan memberikan kesan yang diinginkan. Misalnya, setting yang sesuai dengan

suasana seperti taman atau hutan dapat membantu membangun suasana yang rileks dan alami.

- Pemilihan properti yang sesuai dapat membangun kesan dan suasana yang diinginkan seperti pemilihan properti tradisional pada sebuah ruangan rumah, akan memunculkan kesan suasana yang kental dengan budaya.
  - Tata rias dapat membantu membangun suasana, misalnya suasana menegangkan dapat digunakan tata rias yang menakutkan, sementara tata rias yang menawan dan indah dapat digunakan untuk membangun suasana yang romantis.
  - Begitupula halnya dengan kostum yang dapat memperkuat karakter dan memberikan kesan yang diinginkan. Misalnya, kostum yang sesuai dengan profesi seorang karakter seperti dokter, polisi, atau tentara dapat membantu memperkuat kesan seorang karakter.
3. Berikut ini adalah beberapa perbedaan tata artistik antara radio dan televisi, di antaranya.
- Tata artistik pada televisi sangat bergantung pada visual, sementara tata artistik pada radio sangat bergantung pada audio. Pada televisi, tata artistik meliputi properti, tata rias, tata busana, penggunaan warna, cahaya, serta setting ruang dan desain produksi. Pada radio, tata artistik meliputi pengaturan suara, musik, efek suara, dan juga pengaturan suara pembicara.
  - Tata artistik pada televisi memiliki ruang fisik yang terbatas, seperti studio televisi, sementara tata artistik pada radio tidak memiliki ruang fisik yang terbatas, karena suara dapat diproduksi dari mana saja.
  - Tata artistik pada televisi biasanya menggunakan narasi dalam bentuk gambar dan suara, sementara tata artistik pada radio hanya menggunakan narasi dalam bentuk suara.

Dengan demikian, meskipun kedua medium ini memiliki beberapa perbedaan tata artistik, kedua-duanya memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk mengirimkan pesan dan memengaruhi pandangan dan tindakan audiens.

## C. Tata Suara

Berikut ini alternatif jawaban yang dapat menjadi referensi dalam penilaian.

1. Tata suara adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana suara disusun dan diproduksi dalam berbagai situasi, seperti acara, teater, konser, *shooting*, siaran dan lainnya. Tata suara meliputi berbagai aspek teknis seperti peralatan audio, pengaturan suara, dan tata letak ruang.
2. Tujuan dari tata suara adalah memastikan bahwa suara yang dihasilkan oleh alat musik, orang, atau alat lain diproses dengan benar dan didengar dengan jelas dan benar oleh audiens sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.
3. Untuk memastikan suara dapat didengar dengan jelas dan benar melalui *speaker* atau *headphone*, berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan.
  - Pastikan volume yang sesuai. Volume yang terlalu tinggi dapat menimbulkan distorsi suara dan membuat suara tidak jelas, sementara volume yang terlalu rendah dapat menyulitkan audiens untuk mendengar suara.
  - Pilih peralatan yang tepat. *Speaker* atau *headphone* yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan situasi akan memastikan suara didengar dengan jelas dan benar.
  - Pastikan koneksi yang baik. Koneksi yang lemah dapat menyebabkan suara tidak jelas dan terputus-putus. Pastikan koneksi antara peralatan audio dan sumber suara (seperti mixer atau komputer) kuat dan stabil.
  - Atur tata letak ruang. Tata letak ruang yang tepat dapat memengaruhi kualitas suara yang didengar. Hindari menempatkan *speaker* atau *headphone* di dekat sumber suara yang bising atau di tempat yang memiliki akustik yang buruk.
4. *Speech* adalah unsur suara yang di dalamnya berupa percakapan atau pembicaraan, seperti monolog, dialog, narasi, maupun *direct address*. Sedangkan efek suara adalah bagian dari tata suara yang berkaitan dengan pengolahan suara yang digunakan untuk memperkuat atau memperindah suara sesuai dengan keinginan.

5. Menurut fungsinya, efek suara dibedakan menjadi 2, yaitu efek fungsional dan efek realita. Efek fungsional adalah efek suara yang dipakai untuk menghasilkan efek dramatis dalam film; Sedangkan efek realita yaitu efek suara yang sumbernya berasal dari dalam ruang adegan cerita, dipakai untuk membuat realita di dalam ruang cerita film.

## 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa ceklis yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di tiap sekolah.

1. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.
2. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
4. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
5. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
6. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga dapat melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat juga menggunakan refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket, dan refleksi melalui catatan lainnya.

Berikut ini salah satu refleksi guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menjawab pertanyaan di bawah ini:

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya.
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Sumber Belajar Utama

- Fachrudin, Andi. 2017 *Dasar-dasar produksi televisi*. Jakarta: Prenamedia group.
- Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara TV*. Jakarta: Grasindo.
- Helfrick, Albert D. 1982 *Amateur Radio Equipment Fundamentals*. New Jersey: Prentice hall.
- Box, Harry C. 2020. *Set Lighting Technician's Handbook : Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution*. London and New York: Routledge.
- Owens, Jim. 2020. *Television Production*. New York and London: Routledge.
- Brown, Lucy, and Lyndsay Duthie. 2016. *The TV Studio Production Handbook*. London and New York: I.B. Tauris.
- Kelby, Scott. 2009. *The Digital Photography Book*. USA: Peachpit Press.
- Rose, Joy. 2015. *Producing Great Sound For Film & Video*. New York and London: Focal Press.
- Freeman, Michael. 2017. *The Photographer's Eye*. New York and London: Routledge.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

9



## **Panduan Khusus** **Editing Dasar**

## 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 9.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Editing dasar	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami sifat dan karakteristik audio dan video sebagai bahan digital untuk diolah melalui <i>software</i> , organisasi <i>file</i> serta prosedur pengolahan data digital dari material audio video, dan sifat data digital dari material audio video melalui simulasi.

Pada materi bab IX dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 9.1 Peta konsep editing dasar

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, penggalan informasi, dan simulasi diharapkan siswa dapat:

- Menjelaskan definisi editing, dan tipe proses editing.
- Mengidentifikasi *software*/perangkat lunak editing.
- Menerapkan manajemen data pada proses editing.
- Mempresentasikan tahapan editing gambar.
- Mempresentasikan tahapan editing suara.



### Kata Kunci

Editing, gambar, suara, musik, film, televisi, radio.



### Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



### Apersepsi

Siswa menyaksikan tampilan dari *home screen software* editing dengan *timeline* yang telah berproses/terisi. Beberapa *track* pada *timeline* terisi dengan potongan gambar dan suara yang telah tersusun. *Timeline* dicoba untuk diputar sehingga siswa melihat cuplikan dari potongan gambar dan suara yang telah tersusun.



Pindai Aku!



**Gambar 9.2** Tampilan *home screen software* editing

Sumber: Rizalullah/2023



## Pemantik

Mengajukan pertanyaan pemantik seperti contoh berikut:

Mengapa pekerjaan seorang editor sangat penting dalam sebuah produksi?

Guru dapat bertanya kepada siswa secara acak dan dapat merespon dari jawaban yang disampaikan.



## Media Pembelajaran

- a. *Slide* presentasi.
- b. Rekaman suara.
- c. *Footage* video.
- d. Tayangan *project editing*.
- e. Tayangan program TV.
- f. Tayangan film.
- g. *E-book* dan media *online*

## 3. Materi Pembelajaran

### A. Definisi Editing

Editing adalah proses pemotongan dan penyusunan ulang materi audio dan visual untuk membuat suatu produksi film, video, atau audio yang terkoordinasi dan berkesinambungan. Editing merupakan bagian penting dalam produksi film karena membantu menentukan alur cerita, memperjelas pesan, dan memengaruhi *mood* dan emosi penonton.

Ada dua tipe proses editing sebelum era digital berkembang yang kalian perlu ketahui, yakni Linear Editing dan Non Linear Editing. Editing linear adalah metode editing di mana editor menyusun materi video secara berurutan dan tidak bisa membuat perubahan pada bagian yang sudah disusun tanpa harus mengulang proses editing dari awal. Editing nonlinear adalah metode editing di mana editor dapat menyusun dan mengubah materi video kapan saja dan sebanyak yang mereka inginkan tanpa harus mengulang proses editing dari

awal. Editing nonlinear dilakukan menggunakan *software* editing pada perangkat komputer. dan video hasil editing dapat disimpan dan diedit kembali sesuai kebutuhan. Secara umum, editing nonlinear lebih fleksibel dan efisien daripada editing linear karena memberikan editor kontrol yang lebih besar terhadap materi video dan mempermudah proses revisi.

## B. Perangkat Lunak

Perangkat lunak akan selalu berkembang dan perlu selalu beradaptasi dengan yang terupdate. Oleh sebab itu, dengan kita dapat memahami pola kerjanya, maka kita akan mudah menguasainya. Berikut beberapa list yang rekomendasi untuk digunakan, berikut juga ada link yang dapat kalian akses untuk melihat pola kerjanya.

### 1. Perangkat Lunak Untuk Editing Audio

- *Adobe Audition (Windows & MacOS): link <https://www.youtube.com/watch?v=en3qUvJG42s>*
- *Pro tools: Link [https://www.youtube.com/watch?v=v1fDWxld\\_l8](https://www.youtube.com/watch?v=v1fDWxld_l8)*
- *Nuendo: Link <https://www.youtube.com/watch?v=vto1j7zDveI>*
- *Logic pro: Link <https://www.youtube.com/watch?v=D15hZvWICoc>*
- *Cubase (Windows dan MacOS): Link <https://www.youtube.com/watch?v=60DssR0rjdM>*
- *Audacity (Open source Windows, MacOS dan Linux): Link <https://www.youtube.com/watch?v=Y9poDZH6YwE>*
- *Reaper (Windows, MacOS, Linux): Link <https://www.youtube.com/watch?v=cAuAUcrKMrk>*
- *Ableton Live (Windows dan MacOS): Link <https://www.youtube.com/watch?v=CcC6nq7h9Ps>*
- *Presonus Studio One: Link <https://www.youtube.com/c/presonus>*
- *Ardour (Open source Windows, MacOS, Linux): Link <https://www.youtube.com/watch?v=iuUgnBQLJE4>*

### 2. Perangkat Lunak Untuk Editing Gambar

- *Adobe Premiere: Link <https://www.youtube.com/watch?v=Gjb01CyswLs>*

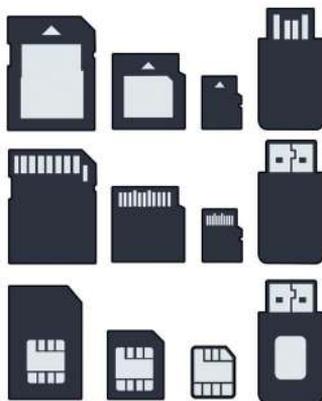
- Avid Media Comporser: Link <https://www.youtube.com/watch?v=WnWe8c-9V3w>
- Final Cut Pro: Link <https://www.youtube.com/watch?v=EMLcwA6X09E>
- Pinnacle: Link <https://www.youtube.com/watch?v=7ijTEx9QWb4>
- Ulead: Link <https://www.youtube.com/watch?v=nGcTkj7nsj0>
- Davinci Resolve: Link <https://www.youtube.com/watch?v=JMLwcs25XqA>
- Sony Vegas: Link <https://www.youtube.com/watch?v=HhktfR4twTk>
- Filmora: Link <https://www.youtube.com/watch?v=OSVjpFU2Y9w>

## C. Manajemen Data

Tahap manajemen data harus terencana dengan baik. Sebaiknya manajemen data sudah dirancang dengan sejak tahap praproduksi sehingga pada pelaksanaan, sistem dan alat kerja penyimpanan data sudah siap dan dapat berjalan dengan baik.

### 1. Menyiapkan Kartu Memori

Kartu memori adalah sebuah perangkat penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan data digital seperti foto, video, musik, dan dokumen. Kartu memori memiliki ukuran yang kecil dan mudah dibawa ke mana saja, sehingga memudahkan pengguna untuk memindahkan dan menyimpan data.



**Gambar 9.3** Kartu memori

## 2. Menyiapkan HD sebagai Penyimpanan Data

Fungsi *hard disk* adalah sebagai perangkat penyimpanan data yang digunakan pada komputer atau laptop. *Hard disk* menyimpan data secara permanen dan memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan mengakses data dengan cepat dan mudah. *Hard disk* juga digunakan sebagai media instalasi sistem operasi dan aplikasi, sehingga memudahkan pengguna untuk memulai dan menjalankan komputer.



**Gambar 9.4** *Hard disk* eksternal

Sumber: Satrio Pamungkas (2023)

*Hard disk* eksternal menjadi pilihan untuk tempat penyimpanan materi dikarenakan kapasitasnya yang jauh lebih besar dibanding media penyimpanan lainnya.

## 3. Membuat List Daftar Data Audio dan Video

Tabel 9.2 Contoh List Data Audio dan Video pada Program atau Film Drama

Scene	Shot	Deskripsi	Audio
5	3 – <i>Medium Close Up</i>	Wajah Ani yang terlihat lelah setelah seharian menghadapi klien yang komplain.	Suara komplain klien terdengar menjadi latar.
5	1 – <i>Wide Shot (Establish)</i>	Ruangan <i>customer service</i> di sebuah kantor pelayanan kurir.	Terdengar suara telepon <i>bordering</i> , bunyi <i>keyboard</i> komputer, dan para karyawan yang saling bersahutan menanggapi klien.

Cara yang baik dalam mengorganisasi *file* serta prosedur pengolahan data digital dari materi audio dan video.

- a. Sebaiknya simpan dalam HD dengan kualitas yang bagus dan yang bersih dari *file-file* lain (kosong).
- b. Sebaiknya memiliki lebih dari satu HD untuk penyimpanan, dan disimpan dalam tempat yang terpisah, guna ketika salah satu HD ditempat penyimpanan satu hilang, masih ada materi ditempat lain yang masih ada.
- c. Simpan materi dalam HD ditempat yang aman.
- d. Jangan percayakan HD yang berisi materi kepada orang/kru yang tidak punya kepentingan di tahap pascaproduksi.

#### **D. Tahapan Editing Gambar**

Proses editing gambar terbagi menjadi *offline* dan *online* editing. *Offline* editing adalah sebutan untuk proses editing gambar yang paling awal dan sangat mendasar, yaitu menyatukan keseluruhan materi ketika syuting agar struktur dari film tersusun sesuai dengan yang diinginkan. Tahapan-tahapan yang dilakukan ketika *offline* editing yaitu.

1. Menyinkronkan suara dan gambar yang di rekam terpisah ketika syuting yang berhubungan dengan *shot* dan *take* untuk memudahkan editor ketika mengedit.
2. Menyusun setiap *shot* yang diambil sesuai dengan urutan dan *scene* yang ada di skenario. Proses ini dinamakan *assembly* (pengumpulan). Setelah semuanya disatukan dan diurutkan, barulah editor mulai memilah *shot* mana yang bisa digunakan.
3. *Rough cut* atau potongan kasar adalah proses di mana editor mencoba untuk menyusun urutan adegan sesuai dengan skenario awal mengikuti alur cerita yang ditentukan. Tujuan utamanya adalah untuk melihat apakah struktur cerita dalam skenario masih relevan ketika adegan mulai disusun. Hasil dari *rough cut* ini akan menentukan struktur film yang akan dipakai.
4. Ketika struktur dari film sudah disepakati, proses selanjutnya adalah *fine cut*. *Fine cut* ini pada dasarnya adalah merapikan bagian-bagian minor yang dirasa masih belum cukup baik tapi tidak mengubah struktur keseluruhan film.

## E. Tahapan Editing Suara

Proses editing suara dilakukan ketika editing gambar sudah selesai di tahap *offline* editing dan tidak akan ada perubahan lagi secara struktur cerita. Sehingga *sound designer* tahu dengan tepat berapa waktu yang diperlukan untuk dialog maupun efek suara. Jika struktur dan potongan gambar berubah, maka suara pun akan berubah dan harus disesuaikan kembali.

*The mix* atau *the dub* adalah sebutan yang biasa digunakan untuk proses editing suara. Proses ini merupakan kesempatan terakhir untuk menjelaskan konsep artistik dalam karya yang sedang dibuat. Dalam film proses ini visual akan disatukan secara halus dengan tiga suara dasar: dialog, musik dan efek. Untuk menyatukan ketiganya, setiap *track* dari data suara diorganisir supaya *mixer* bisa memberikan level dan menyelaraskan dengan potongan suara. Kesuksesan dari proses ini sangat bergantung pada seberapa baik dan bagus data suara yang didapat. Tahapan dari proses editing suara.

1. *Spotting*: proses ini dilakukan ketika karya sudah benar-benar di *lock* untuk editing gambar dan *sound designer* bersama dengan sutradara dan editor akan bekerja sama menentukan suara apa yang tepat untuk setiap *shot*. Setiap adegan diputar satu persatu dan didiskusikan suara apa yang cocok sesuai dengan adegan yang ada.
2. *Dialogue track*: hal yang perlu diperhatikan ketika adegan dari karya memiliki dialog adalah memastikan setiap dialognya dapat di dengar dengan jelas oleh penonton atau pendengar. Ini termasuk dialog yang diucapkan aktor baik *on screen* atau *off screen* dan juga *voice overs*. Analisa setiap dialognya dan apabila ada yang tidak terdengar jelas maka akan dilakukan ADR (*Audio Dialogue Replacement*).
3. *Sound Effect Tracks*: *sound effect* memberikan dimensi tersendiri untuk setiap karya. Hal terpenting yang harus dipertimbangkan adalah apa yang ingin kita dengarkan ketika sebuah adegan berlangsung. Langkah pertama adalah mengidentifikasi suara yang mudah divisualisasikan atau tergambar oleh penonton dan pendengar. Contohnya: suara langkah kaki atau ketukan pintu. Langkah selanjutnya adalah memilih suara yang tepat yang mengidentifikasikan lokasi dari sebuah adegan terjadi. Seperti, ketika adegannya memperlihatkan kompleks persawahan di desa kecil, suara-suara yang terdengar di tempat tersebut harus dianalisa.



**Gambar 9.5** *Sound designer sedang mixing*

Suara dalam karya bisa memberikan efek halus tentang bagaimana kita merespon adegan dengan emosi yang berbeda. Seperti contoh: ada sepasang kekasih yang terjebak di rumah tua berhantu, lalu tiba-tiba terdengar suara kaki melangkah yang semakin dekat semakin keras ditambah dengan hembusan angin yang membentur jendela. Suara-suara tersebut memberikan efek ketegangan seperti ada seseorang lain di rumah kosong tersebut selain sepasang kekasih yang terjebak.

## **1. Musik**

Musik terbukti mampu menambahkan efek dramatis dalam karya dan juga membantu kesinambungan suara antara gambar yang terpisah dalam layar. Musik memiliki pengaruh untuk memanipulasi apa yang kita rasakan tentang apa yang kita lihat dan rasakan. Meskipun adegan yang ditampilkan sama, apabila disisipkan musik yang berbeda akan mengubah pandangan kita terhadap adegan itu. Misal, adegan awalnya kakek tua yang sedang duduk di kursi pinggir jalan dan musik latarnya adalah dentingan piano yang lirih lalu diganti dengan musik dengan ketukan yang lebih cepat.

Perlu diingat bahwa penambahan musik dalam karya bisa memberikan efek yang berbeda, sama halnya dengan *sound effect*. Pastikan kedua elemen ini tidak mendominasi satu sama lain dan tetap bisa dinikmati secara bersamaan.

## 2. *Mixing*

Ketika editing suara dan musik sudah selesai di edit dan disisipkan ke dalam karya, maka proses akhir yang akan dilakukan adalah *mixing*. Segala unsur suara dan musik yang sudah dikerjakan cek kembali satu persatu supaya mendapatkan hasil akhir yang sempurna. *Mixing* adalah kesempatan terakhir untuk mengurus masalah yang belum terpecahkan di dalam produksi.

Faktor penentu keberhasilan *mixing* yaitu seberapa banyak persiapan yang dilakukan untuk editing suara dan juga kesanggupan alat mixer untuk menyatukan itu semua menjadi satu keutuhan suara. Jika semuanya telah selesai, produser dan sutradara telah sepakat. Maka karya siap untuk di-*rendering* dan menjadi produk yang siap disajikan.

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

### A. Pembelajaran 1 (Editing linear dan nonlinear)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

#### 2. Kegiatan Inti

- Siswa secara acak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi.
- Setiap kelompok diberikan panduan diskusi dengan berbeda tema yaitu, teknik editing linear dan teknik editing nonlinear.
- Siswa berdiskusi dan menganalisa materi yang ada pada panduan diskusi di kelompoknya.

##### a. Panduan Diskusi:

- Carilah literatur tentang editing linear pada proses produksi program radio, televisi atau film.

- Diskusikan bersama teman sekelompoknya hingga dapat menyimpulkan dari beberapa literatur yang didapat.
- Hasil diskusi dapat dituangkan ke dalam *form* berikut:

**Tabel 9.3 Panduan Diskusi Analisa Peralatan Editing Linear**

Teknik Editing	Peralatan	Cara kerja	Kelebihan	Kekurangan
Linear				

**b. Panduan Diskusi:**

- Carilah literatur tentang editing nonlinear pada proses produksi program radio, televisi atau film.
- Diskusikan bersama teman sekelompoknya hingga dapat menyimpulkan dari beberapa literatur yang didapat.
- Hasil diskusi dapat dituangkan kedalam *form* berikut:

**Tabel 9.4 Panduan Diskusi Analisa Peralatan Editing Nonlinear**

Teknik Editing	Peralatan	Cara kerja	Kelebihan	Kekurangan
Nonlinear				

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya kepada kelompok lainnya secara bergantian.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari tiap kelompok.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang tahapan editing gambar.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan definisi editing, peralatan yang dibutuhkan dan manajemen data sebelum saat proses editing melalui *slide* presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat *file* presentasi tentang definisi editing, peralatan yang dibutuhkan dan manajemen data sebelum saat proses editing.
- Siswa diminta mengambil objek foto-foto dengan berbagai ukuran pada satu aktivitas yang sama, kemudian dipilih dan disusun menjadi satu rangkaian, lalu dipresentasikan antar teman sekelas.

## B. Pembelajaran 2 (Tahapan editing gambar)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

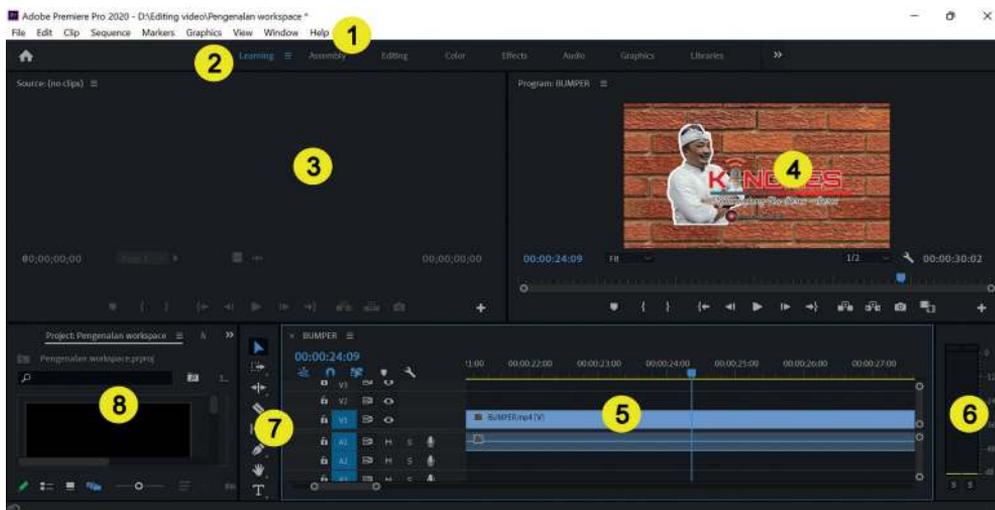
### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

### 2. Kegiatan Inti

- Siswa diminta menyimak informasi K3 terkait penggunaan peralatan editing.
- Siswa diminta untuk membuka aplikasi editing video dan melakukan manajemen data dari bahan yang telah diberikan oleh guru.

- Manajemen data dengan cara menyusun folder sesuai dengan kategori dari bahan yang akan diolah hingga folder hasil setelah diolah.
- Siswa menyaksikan demonstrasi guru pada tampilan aplikasi editing video proses pembuatan proyek baru dan proses pengenalan *workspace*.
- Siswa menganalisa setiap *workspace* yang ada pada aplikasi editing video di antaranya; 1) menu, 2) menu *workspace*, 3) *source panel*, 4) program panel, 5) *timeline panel*, 6) audio bar, 7) *tools editing*, 8) *project panel*.



**Gambar 9.6** *Workspace* video editing

Sumber: Rizalullah (2023)

- Siswa mempraktikkan proses pembuatan proyek baru dan *import* video yang kemudian dimasukkan kedalam *timeline*.
- Siswa melakukan editing video dari proses import bahan yang telah disediakan hingga pemanfaatan *tools* sederhana.
- Secara acak siswa diminta mempresentasikan hasil *rough cut* yang telah selesai kepada teman di kelas.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari tiap siswa.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap siswa sesuai dengan tema materi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat selesai presentasi.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang tahapan editing suara.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan tahapan dan proses editing gambar melalui *slide* presentasi.
- Siswa memperhatikan demonstrasi guru terkait tahapan dan proses editing gambar pada aplikasi editing video.
- Siswa dapat ditugaskan menyaksikan beberapa video tutorial tahapan dan proses editing video dari internet.
- Siswa diminta membuat video tutorial singkat tentang tahapan proses editing video secara sederhana dari kegiatan literasi sebelumnya.

## C. Pembelajaran 3 (Tahapan editing suara)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

### 2. Kegiatan Inti

- Siswa diminta menyimak informasi K3 terkait penggunaan peralatan editing.
- Siswa diminta untuk membuka aplikasi editing video dan melakukan manajemen data dari bahan yang telah diberikan oleh guru.

- Manajemen data dengan cara menyusun folder sesuai dengan kategori dari bahan yang akan diolah hingga folder hasil setelah diolah.
- Siswa menyaksikan demonstrasi guru pada tampilan aplikasi editing video proses memasukan dialog, musik, dan *sound* efek pada video.
- Siswa menganalisa *workspace* dan *tools* sederhana yang digunakan untuk melakukan proses editing suara.
- Siswa mempraktikan proses pembuatan memasukan dialog, musik, dan efek suara pada video dari bahan yang telah disediakan.
- Secara acak siswa diminta mempresentasikan hasil kerja yang telah selesai kepada teman dikelas.
- Siswa mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari tiap siswa.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap siswa sesuai dengan tema materi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat selesai presentasi.

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

### 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan tahapan dan proses editing suara melalui slide presentasi.
- Siswa memperhatikan demonstrasi guru terkait tahapan dan proses editing suara pada aplikasi editing video.
- Siswa dapat ditugaskan menyaksikan beberapa video tutorial tahapan dan proses editing suara dari internet.

- Siswa diminta membuat video tutorial singkat tentang tahapan proses editing suara secara sederhana dari kegiatan literasi sebelumnya



### Kesalahan Umum

- Guru tidak mengingatkan kembali terkait K3 dalam pembelajaran yang beresiko atau menggunakan peralatan praktik.
- Guru tidak memberikan kesempatan yang sama kepada siswa untuk melakukan simulasi praktik.
- *Footage* yang disiapkan guru terlalu kompleks dan rumit sehingga menyulitkan siswa dan membutuhkan waktu lama, oleh karena itu footage yang disiapkan haruslah sederhana yang mudah untuk siswa praktik.



### Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

- a. Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- b. Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan nondiagnostik untuk diterapkan di awal pembelajaran.
- c. Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- d. Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Namun jika siswa melakukan diskusi dengan cara mencari nara sumber yang harus dihubungi, maka guru terlebih dahulu memberikan pengantar dari maksud tugas pada materi ini. Jika guru melakukan penugasan kepada siswa, guru meminta orang tua untuk dapat membantu dan mendampingi siswa di rumah terkait dengan

penggunaan peralatan komputer yang harus mempertimbangkan K3. Penggunaan peralatan elektronik untuk pembahasan materi ini juga dapat bersifat pendukung, seperti penayangan video dan suara dengan berbagai teknik.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa *review* hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasai dan masih di bawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut.

1. Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih di bawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.
2. Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan siswa dapat diminta untuk melanjutkan praktik dengan pemanfaatan kombinasi *tools* yang lebih kompleks hingga pada tahapan export hasil video yang telah diedit.

<https://www.youtube.com/watch?v=iB8PK2POsSE>



## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Tabel 9.5 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok

### Pembelajaran 3

#### LEMBAR OBSERVASI DISKUSI/PRESENTASI

Kelas : \_\_\_\_\_  
 Nama Kelompok : \_\_\_\_\_  
 Anggota : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama			
2	Keaktifan			
3	Wawasan berpendapat			
4	Sikap dan penampilan			
5	Komunikasi			

#### Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama	Kurang kerja sama	Kerja sama yang cukup	Kompak bekerja sama
2	Keaktifan	Kurang aktif	Cukup aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Wawasan berpendapat yang kurang	Cukup memiliki wawasan berpendapat	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang cukup	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi sedang	Komunikasi baik dan lancar



Berikut ini salah satu asesmen tes dalam bentuk pertanyaan esai;

**Jawablah pertanyaan berikut!**

1. Jelaskan pengertian editing!
2. Jelaskan perbedaan editing linear dan editing nonlinear!
3. Sebutkan peran dan tanggung jawab seorang editor dalam proses produksi!
4. Uraikan tahapan editing!
5. Mengapa seorang editor dapat berperan sebagai *second director*!

**Tabel 9.7 Rubrik Penilaian Esai**

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban benar semua	10
2.	Jawaban sebagian besar benar	5–7.5
3.	Jawaban sebagian kecil benar	2.5–5
4.	Jawaban salah	0
$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		



**Kunci Jawaban**

Berikut ini alternatif jawaban yang dapat menjadi referensi dalam penilaian.

1. Editing adalah proses pemotongan dan penyusunan ulang materi audio dan visual untuk membuat suatu produksi film, video, atau audio yang terkoordinasi dan berkesinambungan. Editing merupakan bagian penting dalam produksi film karena membantu menentukan alur cerita, memperjelas pesan, dan memengaruhi *mood* dan emosi penonton.
2. Editing linear adalah metode editing di mana editor menyusun materi video secara berurutan dan tidak bisa membuat perubahan pada bagian yang sudah disusun tanpa harus mengulang proses editing dari awal. Editing nonlinear adalah metode editing di mana editor dapat menyusun dan mengubah materi video kapan saja dan sebanyak yang mereka inginkan tanpa harus mengulang proses editing dari awal. Editing nonlinear dilakukan menggunakan *software* editing pada perangkat komputer. dan video hasil editing dapat disimpan dan diedit kembali sesuai kebutuhan. Secara umum,

editing nonlinear lebih fleksibel dan efisien daripada editing linear karena memberikan editor kontrol yang lebih besar terhadap materi video dan mempermudah proses revisi.

3. Peran dan tanggung jawab editor di antaranya.
  - Editor bertanggung jawab untuk memotong dan menyusun materi video sesuai dengan alur cerita yang ditentukan.
  - Editor bertanggung jawab untuk memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dalam produksi jelas dan mudah dipahami oleh penonton.
  - Editor bertanggung jawab untuk memastikan bahwa produksi memiliki *mood* dan emosi yang sesuai dengan konsep dan tujuan produksi.
  - Editor bertanggung jawab untuk menambahkan efek visual yang sesuai untuk memperkuat pesan dan meningkatkan kualitas produksi.
  - Editor bertanggung jawab untuk menambahkan musik dan suara yang sesuai untuk memperkuat pesan dan meningkatkan kualitas produksi.
  - Editor bertanggung jawab untuk memastikan bahwa produksi memiliki kualitas tinggi dan memenuhi standar industri.
  - Editor harus berkolaborasi dengan tim produksi lain, seperti sutradara, penata suara, dan tim produksi lain, untuk memastikan bahwa produksi terkoordinasi dan sesuai dengan konsep dan tujuan produksi.
4. Tahapan editing dapat diuraikan sebagai berikut.
  - Langkah pertama dalam proses editing adalah memotong materi video yang tidak perlu dan memilih materi yang akan digunakan dalam produksi.
  - Setelah materi video dipotong, editor akan menyusun ulang materi video untuk membuat alur cerita dan memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan jelas dan mudah dipahami.
  - Selanjutnya penambahan efek visual dan audio. Tahap ini melibatkan penambahan efek visual dan audio untuk memperkuat pesan dan meningkatkan kualitas produksi.
  - Setelah tahap penambahan efek selesai, editor akan melakukan revisi untuk memastikan bahwa produksi memenuhi kualitas dan standar yang ditentukan.

- Setelah tahap revisi selesai, editor akan melakukan proses render untuk mengubah materi video menjadi format yang dapat diputar pada berbagai perangkat.
- Tahap terakhir adalah proses *Quality Assurance/Quality Control (QA/QC)*, di mana editor akan melakukan pengujian dan perbaikan terhadap produksi untuk memastikan bahwa produksi memenuhi kualitas dan standar yang ditentukan.

Catatan: Tahapan ini dapat berbeda-beda tergantung pada proses produksi dan jenis produksi yang sedang dikerjakan.

5. Editor dapat berperan sebagai *second director* karena editor memiliki pemahaman yang mendalam tentang alur cerita dan bagaimana membuat produksi menjadi jelas dan efektif. Dalam proses produksi, editor bertanggung jawab untuk memotong dan menyusun materi video untuk membuat alur cerita yang sesuai. Hal ini membuat editor memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana membuat produksi menjadi jelas dan efektif.

Dengan memiliki pemahaman yang baik tentang alur cerita dan bagaimana membuat produksi menjadi jelas dan efektif, editor seringkali membantu sutradara dalam membuat keputusan kreatif dan memastikan bahwa produksi memenuhi tujuan dan konsep yang ditentukan. Dalam hal ini, editor dapat berperan sebagai *second director* untuk memastikan bahwa produksi berjalan sesuai rencana dan memenuhi standar kualitas yang ditentukan

## 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa ceklis yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di tiap sekolah.

1. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.

2. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
4. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
5. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
6. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga dapat melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat juga menggunakan refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket, dan refleksi melalui catatan lainnya.

Berikut ini salah satu refleksi guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menjawab pertanyaan di bawah ini:

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Sumber Belajar Utama

- a. Goold, Aaron. 2021. *The Video Editing Handbook: For beginners*. New York: John Goold
- b. Fachrudin, Andi. 2017 *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Prenamedia group
- c. Brodwell, David, Kristin Thompson, and Jeff Smith. 2019. *Film Art: An Introduction 12th edition*. United State: McGrew-Hill Education.
- d. Owens, Jim and Gerald Millerson. 2008. *Video Production Handbook*. Oxford: Focal Press.
- e. Sarumpaet, Sam. dkk. 2008. *Job Description Pekerja Film (Versi 01)*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan  
ISBN : 978-623-194-440-5 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-441-2 (jil.1 PDF)

10

web design **MUSIC** mockup  
software engineering **photography** STATUE  
research **TELEVISION** POSTER  
wireframe  
social media specialist  
content creator **BROADCAST** multimedia  
**BRANDING** **FILM** radio DOCUMENTARY  
planning **ANIMATION** painting  
identity **advertising** digital media  
STORYBORD content planning  
motion graphics **VIDEOGRAPHY**

## Panduan Khusus Seni Audio Visual

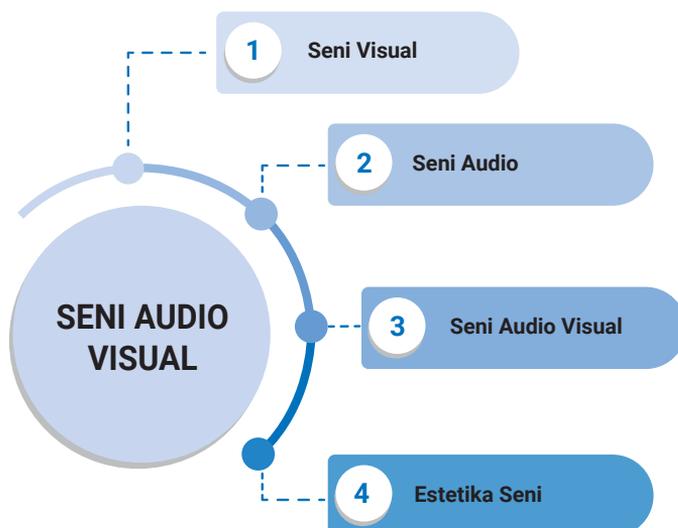
## 1. Gambaran Umum

Elemen dan capaian pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut:

Tabel 10.1 Sebagian Elemen dari Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar *Broadcasting* dan Perfilman

Elemen	Capaian Pembelajaran
Estetika seni audio visual	Pada akhir fase E peserta didik dapat memahami jenis seni auditory dan seni visual, jenis dan fungsi seni audio visual, kepekaan terhadap estetika audio dan visual, dan merespon karya kreatif yang tidak hanya merujuk pada sifat teknis dari karya.

Pada materi bab X dapat digambarkan dalam peta konsep materi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 10.1 Peta konsep estetika seni audio visual

## 2. Panduan Pembelajaran



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, penggalian informasi, dan apresiasi diharapkan siswa dapat:

- Mengidentifikasi jenis dan fungsi seni visual.
- Mengidentifikasi jenis dan fungsi seni audio.

- Mengidentifikasi jenis dan fungsi seni audio visual.
- Menjelaskan estetika seni audio visual.



### Kata Kunci

Seni, seni visual, seni audio, seni audio visual, estetika seni.



### Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, tidak ada keterampilan prasyarat yang harus dimiliki tiap siswa.



### Apersepsi

Guru menayangkan salah satu program radio atau karya film pemenang festival (mendapat penghargaan). Setiap karya memiliki kategori dan argumentasi yang menjadi peilaian sehingga layak mendapatkan penghargaan.



### Pemantik

Mengajukan pertanyaan pemantik seperti contoh berikut:

Berikan contoh karya seni yang hanya dapat dilihat, hanya dapat di dengar, dan dapat dilihat juga didengar?

Guru dapat memperdalam pertanyaan kepada siswa secara acak dengan meminta siswa untuk melengkapi pemilik dari karya dalam contoh tersebut.



### Media Pembelajaran

- Slide* presentasi
- Rekaman lagu/musik
- Tayangan film
- E-book* dan media *online*

## 3. Materi Pembelajaran

### A. Seni Visual

Seni visual adalah bentuk seni yang menggunakan visual sebagai medium estetik. Ini melibatkan penggunaan bahan-bahan seperti warna, bentuk, dan tekstur untuk menciptakan karya seni visual seperti lukisan, skulptur, fotografi, dan lain-lain. Seni visual memiliki tujuan estetika dan dapat digunakan untuk mengekspresikan emosi, pemikiran, dan perasaan. Seni visual dapat ditemukan dalam berbagai bentuk dan media, dan berkontribusi pada perkembangan budaya dan sejarah manusia.

#### 1. Berdasarkan fungsi

Seni visual dibagi menjadi dua berdasarkan fungsinya, yaitu:

- a. Seni visual murni bisa disebut juga seni ekspresif atau seni estetik.
- b. Seni visual terapan yaitu salah satu seni yang dibuat dengan meninggikan nilai guna atau manfaat dibanding dengan nilai estetisnya.

#### 2. Berdasarkan Ukuran dan Dimensi

- a. Seni Visual 2 Dimensi yaitu sebuah seni yang hanya terbentuk dari dua unsur yaitu panjang dan lebar. Sehingga karya seni visual 2 dimensi hanya dapat dilihat dari satu arah tertentu saja.
- b. Seni Visual 3 Dimensi yaitu seni visual 3 yang terdapat tiga unsur yaitu panjang, lebar dan tinggi, sehingga dalam unsur visual 3 dimensi ada sebuah volume dan ruang yang diciptakan.

#### 3. Berdasarkan Waktu atau Massa

- a. Seni Visual Tradisional
- b. Seni Visual Modern
- c. Seni Visual Kontemporer

#### 4. Unsur Seni Visual

- Titik
- Garis
- Bidang
- Bentuk atau Volume
- Ruang atau Kedalaman
- Gelap Terang
- Warna (primer, sekunder, tersier, analogis, dan warna komplementer)
- Tekstur

## B. Seni Audio

Seni audio adalah sebuah bidang seni yang memfokuskan pada produksi dan presentasi suara sebagai sebuah medium estetik. Ini melibatkan penggunaan teknologi audio seperti rekaman, produksi suara, dan pemrosesan suara untuk membuat karya seni. Beberapa jenis seni audio.

1. Seni musik yaitu bentuk seni yang menggabungkan suara dan melodi untuk membentuk karya musik. Ini melibatkan penggunaan instrumen musik dan teknik-teknik tertentu untuk menciptakan suara dan melodi yang membentuk karya musik.
2. Seni sastra yaitu bentuk seni yang menggunakan bahasa sebagai medium untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan pemikiran. Ini melibatkan penulisan puisi, prosa, drama, dan lain-lain yang direkam pada suatu media.
3. Seni suara adalah bentuk seni yang memfokuskan pada suara sebagai medium estetik. Ini melibatkan penggunaan teknologi audio seperti rekaman, produksi suara, dan pemrosesan suara untuk membuat karya seni.
4. Seni audio membuka jalan bagi penciptaan karya seni yang berbasis suara dan membantu memperluas batas-batas tradisional dari seni. Ini juga membantu menciptakan pengalaman estetika baru bagi penonton dan pendengar.

## C. Seni Audio Visual

Seni audio visual adalah cabang seni yang menggabungkan unsur-unsur audio dan visual untuk membuat suatu karya yang memiliki nuansa yang kompleks dan menarik. Contoh dari seni audio visual adalah film, animasi, musik video, tarian, dan teater. Dalam seni audio visual, elemen-elemen seperti suara, musik, gerak, cahaya, dan gambar digabungkan untuk menciptakan suatu pengalaman multisensori bagi penonton.

Berikut ini beberapa contoh lain dari seni audio visual.

- Instalasi seni yaitu suatu karya seni yang menggabungkan unsur audio, visual, dan benda-benda tridimensional.
- Pertunjukan laser yaitu penggabungan cahaya laser, musik, dan efek suara untuk menciptakan suatu pengalaman visual dan audio yang menakjubkan.

- *Video mapping* yaitu teknik proyeksi video untuk mengubah bentuk suatu bangunan atau objek dengan menggunakan animasi dan efek visual.
- *Virtual reality* yaitu penggabungan realitas virtual dan sensasi suara, gerak, dan tampilan untuk menciptakan suatu pengalaman *immersive* yang menakjubkan.

Seni audio visual dapat kita lihat dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- Seni audio visual menggabungkan unsur audio dan visual untuk membuat suatu karya yang memiliki nuansa yang kompleks dan menarik.
- Dalam seni audio visual, elemen-elemen seperti suara, musik, gerak, cahaya, dan gambar digabungkan untuk menciptakan suatu pengalaman multisensori bagi penonton.
- Seni audio visual biasanya menciptakan suatu lingkungan atau pengalaman yang membuat penonton merasa seolah-olah mereka berada di dalam karya tersebut.
- Seni audio visual biasanya memiliki tujuan untuk menyampaikan suatu pesan, baik secara langsung maupun tidak langsung, kepada penonton.
- Seni audio visual sering menggunakan teknologi yang canggih, seperti animasi, efek suara, dan proyeksi video, untuk menciptakan suatu karya yang menakjubkan.
- Beberapa jenis seni audio visual memungkinkan penonton untuk berinteraksi dengan karya tersebut, seperti dalam *virtual reality* atau instalasi seni interaktif.

#### **D. Estetika Seni**

Materi tentang estetika seni sangat luas dan meliputi banyak aspek dari seni dan budaya. Nilai estetika berkembang seiring dengan berbagai faktor yang dapat memengaruhi dan dipengaruhi.

Estetika seni adalah pembahasan tentang nilai dan keindahan dalam seni. Ini meliputi pemikiran tentang bagaimana unsur-unsur estetika, seperti warna, bentuk, dan tekstur, digabungkan untuk membuat karya seni yang indah dan bermakna. Estetika seni juga mempertimbangkan bagaimana karya seni diterima oleh pengamat dan bagaimana karya

tersebut memengaruhi emosi dan pengalaman mereka. Estetika seni mengajarkan pemahaman tentang nilai estetika dalam seni ditentukan, serta bagaimana karya seni dinilai dan diterima oleh masyarakat.

Menilai estetika seni tidaklah pasti dan subjektif, karena nilai estetika dari suatu karya seni dapat berbeda bagi setiap individu. Namun, ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi bagaimana seseorang menilai estetika suatu karya seni.

- Teknik dan keterampilan artistik digunakan dalam membuat karya seni.
- Ungkapan ide dan konsep karya seni yang unik serta bermakna.
- Seberapa besar karya seni memengaruhi emosi, imajinasi dan perasaan pengamat.
- Unsur-unsur seperti warna, bentuk, dan tekstur digabungkan dalam karya seni untuk menciptakan harmoni visual.

Menilai estetika seni adalah proses pribadi dan bergantung pada pendapat dan pandangan individual. Oleh karena itu, sangat penting untuk mempertimbangkan banyak faktor dan mencoba untuk mengerti bagaimana karya seni diterima dan dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Estetika seni audio visual adalah studi tentang keindahan dan nilai estetika dalam media audio visual, seperti film, animasi, video games, dan multimedia. Ini termasuk bagaimana elemen audio dan visual bekerja bersama untuk membentuk pengalaman estetika bagi penonton. Beberapa aspek dari estetika seni audio visual meliputi.

- Penggunaan warna dan pencahayaan yang memengaruhi *mood* dan memberikan informasi visual.
- Penggunaan musik dan suarayang memengaruhi *mood* dan menambahkan dimensi emosional ke produk audio visual.
- Penggunaan editing melalui pemotongan dan pengaturan adegan memengaruhi narasi serta memberikan dinamika ritme produk audio visual.
- Penggunaan visual efek untuk memperkuat narasi dan memberikan elemen fantasi atau imajinasi ke produk audio visual.
- Bagaimana narasi dan cerita ditempatkan dalam produk audio visual agar dapat memengaruhi pengalaman estetika penonton.

Estetika seni audio visual membantu memahami bagaimana elemen audio dan visual bekerja bersama untuk membentuk pengalaman estetika bagi penonton dan membantu memperkuat narasi atau cerita dalam produk audio visual.

## 4. Metode dan Aktivitas Pembelajaran

### A. Pembelajaran 1 (Seni visual, seni audio, seni audio visual)

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

#### 2. Kegiatan Inti

- Siswa secara acak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi.
- Setiap kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi dengan tema yaitu, definisi, jenis dan fungsi seni audio; definisi, jenis dan fungsi seni visual; dan definisi, jenis dan fungsi seni audio visual.
- Siswa mencari contoh karya dan menganalisa karya tersebut sesuai dengan materi pada panduan diskusi.
- Setiap kelompok secara acak mempresentasikan hasil pekerjaannya kepada kelompok lainnya secara bergantian.
- Kelompok lainnya mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari tiap kelompok.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru terkait seni audio, seni visual, dan seni audio visual, pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.

#### 3. Panduan Diskusi

- Carilah beberapa karya seni dari seniman terkenal.
- Analisis karya tersebut sesuai dengan kategori, jenis, dan fungsinya. Kemudian lengkapi kolom isian berikut:

**Tabel 10.2 Analisa Karya Seniman**

Nama/Judul Karya	Kategori Seni	Jenis	Fungsi

#### **4. Kegiatan Penutup**

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yakni tentang estetika seni.
- Guru menutup pembelajaran.

#### **5. Pilihan Alternatif Kegiatan**

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan seni audio, seni visual, dan seni audio visual melalui slide presentasi.
- Siswa dapat ditugaskan membuat file presentasi tentang seni audio, seni visual, dan seni audio visual.
- Siswa diminta membuat video singkat (vlog) yang menjelaskan tentang definis, dan perbedaan antara seni audio, seni visual, dan seni audio visual beserta contohnya sesuai pemahaman mereka dari kegiatan literasi sebelumnya.

### **B. Pembelajaran 2 (Estetika Seni)**

Pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan tahapan berikut:

#### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- Guru mengawali kegiatan dengan melakukan apersepsi.
- Guru menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

## 2. Kegiatan Inti

- Siswa mencari dan mengamati beberapa karya audio, visual dan audio visual yang pernah diproduksi oleh siswa atau karya orang lain.
- Setiap siswa diminta untuk melakukan apresiasi karya dilihat dari berbagai aspek berdasarkan isi dan juga berdasarkan aspek teknis dalam melihat objek karya seni tersebut.
- Siswa menganalisis secara estetika dari karya tersebut.
- Hasil analisa dituangkan dalam lembar kerja dari tiap-tiap karya. Kemudian dibuatkan media presentasi.
- Secara acak dan bergantian tiap siswa diminta untuk melakukan presentasi di depan kelas.
- Siswa lainnya mencermati, menganalisa, dan memberikan tanggapan terhadap presentasi dari tiap siswa.
- Siswa memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru pada akhir presentasi tiap kelompok sesuai dengan tema diskusi.
- Setiap siswa saling memberikan apresiasi pada saat diskusi.

## 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, dan memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara objektif.
- Guru melakukan refleksi bersama siswa serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- Guru menutup pembelajaran.

## 4. Pilihan Alternatif Kegiatan

- Siswa menyimak penjelasan guru terkait dengan estetika seni dan contoh-contohnya melalui slide presentasi.
- Siswa mencari referensi karya visual, audio, dan audio visual melalui internet dan melakukan kegiatan apresiasi dari karya tersebut.
- Siswa dapat ditugaskan membuat file presentasi tentang estetika seni termasuk contoh-contohnya.

- Siswa diminta membuat video *review* dari tiap karya visual, audio, dan audio visual yang dipilih dari kegiatan literasi sebelumnya.



### Kesalahan Umum

- Guru tidak memberikan kesempatan untuk mengapresiasi dari karya siswa sendiri atau rekan siswa dikelasnya. Akan tetapi, guru langsung mengarahkan ke karya orang lain pada contoh-contoh yang digunakan.
- Tidak berimbangna penggunaan contoh karya antara seni visual, seni audio, dan seni audio visual. Guru lebih sering langsung ke contoh karya audio visual.
- Siswa tidak dibekali keterampilan berbicara dan berpendapat dengan tutur yang baik di depan umum dan menyampaikan pendapat dengan baik secara tertulis maupun lisan.



### Panduan Pembelajaran Bagi Siswa dengan Berbagai Level

- a. Guru membuat catatan terkait perkembangan karakter dan informasi level kognitif siswa.
- b. Guru dapat merancang instrumen asesmen diagnostik dan nondiagnostik untuk diterapkan diawal pembelajaran.
- c. Pengelompokan siswa diterapkan dengan mempertimbangkan heterogen. Siswa dengan pemahaman dalam pembelajaran yang bagus dapat membantu siswa lainnya yang lambat atau sulit memahami materi pembelajaran.
- d. Guru dapat menggunakan contoh lain pada acara radio, televisi dan film yang sering siswa saksikan.



### Interaksi Guru dengan Orang Tua

Pada pembahasan materi ini tidak membutuhkan interaksi khusus. Namun jika siswa melakukan diskusi dengan cara mencari narasumber yang harus dihubungi, maka guru terlebih dahulu memberikan pengantar dari maksud tugas pada materi ini. Jika guru melakukan

penugasan kepada siswa, guru meminta orang tua untuk dapat membantu dan mendampingi siswa di rumah terkait dengan pencarian referensi audio visual di internet. Penggunaan peralatan elektronik untuk pembahasan materi ini juga dapat bersifat pendukung, seperti penayangan video dengan berbagai format dan teknik.

## 5. Kegiatan Tindak Lanjut

### A. Remedial

Program ini diterapkan kepada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar yang ditetapkan. Kegiatan dapat dilakukan berupa *review* hingga pembelajaran ulang untuk memperbaiki pemahaman siswa hingga mencapai standar ketuntasan minimum. Media pembelajaran dapat dimodifikasi menggunakan media alternatif dalam ruang lingkup capaian pembelajaran yang disampaikan. Pertanyaan evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dianggap belum dikuasai dan masih di bawah standar ketuntasan minimum pada evaluasi harian. Hasil nilai yang didapat dari evaluasi pada program remedial ini merupakan nilai akhir yang diraih siswa dengan berbagai pertimbangan.

### B. Pengayaan

Kriteria siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, dapat diberikan program pengayaan sebagai berikut.

1. Siswa dengan nilai lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih di bawah standar nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan dalam cakupan CP sebagai pengetahuan tambahan.
2. Siswa yang memperoleh nilai maksimum, dapat diberikan materi pengayaan melebihi cakupan CP dengan variasi yang berbeda sebagai pengetahuan tambahan.

Materi pengayaan, siswa diminta untuk mencari contoh karya-karya yang mendapatkan penghargaan pada ajang festival atau kompetisi. Siswa dapat mengamati kelebihan-kelebihan dari karya pemenang pada ajang tersebut.

## 6. Asesmen dan Rubrik Penilaian

Tabel 10.3 Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian Observasi Diskusi Kelompok

### Pembelajaran 3

#### LEMBAR OBSERVASI DISKUSI/PRESENTASI



Kelas : \_\_\_\_\_  
 Nama Kelompok : \_\_\_\_\_  
 Anggota : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama			
2	Keaktifan			
3	Wawasan berpendapat			
4	Sikap dan penampilan			
5	Komunikasi			

#### Rubrik penilaian lembar observasi diskusi/presentasi

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		70	80	90
1	Kerja sama	Kurang kerja sama	Kerja sama yang cukup	Kompak bekerja sama
2	Keaktifan	Kurang aktif	Cukup aktif	Sangat aktif
3	Wawasan berpendapat	Wawasan berpendapat yang kurang	Cukup memiliki wawasan berpendapat	Sangat menguasai wawasan berpendapat
4	Sikap dan penampilan	Sikap dan penampilan yang kurang	Sikap dan penampilan yang cukup	Sikap dan penampilan yang baik
5	Komunikasi	Komunikasi kurang	Komunikasi sedang	Komunikasi baik dan lancar



**Kerjakan pertanyaan berikut ini:**

1. Buatlah tabel perbedaan antara seni audio, seni visual, dan seni audio visual!
2. Carilah contoh dari tiap-tiap pembagian seni!
3. Unsur-unsur seni visual terdiri dari?
4. Uraikan fungsi seni visual?
5. Jelaskan seni visual berdasarkan ukuran dan dimensi, serta berikan contohnya!
6. Uraikan tiga penilaian estetika!

**Tabel 10.5 Rubrik Penilaian Esai**

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban benar semua	10
2.	Jawaban sebagian besar benar	5–7.5
3.	Jawaban sebagian kecil benar	2.5–5
4.	Jawaban salah	0
$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		



**Kunci Jawaban**

Berikut ini alternatif jawaban yang dapat menjadi referensi dalam penilaian:

1. Perbedaan seni visual, seni audio, dan seni audio visual

PERBEDAAN	SENI VISUAL	SENI AUDIO	SENI AUDIO VISUAL
<b>INDERA DIGUNAKAN</b>	Menggunakan mata dan kulit	Menggunakan telinga dan diraba	Menggunakan mata dan telinga
<b>CARA MENIKMATI</b>	Dilihat	Didengar	Dilihat dan didengar
<b>CONTOH KARYA</b>	Patung, lukisan, seni grafis, poster, kaligrafi	Lagu, musik	Film, Pertunjukan teater, tari, video musik

2. Pembagian seni terdiri dari:
  - a. Seni Rupa, contohnya: patung, lukisan, diorama, kaligrafi, poster.
  - b. Seni Musik, contohnya: suara manusia (vokal), suara alat musik.
  - c. Seni Teater, contohnya: pertunjukan teater.
  - d. Seni Tari, contohnya: tarian.
  - e. Seni Sastra, contohnya: prosa, puisi.
3. Unsur-unsur seni visual terdiri dari:
  - a. Titik.
  - b. Garis.
  - c. Bidang.
  - d. Bentuk dan volume.
  - e. Ruang atau kedalaman.
  - f. Gelap terang.
  - g. Warna.
  - h. Tekstur.
4. Berdasarkan fungsinya seni visual dibagi menjadi dua bagian.
  - a. Seni visual murni, berfungsi sebagai seni ekspresif yang bertujuan penciptaan karya seni itu sendiri.
  - b. Seni visual terapan, berfungsi untuk meningkatkan nilai guna atau manfaat dibanding nilai estesisnya.
5. Berdasarkan ukuran dan dimensinya seni visual dibagi menjadi dua, yaitu.
  - a. Seni visual 2 dimensi, seni yang hanya terbentuk dari dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Contohnya lukisan, sketsa, batik, dan lainnya yang dibuat dalam bidang datar.
  - b. Seni visual 3 dimensi, seni yang terbentuk dari tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi, sehingga memiliki volume dan ruang yang diciptakan. Contohnya patung, kriya, arsitektur, mebel dan lainnya yang dibentuk dengan memiliki volume dan ruang.
6. Penilaian estetika menurut immanuel kant sebagai berikut.
  - a. Penilaian sesuatu menyenangkan, mudah diterima oleh banyak orang atau populer (*judgements of the agreeable*).

- b. Penilaian Keindahan (Penilaian Rasa).
- c. Penilaian Keagungan (*judgements of the sublime*), keindahan yang tidak hanya terfokus pada indah itu sendiri, tetapi memancarkan nilai yang menarik.

## 7. Pemandu Aktivitas Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru maupun siswa. Refleksi guru dapat dilakukan secara individu atau sesama guru lainnya pada pembelajaran yang relevan. Kegiatan dilakukan dengan cara siswa diminta berpendapat baik secara lisan maupun tertulis mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Penilaian berupa ceklis yang diisi oleh siswa untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta aktivitas yang diterapkan.

1. Berikut panduan aktivitas refleksi yang dapat disesuaikan dengan kondisi di tiap sekolah.
2. Siswa didorong untuk dapat mengungkapkan kesan selama pembelajaran pada materi atau aktivitas tersebut.
3. Sikap positif yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran tersebut.
4. Kesesuaian penerapan metode pada materi atau aktivitas pembelajaran tersebut.
5. Manfaat dari materi atau aktivitas pada pembelajaran tersebut.
6. Respon paling positif dan respon paling negatif pada materi atau aktivitas di kelas.
7. Jika pembelajaran tidak maksimal, uraikan faktor penyebabnya.

Guru juga dapat melihat lembar refleksi pada buku siswa untuk mengetahui penguasaan siswa pada setiap materi yang telah disampaikan. Selain pada buku siswa guru dapat juga menggunakan refleksi dari pendapat siswa secara lisan, refleksi melalui angket, dan refleksi melalui catatan lainnya.

Berikut ini salah satu refleksi guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menjawab pertanyaan di bawah ini:

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?

- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya.
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

## 8. Sumber Belajar Utama

- Brodwell, David, Kristin Thompson, and Jeff Smith. 2019. *Film Art: An Introduction 12th edition*. United State: McGrew-Hill Education.
- Pamungkas, Satrio. 2017. *Televisi Di Indonesia & Mitos Rating–Share*. Jakarta: Jurnal Imaji FFTV IKJ.
- Sunarto, RM. 2008. *Televisiana: Televisi Indonesia dalam Berlarik Memoir*. Jakarta: FFTV IKJ Press.
- Saroengallo, Tino. 2011. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Baird, J. Logie. 2020. *Television and Me: The Memoirs of John Logie Baird*. Edinburgh: Birlinn Ltd.
- Ali, Matius. 2011. *Estetika Pengantar Filsafat Seni*. Jakarta: Sanggar Luxor.
- Hoed, Benny H. 2014. *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- A Hyde, Stuart and Dina A. Ibrahim. 2016. *Television and Radio Announcing*. New York and London: Routledge.
- Kant, Immanuel. 2011. *The Critique of Pure Reason*. Kansas: Digireads.com.
- Suryajaya, Martin. 2016. *Sejarah Estetika Era Klasik sampai Kontemporer*. Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner.

# Glosarium

- alokasi waktu: waktu yang dibutuhkan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran.
- ambience* : suara latar dalam adegan atau *scene* pada suatu lokasi.
- amplitudo* : pengukuran skala yang nonnegatif dari besar osilasi suatu gelombang.
- analog : sistem pengolahan sinyal yang datanya diolah secara kontinu atau bertahap.
- angle* : sudut pengambilan gambar suatu objek dengan menggunakan kamera.
- apresiasi : penghargaan atau penilaian terhadap karya seni atau karya sastra.
- assembly* : menyusun bahan edit yang telah dipilih menjadi kerangka suatu cerita.
- audio : suara atau derai apa pun yang bisa dengar telinga manusia.
- background* : bidang atau celah yang terlihat paling jauh ketika melihat suatu objek.
- berpikir kritis: kemampuan untuk berpikir secara jernih dan rasional tentang apa yang harus dilakukan atau apa yang harus dipercaya.
- brainstorming*: kegiatan mengeluarkan ide dari setiap anggota tim yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis.
- broadcasting* : proses pengiriman sinyal ke berbagai lokasi secara bersamaan baik melalui satelit, radio, televisi, komunikasi data pada jaringan dan lain sebagainya.
- camera movement* : teknik ekspresif untuk menghasilkan foto yang dramatik lewat pengaturan subjek masuk ke dalam *frame*.
- daring : akronim “dalam jaringan” sebagai padanan kata online yang terhubung dengan jaringan komputer atau internet.

- dialog : bentuk percakapan antara dua orang atau lebih.
- digital : berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu.
- diskusi : kegiatan bertukar pikiran, pendapat, atau gagasan antara dua orang atau lebih tentang suatu hal atau masalah tertentu dengan harapan mendapatkan solusi, kejelasan, atau jalan keluar terbaik.
- editing* linier : metode pengeditan video dengan menggunakan sistem di mana setiap penyuntingan secara berurutan ke kaset video akan direkam.
- editing* nonlinier : metode pengeditan video menggunakan *software* komputer.
- efektif : upaya yang berdampak, membawa hasil, memiliki efek tertentu, atau tepat guna.
- efisien : melakukan sesuatu hal dengan sesuai, tepat, dan cermat tidak membuang waktu, tenaga, dan biaya.
- estetika : cara melihat karya seni berdasarkan isi atau makna.
- eksplorasi : proses pencarian atau penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu.
- elektronik : alat yang dibuat berdasarkan prinsip elektronika serta hal atau benda yang menggunakan alat elektronika.
- fine cut* : irama cerita sudah dipadatkan, tidak ada gangguan dalam gambar atau suara.
- fotografi : seni melukis dengan cahaya
- free to air* : siaran yang berasal dari stasiun televisi dengan saluran yang tidak terenkripsi.
- gelombang elektromagnetik: gelombang yang memancar tanpa media rambat. membawa muatan energi listrik dan magnet.
- gelombang radio: teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik.
- iklan : pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual, dipasang di dalam media massa.

- infografik : bentuk informasi yang disampaikan dalam tampilan gambar atau secara grafis/visual.
- informasi : data yang sudah diolah menjadi bentuk yang bernilai atau bermakna.
- inspiratif : memberikan ilham atau mendatangkan inspirasi, ide, atau petunjuk dan dorongan semangat.
- interaksi : tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek memengaruhi atau memiliki efek satu sama lain.
- interaktif : saling melakukan aksi, berhubungan, memengaruhi, antar hubungan.
- internet : kumpulan dari jutaan komputer yang saling terhubung.
- kesimpulan : pemaknaan kembali terhadap uraian yang telah dibuatnya pada bagian pembahasan.
- komputer : sistem elektronik yang digunakan untuk mengolah dan memanipulasi data dengan cepat dan tepat.
- komunikasi : pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.
- kreatif : kemampuan untuk berkreasi menciptakan sesuatu.
- kritik : penilaian atau pendapat pribadi yang mengungkap hal-hal yang dapat diperbaiki dari suatu hal.
- kritis : sikap atau perbuatan tidak lekas percaya dengan berusaha menemukan kesalahan atau kekeliruan melalui suatu analisis yang cermat dan tajam.
- lensa : alat untuk mengumpulkan atau menyebarkan cahaya.
- live streaming*: konten video yang disiarkan langsung melalui internet.
- media : alat untuk menyampaikan pesan dan informasi.
- media cetak : media massa yang menggunakan gambar dan tulisan di atas kertas dalam penyampaian informasinya.
- media digital : format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital.

- media elektronik : sarana media massa yang menggunakan alat-alat elektronik modern.
- over the top* : layanan dengan konten berupa data, informasi atau multimedia yang berjalan melalui jaringan internet.
- panning* : teknik membekukan gerakan pada benda yang bergerak.
- perfilman : berbagai hal yang berhubungan dengan film.
- pesan : pemahaman yang berusaha disampaikan oleh komunikator.
- project based learning*: pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dengan berbasis proyek yang dibuat.
- publikasi : kegiatan mengumumkan atau membuat khalayak tahu.
- radio : teknologi pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik).
- referensi : sumber rujukan atau acuan; berkenaan dengan buku atau sumber pengetahuan.
- refleksi : pantulan, cerminan, atau gambaran diri.
- respon : perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan.
- rough cut* : memadatkan *assembly* edit sampai urutan cerita menjadi jelas.
- scene* : kumpulan shot-shot yang peristiwa di dalamnya terjadi pada satu ruang dan satu waktu
- seni musik : seni yang dibentuk dari unsur nada dan bunyi dalam alat musik, suara manusia (vokal), atau gabungan keduanya.
- seni rupa : seni yang memanfaatkan unsur garis, bidang, warna, tekstur, dan volume.
- seni sastra : seni yang mengungkapkan pengalaman jiwa dan perasaan dalam bentuk bahasa, tulisan, dan kalimat yang mengandung nilai estetis.
- seni tari : seni yang memadukan unsur gerakan dan kata.

seni teater	: seni yang diwujudkan melalui gerak, ruang, waktu, irama, rasa, wiraga, dan susunan unsur gerakan anggota tubuh secara teratur dan menurut pola-pola tertentu.
<i>setting</i>	: tempat atau lokasi di mana suatu adegan dimainkan.
simulasi	: latihan yang dilakukan sebelum penampilan yang sesungguhnya.
shot	: gambar yang diambil dengan kamera dari camera on hingga camera off.
<i>software</i>	: data yang diprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan fungsi tertentu
<i>sound design</i>	: menentukan penempatan musik dan efek.
skenario	: cetak biru adegan demi adegan yang ditulis untuk film.
sketsa	: gambar yang bersifat cepat yang menampilkan garis-garis besarnya saja, yang tidak dimaksudkan sebagai hasil akhir dari suatu karya.
<i>storyboard</i>	: desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat.
struktur	: cara penyusunan berdasarkan pola tertentu; pengaturan unsur-unsur atau bagian-bagian sesuatu.
<i>switcher</i>	: alat yang digunakan untuk memilih berbagai video input, seperti kamera, perekam video, dan judul atau efek khusus.
suara	: bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia.
tata artistik	: penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film.
tata cahaya	: pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat objek dengan jelas.
tautan	: padanan kata link; bisa berarti berhubungan dengan yang lain.
teknologi	: sarana berbentuk aneka macam peralatan atau sistem yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan serta kemudahan bagi manusia.

televisi	: media telekomunikasi berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara komputer.
<i>treatment</i>	: dokumen yang ditulis dalam bentuk prosa, menceritakan kisah yang terjadi dalam skenario.
unduh	: mengunduh; tindakan mengambil file atau berkas tertentu dari jejaring internet atau suatu laman tertentu; padanan dari kata <i>download</i> .
unggah	: mengunggah; tindakan mengirim file atau berkas tertentu ke suatu tujuan melalui sarana jejaring internet; padanan dari kata <i>upload</i> .
video	: teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang merepresentasikan gambar bergerak.
videografi	: pengembangan dari still <i>image</i> .
visual	: tampak atau terlihat melalui indra penglihatan (mata).
<i>voice over</i>	: pembicaraan yang sumber suaranya tidak terlihat di layar namun ada di ruang cerita.
wawancara	: kegiatan tanya jawab dengan seseorang sebagai sumber informasi/narasumber.
youtube	: situs web yang dirancang untuk berbagi video.
<i>zoom</i>	: gerakan lensa mendekati atau menjauhi objek secara optik.

# Daftar Pustaka

- Ali, Matius. 2011. *Estetika Pengantar Filsafat Seni* Jakarta:Sanggar Luxor.
- Baird, J. Logie. 2020. *Television and Me: The Memoirs of John Logie Baird*. Edinburgh: Birlinn Ltd.
- Box, Harry C. 2020. *Set Lighting Technician's Handbook : Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution*. London and New York: Routledge.
- Brodwell, David, Kristin Thompson, Jeff Smith. 2019. *Film Art : An Introduction 12th edition*. United State: McGrew-Hill Education.
- Brown, Lucy and Lyndsay Duthie. 2016. *The TV Studio Production Handbook*. London and New York: I.B. Tauris.
- Cakrawijaya.com. 2009. *Pedoman Standar Rambu Keselamatan*. [http://www.cakrawijaya.com/2009/07/pedoman-standar-rambu-keselamatan-di\\_07.html#](http://www.cakrawijaya.com/2009/07/pedoman-standar-rambu-keselamatan-di_07.html#). (diakses, 2 Februari 2023)
- Carroll, Brian. 2020. *Writing and Editing for Digital Media*. New York and London: Routledge.
- Cleve, Bastian. 2000. *Film Production Management*. Oxford: Focal press.
- Dapurproduksi.com. 2021. *Pentingnya Rambu K3 Safety Sign di Tempat Kerja*. <https://dapurproduksi.com/jasa-596-pentingnya-rambu-k3-safety-sign-di-tempat-kerja> (diakses, 2 Februari 2023)
- Ess, Charles. 2020. *Digital Media Ethics*. Cambridge: Polity Press.
- Fachrudin, Andi. 2017. *Dasar-dasar produksi televisi*. Jakarta: Prenamedia group.
- Freeman, Michael. 2017. *The Photographer's Eye*. New York and London: Routledge.
- Goold, Aaron. 2021. *The Video Editing Handbook: For beginners*. New York: John Goold.
- Hamad, Ibnu. Dorien Kartikawangi. Heni S. Widyaningsih dkk. 2018. *Peta Okupasi Nasional Dalam Kerangka Kualifikasi Bidang Komunikasi*. Jakarta: Kemenkominfo, Kadin, BNSP, Bapenas, Kemenaker.

- Helfrick, Albert D. 1982. *Amateur Radio Equipment Fundamentals*. New Jersey: Prentice hall.
- Hoed, Benny H. 2014. *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya* Depok: Komunitas Bambu.
- Hyde, Stuart and Dina A Ibrahim. 2016. *Television and Radio Announcing*. New York and London: Routledge.
- Jones, Chris and Genevieve Jolliffe. 2004. *The Guerrilla Film Makers Handbook*. New York and London: Continuum.
- Kant, Immanuel. 2011. *The Critique of Pure Reason*. Kansas: Digireads.com.
- Keith, Michael C. 2009. *The Radio Station : Broadcast, Satellite and Internet*. Oxford: Focal Press.
- Kelby, Scott. 2009. *The Digital Photography Book*. USA: Peachpit Press.
- Leni. 2021. *Sejarah Radio di Indonesia*. <https://tambahpinter.com/sejarah-radio-di-indonesia/> (diakses 18 Maret 2023)
- Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara TV*. Jakarta: Grasindo.
- Owens, Jim and Gerald Millerson. 2008. *Video Production Handbook*. Oxford: Focal Press.
- Owens, Jim. 2020. *Television Production*. New York and London: Routledge.
- Paggaru, Gunawan, dan Naswan Iskandar. 2020. *Peluang Karier Industri Film di Indonesia: 99 Profesi Bidang Produksi Film*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pamungkas, Satrio. 2017. *Televisi Di Indonesia & Mitos Rating-Share*. Jakarta: Jurnal Imaji FFTV IKJ.
- Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia. Undang-undang Nomor 1 Tahun 1970 tentang Keselamatan Kerja.
- Peter W Rea, David Irving. 2015. *Producing and Directing the Short Film and Video*. London: Routledge.

- Prashetya Quality. 2020. *Download Kumpulan Rambu Bahaya (Safety Sign)*. <https://prashetyaquality.com/download-kumpulan-rambu-bahaya-safety-sign/> (diakses, 2 Februari 2023)
- RG. 2018. *Sejarah Singkat Perkembangan Radio*. <https://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/34250-sejarah-perkembangan-radio> (diakses 7 Februari 2023)
- RN, Cepy. 2021. *Sejarah Singkat Dunia Pertelevisian Indonesia*. <https://koropak.co.id/16977/sejarah-singkat-dunia-pertelevisian-di-indonesia> (diakses 7 Februari 2023)
- Rose, Joy. 2015. *Producing Great Sound For Film & Video* New York and London: Focal Press.
- Saroengallo, Tino. 2011. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sarumpaet, Sam. dkk. 2008. *Jod Description pekerja film (versi 01)*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Singleton, Ralph S 1997. *Film Scheduling*. LA: Lone Eagles Publishing Co.
- Sunarto, RM. 2008. *Televisiana : Televisi Indonesia dalam Berlarik Memoir*. Jakarta: FFTV IKJ Press.
- Suryajaya, Martin. 2016. *Sejarah Estetika Era Klasik sampai Kontemporer*. Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner.
- Sutadi, Heru. 2011. *Sejarah Perkembangan Film Indonesia*. <https://perfilman.perpusnas.go.id/artikel/detail/127> (diakses 7 Februari 2023)
- Willoughby, Nick. 2015. *Digital Filmmaking For Kids*. New jersey: Jhon wiley & Sons, Inc.

## DAFTAR KREDIT GAMBAR

- Cakrawijaya.com. (2009). Diunduh dari [http://www.cakrawijaya.com/2009/07/pedoman-standar-rambu-keselamatan-di\\_07.html#ZDL\\_Kn1MS5c](http://www.cakrawijaya.com/2009/07/pedoman-standar-rambu-keselamatan-di_07.html#ZDL_Kn1MS5c) pada 31 Januari 2023.
- Dapurproduksi.com. (2021). Diunduh dari <https://dapurproduksi.com/jasa-596-pentingnya-rambu-k3-safety-sign-di-tempat-kerja> pada 31 Januari 2023.

- Helpx.adobe.com. (2021). Diunduh dari <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/bestpractices-editing.html> pada 7 Februari 2023.
- Kpi.go.id. (2014). Diunduh dari <https://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/32026-di-radio-penyiar-dan-pendengar-bisa-rekat> pada 2 Februari 2023.
- MediaK3.com (2018). Diunduh dari <https://mediak3.com/wp-content/uploads/2018/05/jenis-rambu-k3-dan-fungsinya.jpg> pada 31 Januari 2023.
- Prashetyaquality.com. (2020). Diunduh dari <https://prashetyaquality.com/download-kumpulan-rambu-bahaya-safety-sign/> pada 31 Januari 2023.
- Simpeg.tvri.go.id. Diunduh dari <https://simpeg.tvri.go.id/> pada 2 Februari 2023.
- Yesternight.id. (2017). Diunduh dari <https://yesternight.id/tips-trick/kru-dalam-film/> pada 2 Februari 2023.

# Indeks

## A

alternatif xix, 5, 6, 10, 13, 14, 16, 18, 19, 22, 30, 46, 51, 54, 62, 69, 72, 83, 85, 89, 107, 112, 123, 126, 147, 174, 178, 210, 214, 216, 236, 239, 254, 257

ambience 139, 140, 198, 199, 208, 209, 261

angle 191, 192, 193, 205, 206, 211, 261

apersepsi 41, 42, 43, 64, 67, 82, 96, 102, 104, 120, 136, 141, 143, 144, 168, 169, 171, 199, 201, 203, 204, 206, 207, 229, 231, 233, 250, 251

artistik v, 7, 9, 39, 54, 80, 184, 185, 194, 195, 196, 206, 207, 213, 214, 215, 227, 249, 265

asesmen xvii, xx, 16, 17, 20, 23, 25, 45, 51, 54, 68, 84, 89, 106, 111, 112, 122, 126, 146, 150, 173, 177, 178, 209, 235, 239, 253

attitude 6, 14

audio 6, 7, 9, 10, 14, 17, 18, 28, 36, 38, 45, 51, 53, 69, 80, 84, 99, 100, 106, 119, 122, 134, 135, 136, 137, 139, 140, 146, 158, 159, 161, 162, 164, 170, 171, 173, 178, 210, 215, 216, 220, 222, 225, 226, 232, 239, 240,

244, 245, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 257, 261, 281

audio visual 6, 7, 9, 10, 14, 18, 28, 36, 38, 45, 69, 80, 84, 106, 122, 134, 146, 173, 210, 244, 245, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 257

## B

bisnis 7, 28, 51, 52, 62, 159, 166, 177, 178, 180

brainstorming 261

budaya 3, 6, 7, 10, 28, 29, 30, 31, 32, 36, 41, 42, 47, 48, 180, 215, 246, 248

## C

capaian iv, xvii, xviii, xx, 11, 17, 20, 21, 23, 24, 28, 41, 42, 43, 46, 58, 64, 69, 76, 83, 85, 94, 102, 104, 107, 116, 118, 120, 123, 134, 141, 143, 144, 147, 156, 168, 169, 171, 174, 184, 199, 202, 203, 204, 206, 207, 210, 116, 94, 76, 28, 220, 229, 244, 220, 184, 156, 134

cerita 32, 34, 38, 62, 97, 112, 197, 198, 217, 222, 226, 227, 239, 240, 241, 249, 250, 261, 262, 264, 265, 266

## D

data 9, 16, 63, 77, 80, 137, 138,  
152, 156, 157, 158, 159, 160,  
161, 162, 163, 164, 170, 171,  
178, 179, 180, 220, 221, 224,  
225, 226, 227, 231, 232, 233,  
234, 261, 263, 264, 265

desain v, 14, 18, 38, 39, 40, 94, 95,  
100, 103, 104, 105, 106, 107,  
110, 111, 112, 121, 150, 162,  
194, 215, 265

diagnosis 84

diagnostik 45, 68, 106, 122, 146,  
173, 209, 235, 253

digital 7, 8, 9, 17, 18, 36, 38, 51,  
58, 59, 62, 63, 105, 137, 140,  
156, 157, 158, 159, 160, 161,  
162, 164, 165, 166, 168, 169,  
171, 172, 173, 174, 177, 178,  
179, 180, 181, 186, 220, 222,  
224, 226, 262, 263, 265

dimensi 2, 227, 246, 249, 257, 258

discovery based learning 11, 15

diskusi xix, 3, 10, 12, 13, 14, 22,  
24, 25, 41, 44, 49, 64, 66, 67,  
68, 70, 83, 87, 103, 104, 105,  
108, 119, 121, 124, 142, 143,  
145, 168, 169, 172, 175, 179,  
202, 205, 207, 208, 210, 229,  
230, 235, 237, 250, 252, 253,  
255, 262

divisi 7, 28, 29, 33, 34, 42, 43, 48,  
54, 97, 98, 101, 110, 112, 117,  
118, 120, 121

## E

editing v, 7, 9, 40, 63, 100, 102,  
141, 152, 184, 195, 221, 222,  
223, 226, 227, 229, 230, 231,  
232, 233, 234, 235, 239, 240,  
249, 262

efek 61, 137, 196, 197, 198, 199,  
208, 209, 213, 215, 216, 217,  
227, 228, 234, 240, 247, 248,  
249, 262, 263, 265

elemen xvii, xviii, 6, 20, 21, 37,  
58, 94, 95, 103, 104, 105, 107,  
110, 111, 112, 187, 188, 195,  
206, 207, 213, 28, 228, 244,  
220, 184, 156, 134, 116, 94,  
76

estetika 7, 9, 244, 245, 246, 247,  
248, 249, 250, 251, 252, 257,  
258, 262

etika 33, 81, 116, 117, 118, 121,  
122, 123, 126, 127, 128, 181

evaluasi 11, 14, 15, 46, 69, 85,  
107, 123, 147, 174, 179, 210,  
236, 254

## F

file 9, 17, 66, 68, 103, 122, 139,  
142, 144, 145, 156, 157, 158,  
161, 162, 163, 164, 169, 170,  
171, 207, 209, 220, 226, 231,  
251, 252, 266

film 6, 18, 29, 30, 31, 32, 35, 40,  
41, 42, 43, 45, 47, 48, 51, 53,  
54, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65,  
66, 67, 68, 69, 76, 77, 78, 80,  
83, 84, 85, 94, 95, 96, 97, 100,

- 101, 102, 103, 104, 105, 106,  
107, 111, 112, 114, 117, 118,  
121, 122, 123, 126, 127, 132,  
134, 135, 136, 139, 140, 141,  
144, 145, 146, 148, 150, 151,  
152, 158, 161, 162, 173, 174,  
178, 185, 186, 188, 190, 191,  
194, 195, 196, 197, 198, 199,  
206, 208, 209, 213, 214, 217,  
221, 222, 225, 226, 227, 229,  
230, 235, 239, 242, 245, 247,  
249, 253, 264, 265, 281
- format 9, 69, 81, 106, 123, 146,  
156, 157, 161, 162, 163, 164,  
170, 171, 173, 210, 241, 254,  
263
- formatif 17
- fotografi v, 7, 9, 38, 61, 184, 185,  
186, 187, 188, 190, 191, 199,  
200, 201, 202, 203, 211, 246,  
262
- free to air 262
- frekuensi 60, 64, 65, 137
- G**
- global 2, 3, 7, 8, 10, 58, 67, 166
- H**
- heterogen 45, 68, 84, 106, 122,  
146, 173, 209, 235, 253
- I**
- imajinatif 6
- industri 7, 8, 28, 29, 30, 32, 33,  
46, 52, 53, 58, 59, 62, 63, 116,  
117, 178, 180, 240
- inklusi 10
- interaksi xvii, xx, 3, 20, 23, 45,  
52, 68, 84, 106, 122, 146, 166,  
167, 173, 178, 179, 180, 210,  
235, 263, 262
- internet 9, 17, 18, 19, 59, 60, 106,  
156, 158, 159, 160, 161, 178,  
180, 233, 234, 252, 261, 263,  
264, 266
- isu 7, 8, 13, 58, 67, 166
- J**
- jadwal 119, 127, 179
- jawaban xx, 12, 16, 23, 30, 51, 54,  
60, 63, 72, 77, 89, 96, 112,  
118, 158, 178, 186, 214, 216,  
222, 239, 257
- jurnal 19
- K**
- K3LH xiii, 7, 8, 26, 76, 77, 78, 81,  
89, 90
- kamera v, 7, 9, 61, 62, 77, 80, 99,  
134, 138, 140, 150, 151, 152,  
162, 184, 185, 186, 187, 188,  
189, 190, 191, 192, 193, 194,  
195, 199, 200, 203, 204, 205,  
206, 214, 261, 265
- karakter 2, 37, 45, 68, 84, 101,  
106, 122, 146, 159, 173, 187,  
194, 195, 196, 198, 209, 215,  
235, 253
- karya 2, 3, 4, 5, 6, 9, 14, 17, 18, 19,  
36, 38, 40, 48, 54, 62, 80, 81,

95, 105, 110, 117, 185, 186,  
188, 197, 227, 228, 229, 244,  
245, 246, 247, 248, 249, 250,  
251, 252, 253, 254, 258, 261,  
262, 265

kearifan lokal 2, 6, 7, 10, 28, 29,  
30, 32, 41, 42, 47, 48

kesalahan xix, 22, 81, 118, 263

kolaborasi 166, 179

komponen xviii, 14, 20, 21, 101,  
106, 136, 186, 194

kompresi 9, 146, 156, 157, 162,  
163, 164, 170, 171, 173

komunikasi 2, 7, 19, 60, 137, 159,  
160, 161, 167, 177, 178, 179,  
180, 261, 263

konsep xiii, xviii, 6, 11, 12, 15, 16,  
21, 24, 28, 38, 39, 40, 58, 62,  
76, 94, 101, 112, 116, 134,  
156, 178, 184, 190, 211, 214,  
220, 227, 240, 241, 244, 249

kontekstual 10

kreatif 6, 7, 8, 9, 34, 36, 37, 38, 63,  
94, 95, 96, 97, 101, 119, 127,  
241, 244, 263

kriteria 89, 111, 177, 211, 213,  
239, 257

kritis 2, 4, 6, 167, 261, 263

## L

laporan 119, 162

level xix, 7, 10, 22, 28, 29, 32, 42,  
43, 45, 68, 84, 106, 122, 146,  
173, 209, 227, 235, 253

literasi 9, 59, 66, 68, 94, 116, 122,  
123, 134, 142, 144, 145, 157,  
169, 170, 173, 185, 207, 209,  
221, 233, 235, 244, 251, 253

## M

manajemen 34, 221, 224, 231,  
233

mandiri 2, 12, 13, 36

media xvii, 7, 8, 9, 17, 18, 19, 20,  
30, 36, 38, 39, 46, 58, 59, 60,  
63, 64, 65, 69, 78, 80, 85, 96,  
101, 105, 107, 118, 123, 136,  
147, 156, 157, 158, 159, 160,  
161, 164, 165, 166, 168, 169,  
171, 172, 173, 174, 177, 178,  
179, 180, 181, 186, 210, 222,  
225, 236, 245, 246, 247, 249,  
252, 254, 262, 263, 264, 266

model xvii, 11, 14, 15, 16, 20, 78,  
82, 159, 162, 180

## N

naskah 35, 38, 63, 265

norma 6, 81, 118

## O

observasi 14, 15, 16, 49, 50, 70,  
71, 87, 88, 108, 109, 124, 125,  
175, 176, 237, 238, 255, 256

obyektif 83

operasional 5, 12, 51, 79

- organisasi 9, 29, 33, 34, 35, 42, 43, 160, 180, 220
- over the top 264
- P**
- pedagogi 11
- peluang 7, 8, 28, 29, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 43, 44, 45, 53, 166, 178, 180
- pemantik 9, 10, 24, 30, 41, 42, 43, 59, 64, 67, 77, 83, 96, 102, 104, 118, 120, 136, 141, 143, 144, 158, 168, 169, 171, 185, 199, 202, 203, 204, 206, 207, 222, 229, 231, 233, 245, 250, 251
- pengayaan xx, 23, 46, 69, 85, 107, 123, 147, 174, 210, 211, 236, 254
- peralatan 5, 7, 9, 11, 17, 28, 45, 63, 69, 77, 79, 80, 89, 98, 106, 122, 134, 135, 136, 137, 139, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 152, 173, 186, 195, 197, 209, 210, 211, 216, 230, 231, 233, 235, 236, 254, 265
- peta xviii, 21, 24, 28, 32, 33, 58, 76, 94, 116, 134, 156, 184, 220, 244
- prasyarat xviii, 21, 29, 59, 77, 95, 117, 135, 157, 185, 221, 245
- presentasi 13, 41, 42, 43, 44, 49, 60, 66, 67, 68, 70, 78, 83, 87, 96, 103, 104, 105, 108, 118, 121, 122, 124, 136, 142, 143, 144, 145, 158, 162, 168, 169, 172, 175, 185, 186, 200, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 222, 230, 231, 232, 233, 234, 237, 245, 247, 250, 251, 252, 255
- problem based learning 82
- produksi v, 6, 7, 8, 14, 28, 29, 33, 34, 35, 40, 41, 42, 43, 48, 51, 52, 53, 58, 62, 63, 74, 76, 77, 78, 80, 83, 84, 85, 94, 95, 96, 97, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 110, 111, 112, 114, 116, 117, 118, 119, 121, 122, 123, 126, 127, 128, 132, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 148, 150, 151, 152, 159, 180, 185, 194, 195, 196, 199, 213, 215, 218, 222, 229, 230, 239, 240, 241, 242, 247
- profesi 7, 8, 28, 29, 30, 32, 34, 42, 43, 45, 46, 48, 199, 215
- profil xvii, 2, 7, 8, 20, 28, 29, 38, 44, 46
- program iii, 6, 7, 30, 31, 32, 35, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 54, 59, 60, 62, 64, 65, 67, 69, 76, 77, 80, 83, 84, 85, 94, 95, 96, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 111, 112, 117, 118, 121, 122, 123, 126, 127, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 147, 148, 158, 161, 174, 185, 186, 189, 194, 195, 196, 197, 208, 210,

213, 214, 222, 225, 229, 230,  
232, 236, 245, 254, 278

project based learning 11, 264

prosedur 5, 8, 9, 79, 116, 117,  
118, 120, 121, 122, 126, 127,  
128, 220, 226

proyek xvii, 6, 11, 12, 14, 15, 18,  
20, 28, 53, 152, 212, 232, 264

## R

radio 6, 7, 28, 29, 30, 32, 34, 35,  
41, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 53,  
54, 59, 60, 61, 64, 66, 67, 68,  
69, 72, 76, 77, 80, 83, 84, 85,  
94, 95, 96, 97, 101, 102, 103,  
104, 105, 106, 107, 111, 112,  
117, 118, 121, 122, 123, 134,  
135, 136, 137, 141, 142, 146,  
148, 150, 151, 158, 173, 185,  
186, 196, 208, 209, 215, 221,  
229, 230, 235, 245, 253, 261,  
262, 264

referensi iii, iv, 6, 10, 12, 13, 15,  
17, 18, 44, 45, 69, 72, 84, 101,  
103, 104, 106, 122, 123, 134,  
141, 143, 145, 146, 148, 157,  
168, 170, 173, 200, 202, 203,  
205, 206, 208, 210, 214, 216,  
239, 252, 254, 257, 264

refleksi xx, 5, 10, 15, 23, 25, 41,  
43, 44, 54, 55, 66, 67, 73, 74,  
83, 91, 103, 105, 113, 121,  
131, 142, 144, 145, 153, 169,  
171, 172, 181, 182, 200, 202,  
204, 205, 207, 208, 217, 231,  
233, 234, 241, 242, 251, 252,  
259, 264

reflektif 10

regulasi 9, 85, 105, 156, 157, 164,  
165, 171, 172, 173, 180

rekaman 53, 77, 139, 162, 247

remedial xx, 23, 46, 69, 85, 107,  
123, 147, 174, 210, 236, 254

responsibility 12

rubrik xx, 10, 15, 23, 49, 70, 87,  
108, 124, 175, 237, 255

## S

sara 6, 45, 81, 158

scene 78, 104, 106, 117, 226, 261,  
264

seni 4, 7, 9, 34, 35, 36, 101, 186,  
194, 244, 245, 246, 247, 248,  
249, 250, 251, 252, 253, 257,  
258, 261, 262, 264, 265, 281

setting 206, 207, 214, 215, 265

simulasi 8, 9, 11, 28, 29, 44, 59,  
76, 83, 94, 103, 104, 105, 116,  
117, 121, 142, 143, 145, 168,  
172, 179, 185, 202, 205, 206,  
208, 220, 221, 235, 265

soft skill v, 6

software 9, 63, 100, 141, 151, 152,  
160, 220, 221, 223, 239, 262,  
265

stimulasi 15, 16

storyboard 95, 96, 265

strategi xvii, 11, 15, 20

suara v, 7, 9, 17, 34, 35, 39, 40, 97,  
99, 100, 102, 135, 136, 137,  
138, 139, 140, 141, 150, 151,  
152, 162, 184, 185, 196, 197,  
198, 199, 208, 209, 213, 215,  
216, 217, 221, 222, 225, 226,  
227, 228, 229, 233, 234, 235,  
236, 240, 247, 248, 258, 261,  
262, 264, 265

sumatif 17

## T

tata artistik 7, 9, 39, 184, 185,  
194, 195, 196, 206, 207, 213,  
214, 215, 265

tata kamera v, 7, 9, 184, 185, 191,  
193, 204, 205, 206

tata suara v, 7, 9, 39, 40, 99, 100,  
184, 185, 208, 209, 213, 216

tayangan 18, 61, 62, 95, 117, 135

teknologi iii, v, 7, 8, 9, 11, 17, 32,  
33, 35, 36, 45, 51, 52, 53, 58,  
59, 61, 62, 63, 64, 66, 67, 68,  
69, 97, 116, 117, 134, 137,  
158, 159, 160, 165, 166, 167,  
177, 178, 180, 190, 247, 248,  
262, 264, 265, 266

televisi 5, 6, 18, 29, 30, 31, 32, 35,  
41, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 51,  
53, 59, 60, 61, 62, 64, 65, 66,  
67, 68, 69, 72, 73, 74, 76, 77,  
78, 80, 83, 84, 85, 94, 95, 101,  
102, 103, 104, 105, 106, 107,  
111, 112, 117, 118, 121, 122,

123, 126, 132, 134, 135, 136,  
138, 139, 142, 143, 144, 146,  
148, 150, 151, 161, 173, 180,  
185, 194, 195, 196, 208, 209,  
213, 214, 215, 218, 221, 229,  
230, 235, 242, 253, 261, 262,  
266

teori 5

treatment 62, 266

tren 7, 8, 53, 94

## V

visual 6, 7, 9, 10, 14, 17, 18, 28,  
36, 38, 40, 45, 61, 69, 80, 84,  
106, 119, 122, 134, 137, 146,  
173, 187, 193, 194, 195, 196,  
197, 199, 210, 215, 222, 227,  
239, 240, 244, 245, 246, 247,  
248, 249, 250, 251, 252, 253,  
254, 257, 258, 263, 266

## W

wirusaha 35, 36, 37, 38

# Profil Penulis

Nama Lengkap : Hari Setiawan  
Email : Mahakarya270779@gmail.com  
Akun Facebook : hari setiawan  
Alamat Instansi : Jalan Kabandungan No. 90 Cikole,  
Kota Sukabumi  
Bidang Keahlian : Broadcasting dan Perfilman



## ■ Riwayat Pekerjaan (10 tahun terakhir):

1. Master Instruktur program Vocational School Graduate Academy Kemenkominfo (2020 - sekarang)
2. Guru Produksi Film SMKN 1 Kota Sukabumi (2018 – sekarang)
3. Asesor kompetensi di LSP P3 Komunikasi dan Siaran Indonesia (2016 – sekarang)
4. Guru Produksi dan Siaran Program Televisi SMKN 1 Kota Sukabumi (2008 – sekarang)
5. Guru Teknik Broadcasting SMK Cakra Buana Depok (2003 – 2008)
6. Mendirikan SMK Broadcast Pertama di Indonesia (2003)

## ■ Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. 2011 – 2013 S2 Magister Teknologi Pendidikan Univ. Asy-Syafi'iyah Jakarta
2. 2004 – 2007 S1 Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta
3. 1997 – 2001 S1 Fakultas Syariah Muamalah IAIN Sunan Gunung Djati Bandung

## ■ Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Buku Guru Produksi Film, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta 2019
2. Buku Siswa Produksi Film, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta 2019
3. Persiapan Menghadapi Ujian Nasional SMK/Teknologi dan Industri 2016, CV. Pustaka Setia, 2015 (ISBN 978-979-076-545-0)
4. Persiapan Menghadapi Ujian Nasional SMK/Teknologi dan Industri 2015, CV. Pustaka Setia, 2014 (ISBN 978-979-076-463-7)
5. Soal dan Prediksi UN USBN SMK-STM 2019, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2018 (ISBN 978-979-076-722-5)

## ■ Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Bermedia Video Tutorial dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Keterampilan Editing Video, Studi Eksperimen Pada Siswa SMK di Kota Sukabumi, Tahun 2012

# Profil Penulis

Nama Lengkap : Satrio Pamungkas, S.Sn., M.Sn.  
Email : satrio.pepo@gmail.com,  
Sosial Media : IG @satriopepo,  
FB Satrio Pepo Pamungkas  
Instansi : Institut Kesenian Jakarta  
Alamat Instansi : Jl. Cikini Raya No. 73, Jakarta Pusat  
Bidang Keahlian : Film, TV, Industri Kreatif, Audio Visual, & Fotografi



## ■ Riwayat Pekerjaan (10 tahun terakhir):

1. FremantleMedia - Creative (tahun 2011-2012)
2. Global TV - Produser Promo On Air (tahun 2012 – 2013)
3. TransVision – Produser & Director Promo On Air (tahun 2013 – 2017)
4. Pepo Project – Founder, Producer, & Director - Creative House & Education (tahun 2015 – 2018)
5. VOLKS Creative – Founder & Producer - Creative House & Production (tahun 2018 – Sekarang)

## ■ Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Institut Kesenian Jakarta (Ikj) (2005-2009)
2. Pascasarjana IKJ – Magister Seni (2013-2015)
3. Sedang Menempuh Program Doktorat di FIB Universitas Indonesia (Ilmu Susastra) (2019 – Sekarang)

## ■ Riwayat dan Tahun Mengajar:

1. BSI – Broadcast (2013-2015)
2. SAE Indonesia (2016)
3. KALBIS Institute (2018-2019)
4. Universitas SAHID Jakarta – Broadcasting, FIKOM (2015 – Sekarang)
5. Institut Kesenian Jakarta (Home base: 2009-Sekarang):

## ■ Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

6. Buku Produksi Film Untuk SMK Film, Seluruh Indonesia (Kemendikbud – Puskurbuk)
7. Kurator; Buku Kontribusi 50 Tahun IKJ: Kronik Seni Budaya dan Sosok

## ■ Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. Citra Perempuan Pejuang Cina Dalam Poster Film Mulan: Antara Kuasa Perempuan dan Dominasi Patriarki - Jurnal Humanus FBS Universitas Negeri Padang
2. Jurnal Conference Proceedings SEA-MCA (CESASS UGM) 2021.

# Profil Penelaah

Nama Lengkap : Puspita Sari Sukardani, S.T., M.Med.Kom.  
Email : puspitasukardani@unesa.ac.id  
Instansi : Universitas Negeri Surabaya  
Alamat Instansi : Jl Lidah Wetan Surabaya  
Keahlian : Branding dan Komunikasi Pemasaran  
Film dan Fotografi  
Periklanan dan Social Media Ads  
Komunikasi Visual dan Spasial  
Komunikasi Pariwisata



## Riwayat Pekerjaan (10 tahun terakhir):

1. Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya (2010-sekarang)
2. Editor Jurnal Nasional Terakreditasi Sinta-2 The Journal Of Society And Media (2017-sekarang)
3. Ketua Pengembangan Riset dan Keilmuan Praktis Laboratorium Fotografi dan Broadcasting UNESA (2023)

## Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember (2002)
2. S2 Media dan Komunikasi Universitas Airlangga (2007)

## Judul Penelitian dan Publikasi Ilmiah (10 Tahun Terakhir):

1. Identitas Visual Sebagai Sebuah Cara Untuk Memperkenalkan Inovasi Ekowisata Kemaritiman (2020)
2. Implementasi Brand Activation Kampoeng Batik Jetis Sebagai Bagian Dari City Branding Sidoarjo (2021)
3. Pemanfaatan Media Sosial Untuk Komunikasi Publik Pada Pemerintah Daerah (Studi Kasus Dinas Perhubungan Kota Surabaya) (2021)
4. Application Of Visual Identity to Semolowaru Culinary Tourism Centre Revitalization (2021)
5. "Batik Ciprat" Branding Development by Rumah Kinasih Difable Community (2021)
6. Model Pengembangan Kota Kreatif Surabaya Berbasis Pendekatan Hexa Helix dalam upaya mewujudkan Ekosistem Kreatif (2022)
7. Sexual Self-Disclosure: A Study on Communication Behaviors among Users in Online Dating Applications (2022)
8. Brand Resilience of Local Tourism in The Pandemic Era : A Case Study of Kampoeng Batik Jetis (2022)

# Profil Penelaah

Nama Lengkap : Teguh Hartono Patriantoro, M.A.  
Email : teguhhp@dsn.dinus.ac.id  
Instansi : Prodi Film dan Televisi, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro,  
Semarang

Alamat Instansi : Jl. Imam Bonjol No.207 Semarang 50131

Pages : www.soundvillages.webs.com

Google Scholar : <https://scholar.google.com/citations?user=XkeEbOcAAAAJ&hl=id&authuser=1>

Keahlian : audio, musik, etnovidografi



## ■ Riwayat Pekerjaan (10 tahun terakhir):

1. Dosen tetap Prodi Film dan Televisi, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang (2016-Sekarang)
2. Sekretaris Bidang Kajian Seni, Fakultas Ilmu Komputer, UDINUS (2021-Sekarang)
3. Dosen kontrak Prodi Musik Universitas Universal, Batam (2015)
4. Visiting Lecturer Pendidikan Musik UPSI, Malaysia (2014)
5. Music Director Purnama Suling Panataran (2013)
6. Music Director film pendek bisu Inertia (2013)
7. Art Director Seni pertunjukan kontemporer Bizarre on Stage (2012)
8. Research funding bidang seni pertunjukan Indonesia di Dresden, Jerman (2012)

## ■ Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-2 Master of Art, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta 2010
2. S-1 Etnomuskologi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2007

## ■ Judul Penelitian dan Publikasi Ilmiah (10 Tahun Terakhir):

1. Makna Semiotika dari Lirik Lagu “Life is Still Going on” NCT Dream. Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi. 2021.
2. Fungsi dan Makna Desain Karakter Wayang Potehi Lakon Shi Jhin Kwie. Panggung: Jurnal Seni Pertunjukan. 2020.
3. Identitas Gaya Fesyen Islami pada Sivitas Akademika di Perguruan Tinggi Kota Semarang. Jurnal Dakwah Risalah. 2020
4. Peranan Pernikahan Satu Etnis bagi Masyarakat Tionghoa. Representamen. 2019.
5. Selera Keindahan Warga Tionghoa di Semarang : Studi Kasus Transformasi Fungsi Musik Hiburan ke Ritual. 2019
6. IbM Pengembangan Promosi Kampung Bandeng di Kelurahan Krobokan Semarang melalui Video Animasi Stopmotion. 2019

## Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Audi Anindita Pramesti  
Email : audipanindita@gmail.com  
Instansi : Ilustrator  
Alamat Instansi : Bandung  
Bidang Keahlian : Ilustrasi



### Riwayat Pekerjaan (10 tahun terakhir):

1. Freelance Artist (2018 – sekarang)
2. Lead Character Designer, Illustrator & Concept Artist, Project Manager di Proyek Produk Pemodernan Sastra Badan Bahasa Kemdikbudristek (2022) (Internship)
3. 2D animation Clean-up and Coloring Artist di Kolam Susu Studio (2021 – sekarang)

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. SMAN 107 Jakarta Timur (2017-2019)
2. S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia (2019-2023)

## Profil Editor

Nama : Akunnas Pratama  
Surel : akunnas.pratama@gmail.com  
Instansi : Pusat Perbukuan  
Alamat Instansi : Jalan RS. Fatmawati Gd D Komplek  
Kemendikbudristek Cipete, Jakarta 12410  
Keahlian : Multimedia



### Riwayat Pekerjaan (10 tahun terakhir):

1. Perancang Grafis di Pusat Perbukuan, BSKAP, Kemendikbudristek (2022-sekarang)
2. Pengelola dokumentasi di Balai Arkeologi D.I. Yogyakarta, Kemendikbudristek (2009-2021)

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1 Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta (2006-2007)
2. D-3 Manajemen Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta (2003-2006))

### Judul buku yang pernah dibuat ilustrasi/didesain (10 Tahun Terakhir):

1. Situs Liyangan dan sejarahnya (2018)
2. Beberapa Benteng Belanda di Jawa Tengah (2018)
3. Pesanggrahan-pesanggrahan Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat : info lintas masa abad XVIII – XX (2018)
4. Photobook Liangan : Kini, Doeloe, dan Esok (2016)

## Profil Editor

Nama : Ira Diana, M.Pd  
Surel : dianasuwardi09@gmail.com  
Instansi : Lembaga Sensor Film RI  
Alamat Instansi : Kompleks Kemendikbudristek,  
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan  
Keahlian : Penulis, Penyunting



### ■ Riwayat Pekerjaan (10 tahun terakhir):

1. Tenaga Sensor Film di Lembaga Sensor Film masa jabatan 2020-2024
2. Tenaga Sensor Film di Lembaga Sensor Film masa jabatan 2016-2020
3. Asesor Kompetensi Penulis dan Editor di LSP PEP (2017- sekarang)
4. Direktur CV. Agil Karya Group (2017-sekarang)
5. Pengurus Pusat Penulis Profesional (2017- sekarang)
6. Redaktur Pelaksana Tim Medsos dan Publikasi LSF RI (2020-2022)
7. Redaktur Pelaksana Majalah LSF RI (2022-sekarang)
8. Pengelola Jurnal Ilmiah Zurapu (2014-sekarang)

### ■ Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1 Pendidikan Matematika, Universitas Bengkulu (2005)
2. S-2 Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta (2020)

### ■ Judul Penelitian dan Publikasi Ilmiah (10 Tahun Terakhir):

1. Meracik Teh sampai Es (Tenaga Sensor Film), CV. Agil Karya Group (2023)
2. Lezatnya Pendap (Komik), CV. Agil Karya Group (2022)
3. Mata-mata Tua, CV. Agil Karya Group (2022)
4. Serunya Bermain Api Jagau, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek (2021)
5. Tim Diaspora sang Juara, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud (2020)
6. Belajar Puisi dengan Kakak Naomi, PT. Tosca Jaya Indonesia (2019)
7. Mengenal Rumah Adat Lebong: Cerita Perjalanan Naurah, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud (2018)
8. Selendang Merah, CV. Agil Karya Group (2018)
9. Letter: Play Script for High School/Vocational High School, CV. Agil Karya Group (2018)
10. Masakan Bumi Raflesia: Aneka Kuliner Provinsi Bengkulu, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud (2017)
11. Kumpulan Puisi Lumut, CV. Agil Karya Group (2017)
12. Embara Embun Mimpi, CV. Agil Karya Group (2017)

# Profil Desainer

Nama Lengkap : Dono Merdiko

E-mail : donoem.2019@gmail.com

Instansi : Independen

Alamat Instansi : Jl. Akmaliah No. 24, 13730

Bidang Keahlian : Desainer Buku

## ■ Riwayat Pekerjaan (10 tahun terakhir):

1. Penata Letak Mizan Group (2013 – 2021)
2. Penata Letak Penerbit Kasyaf (2005 – 2021)
3. Penata Letak BTP Tematik Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2014 – 2019)
4. Penata Letak Majalah TrackrMagz (2012 – 2013)
5. Penata Letak Majalah Mlive (2011 – 2012)
6. Penata Letak Majalah Musiclive (2009 – 2011)

## ■ Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Bina Sarana Informatika, Manajemen Informatika, (2002)

## ■ Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Buku Seri Tematik, Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2014 – 2019)
2. Buku Agama Mizan Group (2013 – 2021)
3. Buku Agama Penerbit Kasyaf (2005 – 2021)
4. Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran untuk Satuan PAUD, Pusat Perbukuan (2021)
5. Buku Panduan Guru Sejarah untuk SMA/SMK Kelas XI, Pusat Perbukuan (2021)
6. Matematika Tingkat Lanjut untuk SMA/SMK Kelas XI, Pusat Perbukuan (2021)
7. Matematika untuk SD/MI Kelas I, Pusat Perbukuan (2022)
8. Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas I, Pusat Perbukuan (2022)