



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

# **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.

**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 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 11/15 pt, Steve Matteson.  
xviii, 262 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 sayang-Nya, 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) 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

Satrio Pamungkas dan Hari Setiawan

# 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>viii</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>xiii</b>
<b>Petunjuk Penggunaan Buku.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PROFIL <i>TECHNOPRENEUR</i>, PELUANG USAHA, DAN PROFESI KERJA DALAM BIDANG <i>BROADCASTING</i> DAN PERFILMAN .....</b>	<b>1</b>
A. POTENSI BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL.....	4
B. PROFESI KERJA DAN LEVEL PEKERJAAN DALAM BIDANG BROADCASTING DAN PERFILMAN .....	13
C. ORGANISASI DAN PROFESI KERJA DALAM BIDANG <i>BROADCASTING</i> DAN PERFILMAN .....	18
D. <i>TECHNOPRENEUR</i> BIDANG BROADCASTING DAN PERFILMAN ....	21
E. PELUANG PASAR DAN USAHA .....	26
<b>BAB 2 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI <i>BROADCASTING</i> DAN PERFILMAN.....</b>	<b>35</b>
A. TEKNOLOGI RADIO .....	38
B. TEKNOLOGI TELEVISI.....	38
C. TEKNOLOGI FILM.....	40
D. PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI.....	44
<b>BAB 3 KESELAMATAN, KESEHATAN KERJA DAN LINGKUNGAN HIDUP ..</b>	<b>51</b>
A. KESELAMATAN PEKERJA.....	54
B. KESELAMATAN PERALATAN KERJA .....	61
C. KESELAMATAN PADA LINGKUNGAN KERJA .....	62
D. KESELAMATAN PADA HASIL KERJA.....	64

<b>BAB 4</b>	<b>DESAIN PRODUKSI PROGRAM RADIO, TELEVISI DAN FILM (PROTOTYPE) .....</b>	<b>67</b>
A.	TAHAPAN PRODUKSI PROGRAM RADIO, TELEVISI, DAN FILM.....	71
B.	ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN PRODUKSI.....	74
C.	MERANCANG PROGRAM RADIO, TELEVISI, DAN FILM SECARA KREATIF DAN INOVATIF.....	78
<b>BAB 5</b>	<b>PROSEDUR PROSES KERJA PADA INDUSTRI BROADCASTING DAN FILM .....</b>	<b>109</b>
A.	ETIKA KERJA .....	112
B.	PROSEDUR PRAPRODUKSI .....	120
C.	PROSEDUR PRODUKSI .....	122
D.	PROSEDUR PASCAPRODUKSI.....	127
<b>BAB 6</b>	<b>PERALATAN AUDIO VIDEO .....</b>	<b>133</b>
A.	PERALATAN PRODUKSI PROGRAM RADIO.....	136
B.	PERALATAN PRODUKSI PROGRAM TELEVISI.....	140
C.	PERALATAN PRODUKSI FILM.....	144
<b>BAB 7</b>	<b>MEDIA DIGITAL .....</b>	<b>151</b>
A.	PENGERTIAN MEDIA DIGITAL .....	154
B.	PERKEMBANGAN MEDIA DIGITAL.....	155
C.	JENIS DAN FORMAT MEDIA DIGITAL .....	156
D.	FORMAT FILE & KOMPRESI DATA.....	158
E.	REGULASI MEDIA DIGITAL.....	159
F.	PENGARUH MEDIA DIGITAL .....	159
<b>BAB 8</b>	<b>DASAR-DASAR FOTOGRAFI, TATA KAMERA, TATA ARTISTIK DAN TATA SUARA .....</b>	<b>165</b>
A.	FOTOGRAFI DASAR .....	168
B.	TATA KAMERA DASAR.....	180
C.	TATA ARTISTIK DASAR .....	191
D.	TATA SUARA DASAR.....	194

**BAB 9 EDITING DASAR..... 199**

A. DEFINISI EDITING .....	202
B. PERANGKAT LUNAK.....	202
C. MANAJEMEN DATA.....	205
D. TAHAPAN EDITING GAMBAR.....	208
E. TAHAPAN EDITING SUARA .....	210

**BAB 10 SENI AUDIO VISUAL..... 217**

A. SENI VISUAL.....	219
B. SENI AUDIO .....	224
C. SENI AUDIO VISUAL.....	225
D. ESTETIKA SENI.....	227

**Glosarium ..... 231**

**Daftar Pustaka ..... 246**

**Index ..... 250**

**Profil Penulis..... 256**

**Profil Penulis..... 257**

**Profil Penelaah..... 258**

**Profil Penelaah..... 259**

**Profil Ilustrator..... 260**

**Profil Editor ..... 261**

**Profil Desainer..... 262**

# Daftar Gambar

Gambar 1.1 Huong Tra/VOV di Indonesia (2020) .....	4
Gambar 1.2 Program Pesona Indonesia .....	6
Gambar 1.3 Film Sokola Rimba.....	8
Gambar 1.4 Sistem kerja awal produksi <i>Triangle System</i> .....	19
Gambar 1.5 Ketujuh divisi utama produksi program acara televisi dan film .....	19
Gambar 1.6 Organisasi bidang radio.....	20
Gambar 1.7 Penulis naskah.....	26
Gambar 1.8 Fotografer.....	27
Gambar 1.9 Videografer .....	27
Gambar 1.1 Dekorasi Artistik .....	27
Gambar 1.11 <i>Makeup and hair stylish</i> .....	28
Gambar 1.12 Fashion stylish.....	28
Gambar 1.14 Audio dan musik desainer .....	29
Gambar 1.13 Food stylish.....	29
Gambar 1.15 Editor video .....	30
Gambar 2.1 Heinrich Hertz .....	38
Gambar 2.2 Guglielmo Marconi.....	39
Gambar 2.3 John Logie Baird.....	39
Gambar 2.4 Philo Farnsworth .....	40
Gambar 2.6 Foto pacuan kuda oleh Eadweard Muybridge (1830-1904) .....	41
Gambar 2.5 Eadweard Muybridge .....	41
Gambar 2.7 Auguste Lumiere & Louis Lumiere (Lumiere Bersaudara).....	42
Gambar 2.8 Film <i>Arrival of a Train at La Ciotat</i> (1896) oleh Lumiere Bersaudara .....	43
Gambar 2.9 George Mellies (1861–1938).....	43
Gambar 2.10 Pengaruh perkembangan teknologi.....	44
Gambar 3.1 Posisi duduk .....	54

Gambar 3.2 Posisi berdiri .....	57
Gambar 3.3 Posisi lainnya .....	58
Gambar 3.4 Jam kerja .....	60
Gambar 3.5 Posisi berdiri .....	62
Gambar 3.6 Keselamatan pada lingkungan kerja .....	63
Gambar 3.7 Keselamatan pada hasil kerja .....	64
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> 1 .....	69
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> 2 .....	70
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> 3 .....	70
Gambar 4.4 Tahapan praproduksi .....	71
Gambar 4.5 Tahapan produksi.....	72
Gambar 4.6 Tahapan pascaproduksi.....	73
Gambar 4.7 Penyiar radio.....	102
Gambar 4.8 <i>Shooting</i> program televisi.....	103
Gambar 4.9 Lokasi <i>green screen</i> di dalam studio.....	104
Gambar 4.10 Lokasi syuting dengan studio.....	105
Gambar 4.11 Lokasi syuting tempat nyata ( <i>real set</i> ).....	105
Gambar 5.1 (Kiri ke kanan) kamera digital sinema; kamera DSLR; kamera <i>mirrorless</i> .....	118
Gambar 5.2 Lensa dengan berbagai macam ukuran.....	118
Gambar 5.3 Bersosialisasi dengan pemain/pengisi acara.....	123
Gambar 5.4 Bersosialisasi dengan pemain/pengisi acara.....	123
Gambar 5.5 Kedekatan Kru dengan pemain .....	124
Gambar 5.6 Tim produksi dengan mitra kerja .....	125
Gambar 5.7 <i>Workflow</i> pascaproduksi gambar 1 .....	127
Gambar 5.8 <i>Workflow</i> pascaproduksi gambar 2 .....	128
Gambar 5.9 <i>Workflow</i> pascaproduksi gambar 3 .....	128
Gambar 5.10 Prosedur pasca produksi.....	129
Gambar 6.1 Aktivitas produksi film.....	135
Gambar 6.2 Proses syuting di dalam studio .....	136
Gambar 6.3 Proses syuting di dalam <i>control room</i> .....	136
Gambar 6.4 Contoh <i>microphone</i> .....	136

Gambar 6.5 <i>Over ear (Open back dan Close back)</i> .....	137
Gambar 6.7 Ear bud .....	137
Gambar 6.6 Headphone on ear .....	137
Gambar 6.8 <i>In ear monitor</i> .....	137
Gambar 6.9 Contoh kamera ENG.....	141
Gambar 6.10 Contoh kamera DSLR.....	141
Gambar 6.11 <i>Video switcher</i> .....	143
Gambar 6.12 Contoh kamera DSLR.....	145
Gambar 6.13 Kamera <i>mirrorless</i> .....	145
Gambar 6.14 Kamera <i>digital cinema</i> .....	146
Gambar 6.16 Contoh <i>headphone</i> .....	147
Gambar 6.15 <i>Audio recorder</i> .....	147
Gambar 6.17 Contoh lampu LED .....	148
Gambar 7.1 Media baru .....	154
Gambar 7.2 Format media digital.....	156
Gambar 7.3 Format file dan kompresi data.....	158
Gambar 8.1 <i>Framing</i> by James Palmer.....	167
Gambar 8.2 Tombol menu iso, diafragma, <i>shutter speed</i> pada kamera DSLR .....	169
Gambar 8.3 Teknik <i>rule of third</i> by Pazargic Liviu .....	171
Gambar 8.4 Komposisi simetris .....	171
Gambar 8.5 Komposisi <i>frame in frame</i> .....	172
Gambar 8.6 Komposisi <i>fill the frame</i> .....	172
Gambar 8.7 Komposisi <i>leading lines</i> .....	172
Gambar 8.8 Komposisi <i>negative space</i> .....	173
Gambar 8.9 Komposisi <i>golden shape</i> by Alan Schaller .....	173
Gambar 8.10 Komposisi <i>golden ratio</i> by Alfonso Cuarón.....	174
Gambar 8.11 <i>Dept of field</i> by SLR Lounge .....	174
Gambar 8.12 Contoh gambar <i>freezing</i> .....	175
Gambar 8.13 Contoh gambar <i>bulb</i> .....	176
Gambar 8.14 Contoh gambar <i>panning</i> .....	176
Gambar 8.15 Contoh gambar siluet .....	177

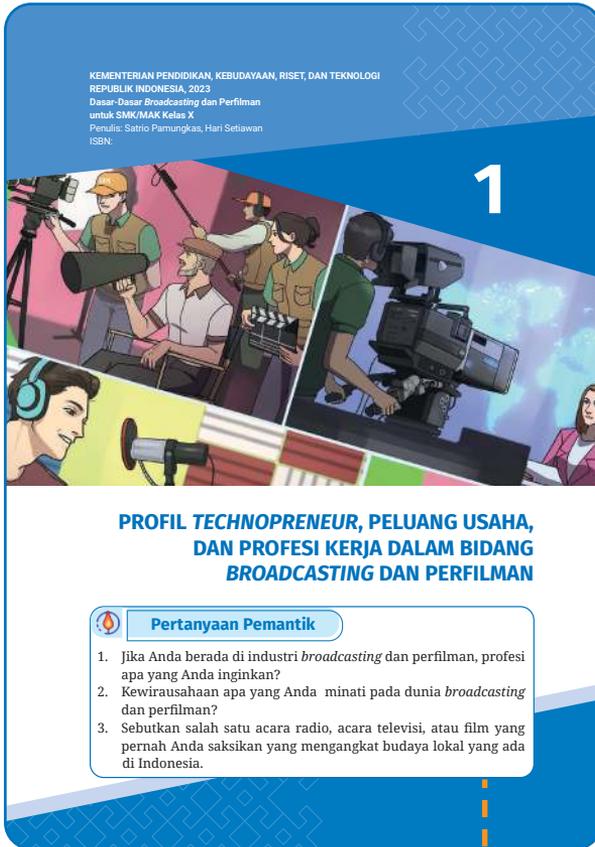
Gambar 8.16 Contoh gambar RAW <i>proscressing</i> .....	177
Gambar 8.17 Genre dan jenis fotografi.....	178
Gambar 8.18 Genre kreatif.....	178
Gambar 8.19 Genre editorial .....	179
Gambar 8.20 Genre retail .....	180
Gambar 8.21 Genre personal.....	180
Gambar 8.22 <i>Type of shoot</i> .....	181
Gambar 8.23 Contoh gambar <i>extreme long shot</i> .....	181
Gambar 8.24 Contoh gambar <i>long shot</i> .....	182
Gambar 8.25 Contoh gambar <i>medium long shot</i> .....	182
Gambar 8.26 Contoh gambar <i>medium shot</i> .....	183
Gambar 8.27 Contoh gambar <i>medium close up</i> .....	183
Gambar 8.28 Contoh gambar <i>close up</i> .....	184
Gambar 8.29 Contoh gambar <i>big close up</i> .....	184
Gambar 8.30 Contoh gambar <i>extreme close up</i> .....	185
Gambar 8.31 Contoh gambar <i>high angle</i> .....	185
Gambar 8.32 Contoh gambar <i>eye level</i> .....	186
Gambar 8.33 Contoh gambar <i>low angle</i> .....	186
Gambar 8.34 Contoh gambar <i>dutch angle</i> .....	187
Gambar 8.35 Contoh gambar <i>Worm eye/frog eye</i> .....	187
Gambar 8.36 Contoh gambar <i>bird view</i> .....	188
Gambar 8.37 Contoh gambar <i>panning</i> .....	188
Gambar 8.38 Contoh gambar <i>tilt</i> .....	189
Gambar 8.39 Contoh gambar <i>crab</i> .....	189
Gambar 8.40 Contong gambar <i>track</i> atau <i>dolly</i> .....	189
Gambar 8.41 Contoh gambar <i>pedestal</i> .....	190
Gambar 8.42 Contoh gambar <i>zoom</i> .....	190
Gambar 8.43 <i>Setting</i> .....	191
Gambar 8.44 Tata rias.....	192
Gambar 8.45 Tata busana .....	193
Gambar 9.1 <i>Home screen software editing</i> .....	201
Gambar 9.2 Kartu memori data.....	205

Gambar 9.3 <i>Hard disk eksternal</i> menjadi pilihan untuk tempat penyimpanan materi dikarenakan kapasitasnya yang jauh lebih besar dibanding media penyimpanan lainnya.....	206
Gambar 9.4 Editor gambar.....	208
Gambar 9.5 Proses <i>editing</i> suara.....	211
Gambar 9.6 <i>Sound designer</i> sedang <i>mixing</i> .....	212
Gambar 9.7 Contoh proses pengerjaan pembuatan musik.....	213
Gambar 10.1 Teori warna Goethe .....	223
Gambar 10.2 Pakar Film Sigfried Kracauer (1889–1966).....	226

# Daftar Tabel

Tabel 2.1 Software Pendukung Kerja .....	45
Tabel 4.1 Contoh Pola Penulisan Skenario .....	91
Tabel 4.2 Contoh penulisan penekanan aspek suara dalam skenario...	92
Tabel 4.3 Contoh Bentuk Format Naskah Program Radio dan Televisi.	92
Tabel 4.4 Contoh Analisa Karakter .....	94
Tabel 4.5 Analisa Setting .....	95
Tabel 4.6 Contoh Breakdown Sheet.....	97
Tabel 4.7 Contoh List Alat Kamera dan Lampu .....	98
Tabel 4.8 Spesifikasi Konten Kreatif .....	99
Tabel 9.1 Contoh List Data Audio dan Video pada Program atau Film Drama .....	207

# Petunjuk Penggunaan Buku



## Halaman Awal Bab

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

## Peta Konsep

### Tujuan Pembelajaran

Berisi bagan peta konsep dan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari capaian pembelajaran.

Hai, siswa-siswa Indonesia generasi penerus bangsa yang kreatif, hebat luar biasa!

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta keabahan kepada kita semua agar dipermudahkannya dalam mencari dan menggunakan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apapun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 4 ini.

**Peta Konsep**

- 1 Tahapan Produksi
- 2 Elemen-elemen dalam Desain Produksi
- 3 Menancang Program Radio, Televisi dan Film secara kreatif dan inovatif

**Tujuan Pembelajaran**

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, diharapkan kalian mampu mengidentifikasi tahapan produksi, menganalisis elemen-elemen dalam desain produksi, serta menancang desain produksi program radio, televisi, dan film secara kreatif dan inovatif.

68 Dasar-Dasar Broadcasting dan Perfilman untuk SMK/MAK Kelas X



## Kata Kunci

Terdiri dari beberapa kata yang menjadi poin penting dalam materi pembelajaran.



## Apersepsi

Aktivitas kegiatan yang menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan diajarkan.

pembelajaran. Pada bab 8 ini, kalian mampu mempraktikkan fotografi, tata kamera dasar, tata artistik dasar, dan tata suara dasar. Materi tersebut seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana menerapkannya secara cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai norma sosial disekitar kalian yang harus kita taati.



### Kata Kunci

Fotografi, tata kamera, tata artistik, tata suara.



### Apersepsi

Silakan kalian melihat dan mempelajari hasil karya fotografi. Berikut contoh karya fotografi:



Gambar 8.1 Framing by James Palmer  
Sumber: Instagram.com/jppalmer100 (2021)

Bab ini mengajak kalian untuk memahami disiplin ilmu penting dalam *broadcasting* dan *film*. *Dasar-dasar ilmu penting itu yakni fotografi, tata kamera, tata artistik, dan tata suara*. Dengan penjelasan pada bab ini diharapkan kalian mampu memahami dan bisa melakukan praktik teknis dengan baik.

Bab 8 Dasar-Dasar Fotografi, Tata Kamera, Tata Artistik dan Tata Suara 167

### Ayo Bereksplorasi!

Melalui kegiatan literasi carilah gambar peralatan utama dan pendukung pada produksi program radio, kemudian analisa fungsi utama dari peralatan tersebut. Uraikan teknik operasional standar serta perawatan dari peralatan tersebut!

## Materi Pembelajaran

### Ayo Bereksplorasi!

Kegiatan siswa untuk melakukan eksplorasi.

### Ayo Berdiskusi!

Diskusikan secara berkelompok tentang pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi dan film selama ini. Klasifikasikan dampak positif dan negatifnya terhadap masyarakat, serta kaitkan dengan isu pemanasan global, perubahan iklim, *life cycle*, produk *reuse* dan *recycling*.

### Ayo Berdiskusi!

Kegiatan siswa untuk melakukan diskusi.

### Ayo Praktikkan!

Setelah kalian membaca materi tentang keselamatan pekerja, buatlah dokumentasi peragaan cara duduk yang dianjurkan dan tidak dianjurkan saat melakukan pekerjaan produksi program radio, televisi, dan film.

### Ayo Praktikkan!

Kegiatan siswa untuk melakukan praktik.



### Rangkuman

1. *Virtual Reality*, *Metaverse*, *Augmented Reality*, dan *Non-Fungible Token (NFT)* beberapa contoh bentuk perkembangan media baru.
2. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Banyak kemudahan yang didapat oleh manusia melalui teknologi. Terutama dalam bidang produksi radio, televisi, dan film teknologi merupakan elemen paling berpengaruh.
3. Jenis dan format media digital terdiri dari audio, video, media sosial, periklanan, berita merupakan pilar wahana media penting yang melahirkan bentuk adaptasi-adaptasi media lain.
4. Format file dan kompresi data merupakan sebuah penyesuaian dalam penyimpanan dan pengiriman data digital yang dipakai. Format file di antaranya untuk foto, suara, dan untuk video; FLV (Flash Video), MKV (Matroska Video), 3GP, AVI (Audio Video, Interleave), MP4/MPEG 4, WAV (WAVE-form), AAC (Advanced Audio Coding), MP3 (MPEG Layer 3, Ogg & Ogg Vorbis, WMA (Windows Media Audio), FLAC (Free Lossless Audio Codec), GIF (Graphic Interchange Format), PNG (Portable Network Graphics), BMP (Bitmap), TIFF (Tagged Image Format).
5. Beberapa dampak negatif media digital yaitu perilaku konsumtif, *Self Disclosure* yang berlebihan, dan adiksi.
6. Media digital sudah diatur undang-undang, Pemerintah sebagai regulator setidaknya menyediakan tiga aturan, yakni UU 19/2016 tentang ITE, PP 71/2019 tentang PSTE, dan yang terbaru PM Kominfo 5/2020 tentang PSE lingkup privat.



### Rangkuman

Poin-poin penting dari materi pembelajaran yang telah disampaikan.



### Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio yaitu laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.



### Asesmen

Kegiatan asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai pokok bahasan.



### Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Definisi <i>Editing</i>		
Perangkat Lunak		
Manajemen Data		
Tahapan Editing Gambar		
Tahapan Editing Suara		

Berikan pendapat kalian tentang:  
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?

Pendapat:

Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?

Pendapat:



### Pengayaan

Silakan kalian melanjutkan praktik dengan pemanfaatan *software editing*. Gunakan kombinasi *tools* yang lebih kompleks hingga pada tahapan *export* hasil video yang telah di edit.

Pelajari seperti pada link berikut:

<https://www.youtube.com/watch?v=iB8PK2POsSE>

Pindai Aku!



### Refleksi

Panduan bagi siswa dalam melakukan aktivitas refleksi baik selama proses pembelajaran.



### Pengayaan

Rekomendasi kegiatan bagi siswa dalam rangka aktivitas tambahan dan pengetahuan.



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

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

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

1



## PROFIL *TECHNOPRENEUR*, PELUANG USAHA, DAN PROFESI KERJA DALAM BIDANG *BROADCASTING* DAN PERFILMAN



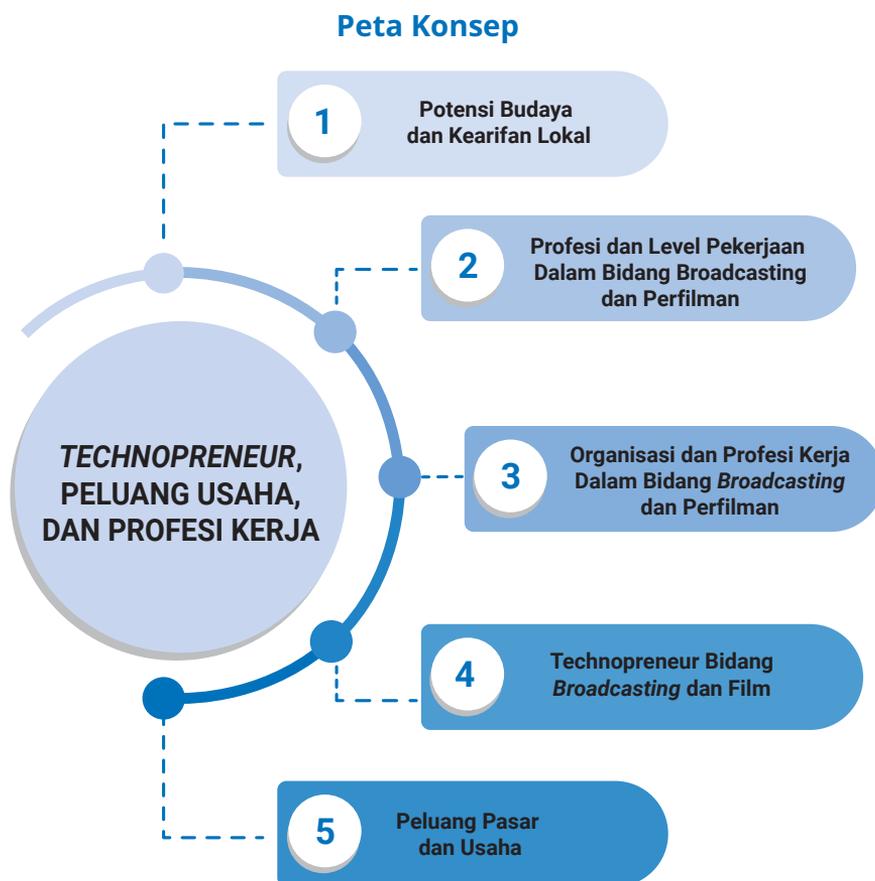
### Pertanyaan Pemantik

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 yang mengangkat budaya lokal yang ada di Indonesia.

Selamat! Kalian telah diterima sebagai peserta didik pada Program Keahlian *Broadcasting* dan Perfilman di SMK. Yuk ceritakan kepada teman atau guru kalian tentang alasan atau harapan kalian masuk pada program keahlian ini.

Hai, siswa-siswa Indonesia generasi penerus bangsa yang kreatif, hebat luar biasa! Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudahkannya dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apa pun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 1 ini.





## Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, diharapkan kalian mampu menjelaskan dan mengidentifikasi potensi budaya serta kearifan lokal, level pekerjaan, dan profil *technopreneur*. Serta menganalisis peluang pasar dan usaha dalam bidang *broadcasting* dan perfilman.

Pembelajaran yang kalian lakukan merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikutinya dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman kalian, membiasakan kedisiplinan, percaya diri, cermat, dan teliti dalam menyelesaikan pembelajaran. Pada bab 1 ini, kalian akan mempelajari Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi Kerja dalam Bidang *Broadcasting* dan Perfilman. Materi tersebut seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi, dan produksi film. Kalian juga akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana menerapkannya secara cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai dengan norma sosial di sekitar kalian yang harus kita taati.



## Kata Kunci

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



## Apersepsi

Beragam profesi kerja dalam bidang radio, televisi, dan film terdapat pada lingkungan kerja yang berbeda-beda. Keragaman profesi itu sesuai dengan minat dan juga bakat dari masing-masing individu yang menjalaninya. Dengan begitu, kalian juga harus dapat mempelajari dan bisa menentukan profesi apa yang menjadi minat dan sesuai dengan bakat kalian.

## A. POTENSI BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL

Indonesia merupakan negara dengan dengan budaya dan kearifan lokal yang begitu besar. Negara kepulauan dengan jumlah penduduk mencapai 270 juta lebih. Memiliki beragam etnik, agama, bahasa daerah, warna kulit, tradisi, makanan tradisional, pakaian daerah, cerita legenda, mitos, hingga kesenian setiap sukunya yang khas di masing-masing daerahnya. Itu membuat negara Indonesia tidak ada habis-habisnya sebagai negara yang terus berkembang dalam pergerakan kebudayaannya. Oleh karena itu kalian wajib bersyukur dengan keberkahan dan kekayaan yang diberikan Tuhan untuk Indonesia. Tidak ada satu alasan pun untuk kita tidak bisa berkreasi dengan kekayaan Indonesia ini. Satu hal penting bagi kita sebagai pelaku kreatif audio visual, baik dalam memproduksi program radio, televisi, dan film landasan kekayaan negara Indonesia yang kaya ini dapat kita jadikan ide kreatif dalam membuat program atau film.



Gambar 1.1 Huang Tra/VOV di Indonesia (2020)

### 1. Program Radio

Kekayaan yang ada di Indonesia ini merupakan potensi sumber ide yang begitu besar untuk kita jadikan konten dalam mengembangkan kreativitas program radio. Radio merupakan kreativitas yang mengandalkan suara dan musik sebagai medianya. Musik dan suara merupakan bentuk representasi identitas dalam mewakili setiap orang, daerah, suasana, tradisi, budaya, dan lainnya. Keberagaman itu membuat kalian lebih peka dalam hal merasa dan mendengarkan. Kemudian, kalian menjadikan unsur tersebut sebagai nilai dasar dalam membuat ide kreatif. Banyak contoh menarik dalam program radio yang ada di Indonesia yang mengangkat unsur kekayaan di negeri ini menjadi program menarik dan unik. Berikut merupakan beberapa contoh program radio yang

memiliki kreativitas dan gaya konten menarik. Menampilkan identitas Indonesia hingga dikemas lebih masa kini:

- **Belajar di RRI (RRI)**  
Program radio yang disiarkan hampir di seluruh RRI di Indonesia, dengan gaya masing-masing daerah dalam mengemasnya namun tetap dengan konsep yang sama.
- **Guru Keliling (RRI)**  
Guru Keliling merupakan program RRI yang ada di seluruh Indonesia dengan menyajikan siaran guru-guru mengajar melalui program radio.
- ***Nightmare Side* (Ardan Bandung 105.9 FM)**  
Walaupun mengangkat tentang cerita mistis, namun kental dengan segala macam *cerita legenda* yang ada di Indonesia.
- **Ardanesia (Ardan Bandung 105.9 FM)**  
Program radio yang memutarakan lagu-lagu Indonesia kesukaan para pendengar di Bandung.
- **Indonesiana (Radio Insania Network)**  
Program yang mengangkat budaya, pariwisata, kuliner, sosial, dan *human interest Radioshow Traditional & Ethnics Music Radio Insania Network*  
  
Program yang menyajikan penayangan musik-musik tradisional dan etnik.
- **Salah Sambung (Gen 98.7 FM)**  
Program ini mengangkat kebiasaan yang sering dilakukan oleh orang-orang Indonesia dengan gaya khas, dikemas menjadi sebuah program yang begitu dekat dan sangat menarik buat para penggemar dan pendengar setia.
- **Tawco (Jak 101.0 FM)**  
Masih banyak lagi program-program radio yang berkembang dengan menggunakan ide dasar dari budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia. Ide yang didapat dari budaya dan kearifan lokal yang ada disepadankan dengan bagaimana semangat persatuan dan nasionalisme bangsa datang dari budaya itu. Sehingga program yang lahir juga bisa mempunyai nilai kebangsaan dan nasionalisme kuat, dan laku di kalangan pendengar saat ini.



**Gambar 1.2** Program Pesona Indonesia

*Sumber: TVRI Nasional (2019)*

## 2. Program Televisi

Program televisi saat ini berkembang pesat. Segala macam sumber daya alam dan kekayaan budaya banyak ditampilkan dalam tayangan program-program televisi. Budaya dan kearifan lokal di Indonesia tidak pernah membosankan dan akan selalu memesona di mata penonton televisi. Hal tersebutlah yang selalu jadi perhatian kreator televisi dalam membuat program dengan mengambil ide dari budaya dan kearifan lokal negara Indonesia. Kalian sebagai siswa juga harus mampu membuat program yang didasarkan pada ide tentang Indonesia ini. Jika kalian secara sederhana mencobanya, juga bisa dalam mempraktikkan dalam ranah lingkungan semisal membuat sebuah kreativitas di lingkungan kalian seperti pemberitaan yang diperuntukan sebagai pemberi informasi lokalitas. Kalian bisa membuat tim kecil yang terdiri reporter dan kameramen yang menampilkan sebuah liputan khas dengan gaya kalian secara menarik, lalu ditampilkan dalam acara-acara penting di lingkungan tingkat RT atau RW, hingga kelurahan atau kecamatan. Dengan begitu, kalian bisa menghasilkan karya yang bermanfaat dan jadi portofolio yang bagus.

Beberapa contoh program televisi yang khas dengan Indonesia:

- Sahabat Pelangi (TVRI)  
Animasi yang menayangkan tentang anak-anak Indonesia yang memiliki beragam suku dan bahasa, dikemas dengan gaya yang khas. Program ini memiliki keunggulan yang menampilkan identitas-identitas bangsa dengan artistik dalam animasinya.
- Pesona Indonesia (TVRI)  
Program dokumenter televisi yang menayangkan tentang daerah-daerah pedalaman Indonesia yang menyimpan keindahan alam. Program ini juga menyoroti bagaimana Indonesia terjalin dengan ragam kebudayaan dan etnik dari setiap daerah yang ada.
- Adit Sopo Jarwo (MD & RTV)  
Drama animasi menggambarkan situasi kota Jakarta. Cerita tentang karakter Adit yang memiliki banyak teman-teman dengan karakter dan suku juga berbeda di lingkungannya, ditambah dengan karakter laki-laki dewasa yang ceria yaitu Jarwo dan Sopo yang polos dan suka membantu Adit.
- Laptop Si Unyil (Trans 7)  
Merupakan program *feature* yang mengemas boneka unyil dengan tayangan liputan yang menarik, mengungkap hal-hal yang belum banyak diketahui orang-orang mengenai segala macam tradisi dan yang khas di suatu daerah.
- Bolang (Trans 7)  
Identitas program ini jelas dan unik. Kisah sekelompok anak di suatu daerah yang mengekspresikan kehidupan sehari-harinya. Uniknya program ini, setiap episode menampilkan cerita sekelompok anak berbeda dalam tiap daerahnya. Program ini juga menampilkan kekhasan dari anak-anak itu dengan bahasa, tradisi, kebiasaan, dan budaya dari masing-masing daerahnya.
- Indonesia Bagus (NET TV)  
Program yang menampilkan keindahan Indonesia dari berbagai aspek, yakni; alam, budaya, suku, bahasa, musik, tradisi adat, makanan, dan lainnya. Program ini secara tidak langsung memperlihatkan kreativitas itu bisa dihadirkan dari seluruh lapisan Indonesia.

- **Jejak Si Gundul (Trans 7)**  
Program ini membuktikan eksistensi yang luar biasa dari sebuah program *feature*. Program dikemas dengan cara pembawaan *host* yang sederhana, namun punya keahlian *survival* sangat baik di mana pun ia berada. Hal penting dari program ini yaitu menampilkan sesuatu yang belum banyak diketahui orang, seperti hal-hal khas dari daerah yang dikunjungi si Gundul, Contohnya, pembuatan makanan, pembuatan alat bantu tradisional, dan cara-cara lain yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari pada setiap daerah.
- **Jejak Petualang (Trans 7)**  
Perjalanan dan kunjungan para petualang dalam menempuh satu tujuan tempat. Para petualang biasanya mengunjungi suatu tempat yang sebelumnya selalu mengalami berbagai keseruan dan problemnya masing-masing, dari hal itu keseruan program acara ini hadir. Program ini memberikan edukasi yang jelas tentang suatu perjalanan dan juga informasi yang belum diketahui oleh banyak orang.



**Gambar 1.3** Film *Sokola Rimba*

Sumber: Nanien Yanuar (2013)

### 3. Film

Film Indonesia yang menampilkan budaya dan kearifan lokal sering sekali maju ke kancah festival internasional. Pembuktian itu seharusnya membuat kita sadar betul tentang bagaimana nilai negeri ini di mata internasional. Beberapa contoh film Indonesia yang berprestasi dengan mengangkat identitas Indonesia yang kuat.

- *Darah & Doa* (1950)  
Film Darah dan Doa merupakan film nasional pertama di Indonesia. Film ini menceritakan semangat perjuangan dari bangsa Indonesia terhadap penjajah. Film ini dianggap sebagai tonggak lahirnya film nasional Indonesia yang kemudian diperingati sebagai Hari Film Nasional. Jadi, Darah dan Doa adalah film penting dalam sejarah dan pergerakan film di Indonesia.
- *Nagabonar* (1970)  
Film unik tentang seorang pencopet yang mengabdikan diri untuk berjuang melawan penjajah dan dianggap sebagai jenderal peperangan. Film ini memberikan sudut pandang lain dari sebuah perjuangan bangsa yang biasanya hadir dari para pahlawan yang sebenarnya. Justru Nagabonar berasal dari daerah terpencil di Sumatera Utara yakni Deli Serdang yang berprofesi sebagai pengangguran, bukan orang berpendidikan, dan bahkan pencopet tentara penjajah. Film ini secara teknik sudah menggunakan perekaman lapangan, walaupun tidak maksimal secara teknik. Tetapi, film *Nagabonar* memiliki cerita dan pengadegan yang sangat baik, terbukti dengan mendapatkan piala citra pada waktu film ini tayang.
- *Daun di Atas Bantal* (1988)  
Bercerita tentang tiga anak jalanan yang berjuang untuk hidup. Cerita seperti ini sering sekali kita temui di lingkungan kita sehari-hari, namun ide cerita ini menarik karena sudut pandang cerita menjadi tawaran pemikiran baru terhadap penonton dalam melihat bagaimana kemiskinan itu menjadi ironi kehidupan. Film ini sebenarnya menawarkan tentang cara pemahaman melihat kehidupan dari sudut pandang yang berbeda tentang bentuk kebahagiaan yang sebenarnya.
- *Denias* (2006)  
Menceritakan perjuangan anak pedalaman Papua untuk mendapatkan pendidikan. Konflik yang terjadi dalam film menarik karena menghadirkan para pemangku kepentingan yang berpengaruh

terhadap perkembangan anak-anak di Papua dalam mendapatkan pendidikannya. Film ini dikemas dengan pengambilan gambar yang ciamik, sehingga Papua dengan keindahannya terlihat sangat bagus. Penonton cukup dimanjakan dengan cerita yang dikemas begitu apik, dan seperti diajak berjalan-jalan di Papua. Ironi dalam film ini justru lebih mendalam masuk ke dalam benak penonton dengan cara pengemasan demikian.

- *Laskar Pelangi* (2005)

Film ini bercerita tentang pendidikan anak-anak di daerah yang jauh tertinggal. Dalam cerita film, anak-anak Belitung ini justru menunjukkan semangat yang luar biasa di balik keterbatasan yang ada. Perjuangan anak-anak untuk belajar dan sekolah tidak lepas dari dukungan seorang guru perempuan yang begitu tulus memberikan ilmunya. Film ini memperlihatkan karakter yang berbeda-beda sehingga seperti tampilan warna-warni kehidupan yang indah. Cerita dan warna film yang baik, mempresentasikan Belitung dengan indah. Film ini salah satu film yang bisa menawarkan destinasi baru dari Indonesia yang sebelumnya Belitung adalah daerah yang belum terjamah. Hal ini membuktikan bahwa film mempunyai kekuatan magis yang dapat menarik perhatian penonton bukan hanya dengan cerita, tapi juga dengan keindahan visual.

- *The Mirror Never Lies* (2011)

Bercerita tentang seorang gadis bernama Pakis yang tinggal di sebuah pulau kecil di Sulawesi. Pakis memiliki kemampuan khusus untuk membaca gelombang laut dan memprediksi kondisi cuaca. Setelah sang ayah meninggal dalam kecelakaan laut, Pakis mencari tanda-tanda keberadaannya di laut dengan harapan bisa memenuhi janjinya untuk bertemu lagi.

Namun, pencarian Pakis di laut tersebut membawanya pada sebuah rahasia kelam yang melibatkan kedua orangtuanya. Sementara itu, Pakis juga dihadapkan pada konflik antara tradisi lokal dan perkembangan industri modern di pulau tersebut. Melalui perjalanan panjangnya, Pakis belajar tentang arti keluarga, kepercayaan, dan pengorbanan.

- *Tanda Tanya (?)* (2011)

Film ini *Tanda Tanya (?)* ini menarik karena merepresentasikan Indonesia dari keberagaman orang-orangnya. Ide film ini mengangkat

bagaimana masyarakat Indonesia dapat hidup rukun dalam keragaman agama, suku, ras, bahasa, dan budaya.

Film ini menggambarkan bagaimana sebuah seni film dapat menyampaikan sebuah pesan persatuan dan kesatuan. Film ini juga merepresentasikan nilai-nilai Pancasila yang disajikan dalam narasi film.

- **Sokola Rimba (2013)**  
Riza dan Mira Lesmana begitu berani membuat cerita dengan tema budaya dari suku Anak Dalam yang ada di Sumatera. Suku tersebut memang dikenal sebagai suku yang primitif dan tidak mengenal dunia luar. Suku anak Dalam sering sekali mendapat diskriminasi dari orang-orang di kota atau desa yang sudah mengenal baca tulis atau sekolah. Apalagi dalam film ini menggunakan pemain dari suku Anak Dalam langsung, hal ini yang menjadikan film unik dan khas. Sokola Rimba merupakan film yang inspiratif dan memberikan edukasi penting bagi masyarakat.
- **Cahaya Dari Timur: Beta Maluku (2014)**  
Film *Cahaya Dari Timur* bercerita tentang perjuangan anak-anak di Maluku untuk bermain sepak bola hingga ke tingkat tertinggi. Mereka bermimpi menjadi pemain tim nasional Indonesia. Film ini bercerita tentang latar tempat dan kisah-kisah inspiratif di Maluku yang tidak banyak orang lihat di wilayah lain di Indonesia. Film ini menggambarkan semangat besar dari orang-orang di timur tentang cita-cita dalam membangun bangsa melalui olahraga sepak bola.
- **Sekala Niskala (2018)**  
Film Pendek ini bercerita tentang dua anak kembar bernama Tantri dan Tantra. Mereka berumur 10 tahun dan memiliki ikatan batin sangat kuat. Cerita film ini menggambarkan suatu hubungan yang kuat antar anak kembar. Dikala saudaranya Tantra sakit, saat itu Tantri merasakan kerinduan yang besar. Keadaan Tantra kian memburuk, Tantri yang mengetahui hal itu berusaha untuk mencari cara agar dapat menerima keadaan ini dengan berbagai macam hal yang imajinatif. Hingga pada akhirnya Tantra meninggal dunia. Namun setelahnya, Tantri justru juga mengalami berbagai kejadian mistis.
- **Tilik (2018)**  
Sebuah film pendek yang begitu sederhana ceritanya, namun kaya akan unsur kepekaan kritis tentang kebiasaan ibu-ibu di Jawa.

Menggunakan bahasa Jawa yang khas, persoalan demi persoalan diungkap dalam pembicaraan dan perdebatan ibu-ibu. Pembicaraan dan perdebatan itu terjadi di dalam bak truk yang menciptakan sebuah situasi komedi. Film ini menjadi buah bibir dalam media populer seperti di televisi dan media sosial.

- Yuni (2021)  
Film yang mengangkat sebuah fenomena di Indonesia. Bercerita tentang perempuan muda yang baru lulus SMA dilamar oleh lelaki namun ia tolak. Ia ingin menggapai mimpi terlebih dulu untuk dapat melanjutkan sekolah.
- Ngeri-Ngeri Sedap (2022)  
Film ini bercerita tentang sebuah keluarga di Sumatera Utara. Cerita tentang orang tua yang didamping satu anak perempuannya, dan sudah lama ditinggal oleh ketiga anak lelakinya yang sudah merantau di pulau Jawa. Kehidupan ketiga anak lelaki itu, mengikuti perkembangan zaman dan dengan intelektualnya dianggap melanggar adat istiadat bagi suku Batak. Keadaan itu yang menjadi dilema kedua orang tua ini dalam menghadapi kehidupan di kampung halaman.

Film ini memiliki gambar baik dan cerita tradisi yang dikemas dengan keadaan terkini. Film ini menyampaikan pesan yang bisa diterima oleh masyarakat. Pengambilan latar cerita dengan suku Batak merupakan teknik yang baik dalam menampilkan Indonesia yang kaya dengan adat istiadat.

Ini merupakan sebagian kecil dari banyaknya film Indonesia yang mengangkat ide cerita berdasarkan budaya, kearifan lokal, serta sisi kecintaan terhadap tanah air. Dengan contoh tersebut, kalian pastinya paham bagaimana mencari ide yang baik. Salah satu cara yang baik adalah peka terhadap lingkungan kita saat ini. Membuat karya dengan ide memperlihatkan nilai budaya dan kearifan lokal khas Indonesia merupakan cara yang baik dan tentunya akan menciptakan karya yang memiliki nilai jual tinggi.

### **Ayo Bereksplorasi!**

Carilah program radio, televisi, dan film yang mengangkat budaya dan kearifan lokal.

## B. PROFESI KERJA DAN LEVEL PEKERJAAN DALAM BIDANG BROADCASTING DAN PERFILMAN

Dalam bidang *broadcasting* dan perfilman ada pilar pokok profesi kerja di dalamnya. Pilar pokok profesi ini merupakan sebagai pasar pengetahuan penting untuk memenuhi pengetahuan tentang profesi lainnya. Kalian perlu paham dengan profesi-profesi itu, sebagai landasan dalam menentukan arah dan strategi kerja kreatif. Berikut profesi kerja dalam bidang *broadcasting* dan perfilman, serta tanggung jawabnya.

- Produser.
- *Programme Director (PD)/Director/Sutradara/Penyiar* (Dalam Radio).
- Penulis Naskah/*Creative*.
- Penata Kamera/Kamerawan.
- Penata Artistik.
- Penata Suara.
- Editor/Operator (dalam radio).

### Produser

Produser adalah seseorang yang bertanggung jawab mengelola dan mengawal proses kreatif dan produksi dari awal hingga selesai dari sebuah program acara atau film. Produser terlibat dalam proses panjang sebuah produksi, mulai dari ide, riset, pengembangan cerita, pencarian dana, praproduksi, produksi, pascaproduksi, promosi, distribusi, hingga ekshibisi.

#### Tugas Produser:

- a. Menentukan ide.
- b. Merencanakan produksi.
- c. Merencanakan/menentukan pendanaan/budget.
- d. Membentuk tim/kru.
- e. Mengawal pembuatan program dari praproduksi, produksi, sampai dengan pascaproduksi.

### *Program Director (PD)/Director/Sutradara/Penyiar (dalam Radio)*

Program Director (PD)/Director/Sutradara/Penyiar (dalam Radio) adalah seorang yang menentukan visi kreatif, memberi pengarahan, dan bertanggung jawab dalam urusan teknis dan kreatif artistik sebuah program atau film.

### **Tugas:**

- a. Menentukan ide.
- b. Bertanggung jawab terhadap kerja & koordinasi kru teknis operasional produksi dan tim penyutradaraan.
- c. Pengarah produksi program acara televisi (*creative package programme*); pengisi acara dan pemain.
- d. Bertanggung jawab terhadap hasil akhir program acara televisi.

### **Penulis Naskah/*Creative***

Penulis Naskah/*Creative* adalah seseorang yang mengembangkan ide menjadi sebuah cerita atau menyusun struktur tulisan kreatif menjadi sebuah susunan yang terstruktur kesatuan cerita drama atau pun non drama.

### **Tugas Naskah/*Creative*:**

- a. Menentukan ide.
- b. Membuat naskah yang kreatif.
- c. Bertugas memberikan arahan kepada para pemain atau pengisi acara tentang isi acara yang akan diproduksi.
- d. Menjaga isi acara secara detail (sesuai naskah) ketika produksi berlangsung sampai dengan hasil akhir.

### **Penata Kamera/Kamerawan**

Penata Kamera/Kamerawan adalah seseorang yang bertugas merekam gambar dengan menggunakan perangkat kamera, sesuai dengan arahan pengarah acara atau sutradara.

### **Tugas Penata Kamera/Kamerawan:**

- a. Mengoperasikan kamera dan menghasilkan gambar sesuai dengan instruksi sutradara.
- b. Membuat/memberikan saran ke sutradara agar gambar yang ditangkap kamera terlihat indah dan bagus (berkualitas).
- c. Bertanggung jawab terhadap perawatan dan penggunaan kamera selama produksi berlangsung (dari persiapan hingga pengepakan).
- d. Mengenali dan mengatur pencahayaan.

## Penata Artistik

Penata Artistik adalah seseorang yang membuat konsep, mendesain, dan melakukan tata latar, busana, *makeup*, dan tata rambut pada sebuah produksi program acara televisi radio, dan produksi film.

### Bidang Tata Artistik

- a. Dekorasi
- b. *Property*
- c. *Makeup*
- d. Kostum
- e. Grafis
- f. *Visual Effect*

## Penata Suara

Penata suara adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap konsep, desain suara, perekaman suara, dan *editing* suara pada suatu produksi program acara dan film.

### Tugas Penata Suara:

- a. Membuat konsep tata suara sesuai dengan naskah.
- b. Melakukan pengambilan suara pada saat produksi dengan alat-alat yang disesuaikan.
- c. Menjaga audio pada saat perekaman agar tetap mendapatkan hasil yang baik.
- d. Pada saat pascaproduksi; membuat ilustrasi musik, suara latar, efek suara, dan lainnya sesuai kebutuhan.

## Editing (Editor)/Operator (dalam Radio)

Editor adalah seseorang yang menyunting hasil syuting dengan konsep dan kreativitasnya dalam bentuk video berdasarkan arahan yang diberikan sutradara dan naskah final.

### Tugas Editor:

- a. Merapikan/mengedit hasil syuting berdasarkan naskah dan durasi.
- b. Mempresentasikan hasil *off line*, sebelum tahap *on line*.
- c. *Mixing* gambar dengan audio (televisi dan film) atau *live mixing audio* (radio).
- d. Mengemas keseluruhan program dengan grafis yang telah dibuat, sehingga menjadi kesatuan program yang utuh dan baik.

## 1. Bidang dan Level Pekerjaan

### a. Radio

<i>Level</i>	<i>Programming &amp; Production</i>	<i>Broadcast Engineering</i>
2 (SMK 3 Tahun)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Radio <i>Promotion Staff</i></li> <li>2. Radio Event/<i>Off Air Staf</i></li> <li>3. <i>Radio Traffic Staff</i></li> <li>4. Program Staff</li> <li>5. Staf Siaran</li> <li>6. <i>Production Operator</i></li> <li>7. <i>Creative Production</i></li> <li>8. Operator Siaran</li> <li>9. <i>Broadcast Console Operator</i></li> </ol>	
3 (SMK 4 Tahun)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reporter/<i>News Reporter</i></li> <li>2. Radio Content Producer</li> <li>3. <i>Scriptwriter</i></li> <li>4. <i>Commercial Content Producer</i></li> <li>5. <i>Copywriter</i></li> <li>6. <i>Digital Content Producer</i></li> <li>7. Presenter</li> <li>8. <i>Announcer</i></li> <li>9. <i>Anchor News Reader</i></li> <li>10. <i>Continuity Presenter</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Broadcast Technician</i></li> <li>2. <i>Broadcast Engineer</i></li> <li>3. <i>IT Engineer</i></li> </ol>

Tabel ini merupakan gambar peta okupasi untuk bidang dan level pekerjaan SMK dengan masa studi 3 tahun dan SMK dengan masa studi 4 tahun. Bidang level ini merupakan pekerjaan yang dapat diambil ketika kalian lulus dari SMK dan ingin langsung bekerja dalam media Radio.

### b. Televisi

<i>Level</i>	<i>Engineering</i>	<i>Business</i>	<i>News</i>	<i>Programming</i>
2 (SMK 3 Tahun)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Engineer Technician</i></li> </ol>			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Production Secretary</i></li> <li>2. <i>Production Assistant</i></li> </ol>

<i>Level</i>	<i>Engineering</i>	<i>Business</i>	<i>News</i>	<i>Programming</i>
3 (SMK 4 Tahun)	1. <i>Maintenance Engineering</i> 2. <i>Transmitter Engineer</i> 3. <i>Video Engineer</i> 4. <i>Audio Engineer</i> 5. <i>Editor</i> 6. <i>Lighting Engineer</i> 7. <i>Lighting Director</i> 8. <i>Director of Photography</i> 9. <i>Kamerawan</i> 10. <i>Camera Operator</i>	1. <i>Assistant Sales Manager</i> 2. <i>Bookkeeper</i> 3. <i>Sales Coordinator</i> 4. <i>Advertising Sales Person</i> 5. <i>Advertising Copywriter</i> 6. <i>Account Executive</i> 7. <i>Director of Publicity</i> 8. <i>Traffic Contiunity Specialist</i>	1. <i>Desk Anchor Person</i> 3. <i>News Writer</i> 4. <i>Desk Assistant</i> 5. <i>Reportase</i> 6. <i>Sportcaster</i>	1. <i>Associate Producer</i> 2. <i>Assistant Director</i> 3. <i>Floor Director</i> 4. <i>Floor Manager</i> 5. <i>Unit Production Manager</i> 6. <i>Audio &amp; Video Librarian</i> 7. <i>Announcer</i> 8. <i>Production Designer</i> 9. <i>Art Director</i> 10. <i>Scenic Designer</i> 11. <i>Graphic Artits Specialist</i> 12. <i>Property Master</i> 13. <i>Makeup Artist</i> 14. <i>Costume Designer</i> 15. <i>Music Director</i> 16. <i>TV Writer</i> 17. <i>Casting Director</i> 18. <i>Performer</i> 19. <i>Actor/Actrees</i>

Tabel ini merupakan peta okupasi untuk bidang dan level pekerjaan televisi lulusan SMK. Kalian yang lulus di SMK selama 4 tahun masa studi akan mendapatkan pilihan pekerjaan yang lebih beragam dan lulusan SMK masa studi 3 Tahun juga bisa mengabdikan diri dalam pekerjaan yang menarik dalam media televisi.

### **c. Film**

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 tiga tahun setara level dua dan SMK masa studi empat

tahun setara dengan level tiga 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 membuka diri terhadap segala sesuatu hal yang baru dalam teknologi dan adaptasi kerja lapangan. Dengan begitu, kalian akan bisa memosisikan 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.

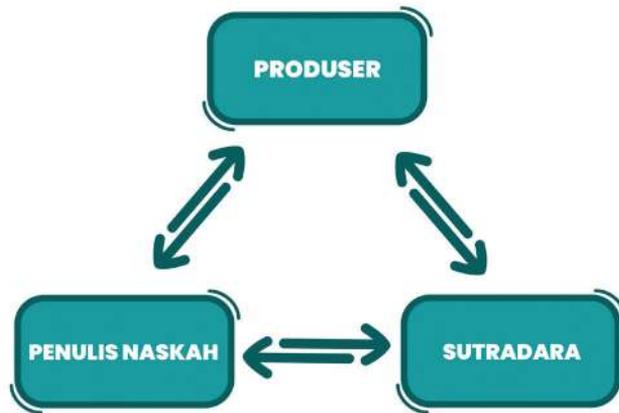
## C. ORGANISASI DAN PROFESI KERJA DALAM BIDANG BROADCASTING DAN PERFILMAN

### 1. Organisasi Kerja dalam Bidang Broadcasting dan Perfilman

Organisasi produksi *broadcasting* dan perfilman dirangkai dan tersusun dalam bentuk dan pola kerja yang jelas. Organisasi sebuah produksi perlu dibentuk dan dirancang dengan baik. Jika saja organisasi ini tidak dirancang dengan baik maka akan menciptakan pola kerja dengan sistem yang tidak baik dalam menjalankan tahapan-tahapan produksinya. Memahami organisasi produksi *broadcasting* dan perfilman merupakan bagian penting dalam proses dasar belajar. Setiap orang yang berkeinginan memproduksi karya perlu memahami keorganisasian dalam proses produksi. Organisasi dalam produksi televisi dan perfilman dapat dijelaskan terdiri dari tujuh divisi inti.

Dalam penjelasan organisasi produksi tahap dasar ini, kalian perlu memahami tahapan dengan proses dasar kerja yang baik. Organisasi awal dan dasar pada sebuah produksi televisi dan perfilman diawali dengan sistem kerja awal produksi kerja *triangle system* dan juga seluruh divisi kerja produksi.

## Triangle System



**Gambar 1.4** Sistem kerja awal produksi *Triangle System*

*Triangle System* merupakan sistem kerja yang melibatkan tiga divisi penting dalam produksi televisi dan perfilman, yakni; sutradara, produser, dan penulis naskah atau kreatif. Ketiga divisi penting ini merupakan perencana dasar dari sebuah ide cerita itu diolah menjadi sebuah naskah. Ketiganya akan membuat sistem manajemen kerja produksi. Walaupun, pada praktiknya ide itu bisa didapat dari mana saja dan siapa saja, termasuk divisi lain yang ada dalam tim produksi. Tetapi, ketiga divisi ini dapat mengolah dasar cerita dengan baik agar tahapan produksi dapat berjalan secara efektif dan efisien.

## Organisasi Produksi Program Acara Televisi & Film

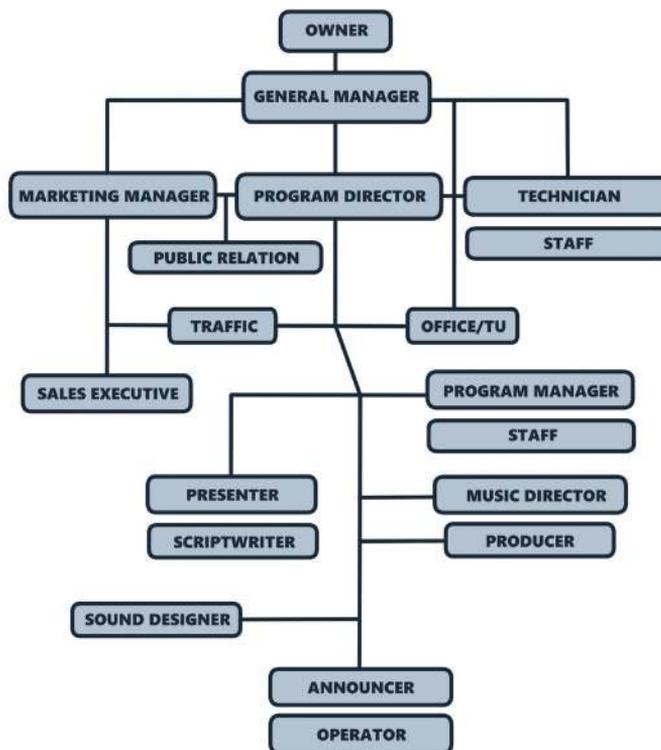


**Gambar 1.5** Ketujuh divisi utama produksi program acara televisi dan film

Organisasi seluruh produksi ini merupakan organisasi yang ideal untuk pengetahuan dasar *broadcasting* dan perfilman. *Triangle System* sebagai sistem pondasi awal, tidak akan bisa lepas dari divisi lain yang mendukung porses kerja. Divisi lain itu merupakan divisi inti juga pada tahap sebuah produksi, seperti pada gambar yang tersusun di atas. Divisi

inti pada gambar di atas; divisi artistik, divisi tata suara, divisi kamera, dan divisi editing. Organisasi ini nantinya akan melahirkan sub divisi-divisi di bawahnya yang mendukung. Semua divisi pendukung itu, akan menyesuaikan kebutuhan dalam setiap produksi 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. Dalam 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 1.6** Organisasi bidang radio

Ada pun beberapa organisasi profesi penting yang perlu dijelaskan di antaranya; presenter atau penyiar radio, bertanggung jawab untuk menyampaikan informasi, berita, hiburan, dan program lainnya ke pendengar. Produser radio, bertanggung jawab untuk merancang dan menghasilkan program radio, termasuk pemilihan topik, pengaturan tamu, dan penyusunan skrip. Teknisi radio, bertanggung jawab untuk memelihara dan memperbaiki peralatan teknis radio, seperti pemancar dan penerima, untuk memastikan siaran radio berjalan dengan lancar. Marketing manajer, bertanggung jawab untuk mengembangkan strategi pemasaran dan menjalin hubungan dengan iklan dan sponsor agar siaran radio dapat terus berjalan. Reporter radio, bertanggung jawab untuk melaporkan berita dan kejadian terbaru yang terjadi di dalam dan luar negeri, untuk kemudian disiarkan di radio. Penulis skrip radio, bertanggung jawab untuk menulis skrip program radio, termasuk acara hiburan dan drama, yang akan disiarkan di radio. *Sound engineer*, bertanggung jawab untuk menangani semua aspek produksi audio, termasuk editing dan mixing rekaman, mengatur penggunaan musik dan suara efek dalam program radio. *Announcer*, bertanggung jawab untuk mengumumkan jadwal program, sponsor, dan informasi penting lainnya kepada pendengar. Operator studio, bertanggung jawab untuk mengatur peralatan studio, termasuk mikrofon, *headphone*, *mixer*, dan peralatan lainnya yang digunakan oleh presenter atau penyiar. Itulah beberapa profesi kerja yang terkait dengan radio. Setiap profesi memiliki peran yang berbeda-beda, namun semua berkontribusi untuk membuat siaran radio berkualitas dan menarik bagi pendengar.

### Ayo Berdiskusi!

Diskusikan dengan teman kalian, jenis-jenis profesi yang berada di belakang layar dalam produksi program radio, televisi dan film, kemudian klasifikasikan sesuai dengan divisinya.

## D. TECHNOPREUNEUR BIDANG BROADCASTING DAN PERFILMAN

### 1. Pengertian *Technopreneur*

*Technopreneur* dalam bidang *broadcasting* dan perfilman terus berkembang karena berkaitan dengan peralatan dan teknologi kualitas

visual terbaru. Sebelum pembahasan itu, kalian perlu tahu apa itu *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.

Menurut Richard Cantillon (1977), kewirausahaan sebagai bekerja sendiri (*self-employment*). Definisi ini lebih menekankan pada bagaimana seseorang menghadapi risiko atau ketidakpastian. Wirausaha merupakan orang yang berani mengambil resiko untuk menciptakan suatu peluang usaha baru dan berbeda, layaknya menghasilkan suatu karya. Wirausaha berbeda dengan orang-orang yang hanya melakukan usaha biasa. Wirausaha bahkan bisa menciptakan suatu dampak positif bagi si pelaku dan juga apa yang dilakukan oleh pelaku wirausaha dapat bermanfaat buat lingkungan sosialnya.

*Creativepreneur* adalah sebutan yang tepat untuk kalian yang kreatif dalam dunia *broadcasting* dan film pada jenjang tingkatan SMK. 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, seperti kamerawan dengan segala macam kreatifnya seperti; usaha kamerawan dokumentasi (*Behind The Scene*), kamerawan *event* (ulang tahun, olahraga, acara musik, hingga pernikahan), kamerawan promosi suatu produk UMKM, kamerawan profil tokoh hingga perusahaan.

Untuk menjadi wirausaha yang berhasil, kalian dapat menciptakan penemuan-penemuan karya inovatif dan memiliki rasa tanggung jawab yang besar. Salah satu ciri-ciri jiwa wirausaha juga peka terhadap suatu peluang yang berkembang dari teknologi terbaru. Teknologi itu juga bisa berkaitan dengan dunia digital dan media baru yang kian terus mengandalkan video dan foto sebagai sarana yang digunakan.

### Ayo Berdiskusi!

Carilah literasi tentang *technopreneur* dan peluang usaha pada bidang *broadcasting* dan perfilman. Berikan contoh dan analisa prospeknya dikemudian hari. Diskusikan hasil pencarian kalian dengan teman-teman sekelas. Kemudian, tuliskan dan presentasikan laporan mengenai hasil pencarian kalian!

## 2. Pengertian Kewirausahaan Menurut Para Ahli

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 bisnis yang baru.

### a. Edith Penrose (1963)

Kewirausahaan mencakup indentifikasi peluang-peluang di dalam sistem ekonomi. Penrose, dalam hal ini menganggap kewirausahaan yang mampu mengidentifikasi suatu peluang-peluang baru apa saja dalam perekonomian. Jika kita kaitkan dalam bidang *brodcasting* dan perfilman, peluang usaha baru juga berkaitan dengan sistem kerja bidang audio visual dan kreativitasnya.

### b. Jean- Baptiste Say (1819)

Menurut Jean Baptiste wirausaha adalah agen yang menyatukan berbagai alat-alat produksi dan menemukan nilai dari produksinya. Menurut Say di sini adalah bagaimana teknologi dan peralatan dapat dimanfaatkan sebagai penghasil keuntungan. Hal ini berkaitan dengan penciptaan sebuah inovasi dan kreativitas baru dengan memanfaatkan peralatan produksi.

### c. Joseph Schumpeter (1934)

Wirausaha adalah seorang inovator yang mengimplementasikan perubahan-perubahan di dalam pasar melalui kombinasi-kombinasi baru. Kombinasi baru tersebut dapat berupa; memperkenalkan produk baru atau dengan kualitas baru, memperkenalkan metode produksi baru, membuka pasar yang baru (*new market*), memperoleh sumber pasokan baru dari bahan atau komponen baru, atau menjalankan organisasi baru dalam suatu industri.

Schumpeter mengaitkan wirausaha dengan konsep inovasi yang diterapkan dalam konteks bisnis serta mengaitkannya dengan sumber daya.

### d. Peter F Drucker (1959)

Kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Pendapat Drucker ini melihat orang yang melakukan kegiatan kewirausahaan selalu ingin membuat inovasi

baru yang dapat menghasilkan keuntungan dan manfaat. Drucker melihat sebuah kewirausahaan ini sebagai sebuah temuan baru yang berbeda, yang melihat kondisi dan keadaan yang juga peka terhadap hal-hal yang membangun ekonomi.

e. **Siswanto Sudomo (1989)**

Kewirausahaan atau entrepreneurship adalah segala sesuatu yang penting mengenai seorang wirausaha, yakni orang yang memiliki sifat bekerja keras dan berkorban, memusatkan segala daya dan berani mengambil risiko untuk mewujudkan gagasannya. Sudomo dalam hal ini menekankan sebuah pengorbanan penting demi lahirnya sebuah gagasan baru. Gagasan itu yang menciptakan peluang ekonomi yang menguntungkan.

f. **Tomas W Zimmerer (1996)**

Kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreativitas dan keinovasian dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan usaha. Zimmerer memiliki pendapat yang cukup menarik untuk dilihat, yakni soal memperbaiki kehidupan usaha. Kehidupan usaha memang terkadang cukup pelik dan rumit, namun kewirausahaan dengan tawarannya menciptakan sebuah perbaikan dalam berusaha, yang *gak* melulu soal laris dan tidak.

g. **Robin (1997)**

Kewirausahaan yaitu suatu proses yang dilalui oleh seseorang yang bertujuan untuk mengejar peluang/kesempatan yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup melalui suatu inovasi, tanpa memperhatikan sumber daya yang mereka atur.

Dari pengertian kewirausahaan disimpulkan bahwa kewirausahaan berkaitan dengan sikap kreatif dan inovatif guna meningkatkan kesejahteraan pelaku wirausaha itu sendiri mau pun lingkungan dan masyarakat.

## Tujuan Wirausaha

Wirausaha memiliki peran penting untuk kalian yang ingin mencoba berwirausaha. Selain dapat membuat kalian menjadi mandiri, inovatif, dan kreatif, berwirausaha juga memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut.

- a. Dapat meningkatkan kualitas diri.
- b. Dapat mewujudkan kemampuan wirausaha dalam menghabiskan dan melahirkan hal baru seperti produk atau jasa.
- c. Dapat menciptakan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha yang baik.
- d. Menumbuhkan rasa kesadaran serta orientasi kewirausahaan kepada diri sendiri dan masyarakat, agar dapat membantu pertumbuhan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

### **3. Elemen Kewirausahaan**

Dalam kewirausahaan, ada beberapa elemen yang mungkin bisa memengaruhi tingkat keberhasilan seseorang wirausahawan dalam menjalankannya. Jika kalian ingin dan sedang menjalankan kewirausahaannya harus memahami elemen-elemen apa saja yang juga dapat memengaruhi itu. Elemen kewirausahaan sebagai berikut.

- a. Wirausaha memiliki rasa tanggung jawab terhadap bentuk usaha dibentuk.
- b. Wirausaha memiliki rasa keyakinan tinggi dalam usahanya dapat mengejar suatu pencapaian.
- c. Wirausaha selalu membutuhkan evaluasi atau tawaran kritis yang membangun terhadap bidang atau hasil usaha yang dibuat.
- d. Wirausaha memiliki kemampuan untuk selalu peka dalam mencari peluang dalam industri yang terbaru.
- e. Wirausaha akan selalu berjuang untuk mengorbankan apa yang dimiliki demi memajukan bidang usahanya.
- f. Adanya prioritas terhadap pencapaian prestasi ketimbang pencapaian finansial.

### **4. Karakter kewirausahaan**

Karakter kewirausahaan merupakan sifat atau tingkah laku seorang 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. Keorsinilitasan: kreatif dan inovasi

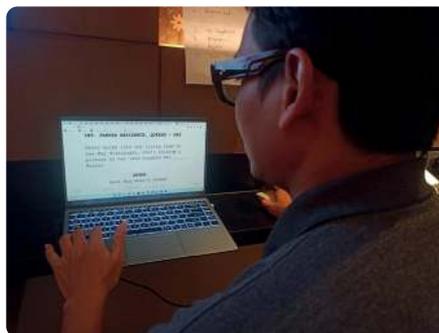
## E. PELUANG PASAR DAN USAHA

Jika kalian menjadi seorang wirausaha harus pandai mencari peluang. Peluang usaha ini bukan hanya yang akan mendatangkan keuntungan, tapi bagaimana peluang itu inovatif dan kreatif. Ide melihat peluang dan merencanakannya merupakan hal penting dalam menciptakan peluang usaha. Saat kalian menemukan ide peluang usaha baru, maka langkah selanjutnya adalah membuat desain perencanaannya.

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 kamerawan dokumentasi (*Behind The Scene*), kamerawan *event* (ulang tahun, olahraga, acara musik, hingga pernikahan), kamerawan promosi suatu produk UMKM, kamerawan profil tokoh hingga perusahaan.

### 1. Penulis Naskah

Penulis Naskah adalah orang yang menciptakan atau menulis naskah untuk cerita, program acara, konten acara kreatif untuk digital atau sosial media. Penulis naskah dalam dunia televisi, radio, dan film merupakan profesi yang sangat penting dalam menciptakan dasar atau pondasi sebuah karya yang akan dibuat. Naskah juga dapat disebut sebagai *blueprint* dari sebuah karya audio visual.



**Gambar 1.7** Penulis naskah

Sumber: Satrio Pamungkas (2023)

Dalam hal ini kalian bisa 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.

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

## 2. Fotografer

Pada praktiknya fotografer dalam kegiatan kewirausahaan ini dapat memenuhi konsep yang diinginkan oleh klien. Jadi, untuk melakukan kerja dalam bentuk kewirausahaan ini dengan cara menciptakan karya-karya yang dapat dijadikan materi untuk promosi.

Beberapa contoh kewirausahaan yang dilakukan dalam Fotografi; 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.



**Gambar 1.8** Fotografer

Sumber: Satrio Pamungkas (2019)

## 3. Videografer

*Videographer* merupakan ruang kerja yang memanfaatkan perekaman gambar bergerak atau dokumentasi visual. Dalam bidang ini wirausaha yang bisa dijadikan bentuk kegiatan wirausaha 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* media sosial.



**Gambar 1.9** Videografer

Sumber: Satrio Pamungkas (2020)

## 4. Dekorasi Artistik

Kegiatan ini merupakan turunan dari bidang penata artistik, Dekorasi Artistik ini sangat memungkinkan untuk menjadi bidang kewirausahaan. Kebutuhan dekor memang cukup tinggi di lingkungan



**Gambar 1.10** Dekorasi Artistik

Sumber: Fathur Hasby (2022)

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 & Hair Stylist*

*Makeup & hair stylist* merupakan salah satu turunan dari bidang penata artistik. *Makeup & hair stylist* merupakan kegiatan harian yang potensial untuk dijadikan bentuk kegiatan kewirausahaan. Selain menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi yang menjalankannya, *makeup & hair stylist* juga bisa sangat menghasilkan jika bisa terlaksana dengan baik.

Langkah awal untuk mengenalkan bentuk kewirausahaan ini dengan melakukan promosi. Saat ini media sosial sangat efektif dalam mempromosikan gambar dari hasil karya yang telah dibuat. Dengan begitu, kemungkinan besar karya kita bisa dikenal dan membantu pesanan jasa kerja seni yang kita akan lakukan.

## 6. *Fashion Stylist*

*Fashion Stylist* merupakan salah satu turunan dari bidang penata artistik. Jika kalian suka dengan dunia *fashion*, ini potensi besar untuk mengembangkan bakat dan kesukaan kalian menjadi seorang yang bisa membangun kewirausahaan *fashion stylist*. bisa menggunakan sosial media untuk mempromosikan visualnya terlebih dulu.



**Gambar 1.11** *Makeup and hair stylist*

Sumber: Hadi Gani (2022)



**Gambar 1.12** *Fashion stylist*

Sumber: Dambo Anggara (2022)

## 7. Food Stylist

*Food Stylist* merupakan salah turunan dari bidang penata artistik. Bidang tata artistik ini termasuk sebagai pengadaan properti dalam syuting. Untuk bidang ini, pasti banyak dari kalian yang menyukai bentuk-bentuk makanan dengan model-model yang menarik. *Food Stylist* adalah bidang yang menangani keindahan dan kecantikan makanan. Apabila kalian tertarik dalam bidang menghias makanan maka kegiatan ini cukup menyenangkan dan potensial besar.



**Gambar 1.13** Food stylistish

Sumber: Melissa (2022)

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

Bidang ini merupakan peluang yang cukup terbuka untuk siapa saja yang tertarik dalam bidang tata suara. Desain dan konsep suara sebagai musik atau *background* ini sangat dibutuhkan untuk mendukung menjalankan kegiatan. Jadi dalam bidang tata suara ini, dapat dijadikan sebuah peluang besar untuk kalian membuat tim yang merancang dan mendesain konsep suara sebagai pendukung acara-acara.



**Gambar 1.14** Audio dan musik desainer

Sumber: Satrio Pamungkas (2023)

## 9. Editor Video

Video editor sudah jelas sangat potensial untuk semua siswa dalam memperdalam secara teknis. Sehingga keahlian ini mendukung kebutuhan sesuai dengan konsep dan keinginan dari klien. Bidang editing harus dimengerti oleh kalian untuk membangun dan mengembangkannya bentuk kewirausahaan. Perlu ditekankan untuk bidang editing ini perlu kalian membuat kekhasan dari yang kalian ingin hasilkan, dalam bentuk *editing* video. Kekhasan itu menjadikan kalian memiliki ciri atau spesialisasi dalam bentuk dan gaya *editing*. Dengan begitu, klien akan memilih kalian sebagai yang spesial sesuai dengan ciri khas itu.



**Gambar 1.15** Editor video

Sumber: Satrio Pamungkas (2020)

## 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. Dampak ketika menjadi *content creator* cukup besar bagi *follower*, *subscriber*, atau *viewer* kalian. Sehingga segala sesuatu yang disajikan

akan menjadi bahan materi yang baik untuk yang menyaksikannya. Contoh kegiatan yang dilakukan seperti menjadi *caster* yang ditujukan pada penggemar *game online*, *podcaster* dalam ruang sederhana *talkshow* yang membahas segala macam topik khas, *food vloger* yang ditujukan kepada para penikmat kuliner, konten acara *travelling*, dan lainnya.

### 11. Tim Kerja Produksi Lokal (*Scouting*)

Tim kerja ini cukup dibutuhkan dan membantu proses kerja produksi *broadcasting* dan film yang ingin melaksanakan proses produksi di daerah-daerah. Tim ini berupa talent koordinator, tim lokasi, tim konsumsi, elemen terkait seperti kerjasama dengan komunitas-komunitas sebagai contoh baik dalam bentuk ini seperti pada program *My Trip Adventure* yang memiliki komunitas di setiap daerah. Komunitas tersebut dapat membantu pelaksanaan proses syuting yang dilakukan. Tim daerah memberikan rekomendasi transportasi, akomodasi, akses perjalanan, hingga bantuan pelaksanaan proses untuk tim syuting atau talent yang mengisi acara tersebut.

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

Desain visual merupakan bidang kerja editing visual. Bagi kalian yang menggemari dunia editing visual dan desain, ini bisa menjadi sebuah bidang dan dapat dijalankan untuk menghasilkan sebuah karya. Karya itu bisa dimanfaatkan menjadi bagian promosi untuk mendapatkan pesanan desain visual dari foto atau desain gambar. Bidang ini bisa dimanfaatkan sebagai peluang untuk kalian membentuk tim atau individu sebagai desainer dalam bidang desain foto dan *print add*.



#### Rangkuman

1. Indonesia merupakan negara yang kaya dengan potensi budaya dan kearifan lokal. Kekhasan dan keunggulan Indonesia yang demikian, adalah potensi besar dalam mengembangkan kreativitas dan bentuk peluang usaha baru dalam bidang *broadcasting* dan film.
2. Profesi dan level pekerjaan dalam radio, televisi, dan film memiliki sistem dan organisasi profesi kerja seni yang jelas, sehingga diperlukan kerja kolaboratif yang baik.

3. Profesi kerja dalam radio, televisi, dan film:
  - a. Produser
  - b. Sutradara/ Sutradara Drama Radio
  - c. Penulis Naskah/ Skenario/ Kreatif
  - d. Penata Kamera
  - e. Penata Suara
  - f. Penata Artistik
  - g. Editor
4. Kewirausahaan sebagai peluang dan usaha baru yang bisa dijalankan oleh para siswa dalam bidang *broadcasting* dan film:
  - a. Penulis Naskah
  - b. Fotografer
  - c. Videografer
  - d. Dekorasi Artistik
  - e. *Makeup* dan *Hair Stylist*
  - f. Fashion Stylist
  - g. *Food Stylist*
  - h. Audio & Musik Desainer/Editor (Drama, Tari, Kabaret)
  - i. Video Editor
  - j. *Content Creator*
  - k. Tim Kerja Produksi Lokal
  - l. Desain Visual



## Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio kalian dalam bentuk laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar:

1. Sebagai seorang *technopreneur* di bidang *broadcasting* dan perfilman, mengapa penting untuk menguasai teknologi dan kreativitas dalam mengembangkan bisnis?

2. Seorang *technopreneur* di bidang *broadcasting* dan perfilman dihadapkan pada tantangan yang berbeda dengan pengusaha pada umumnya. Apa tantangan terbesar yang dihadapi oleh *technopreneur* dalam bidang ini, dan bagaimana cara mengatasinya?
3. Sebagai seorang siswa yang ingin memasuki bidang *broadcasting* dan perfilman, apa yang harus dilakukan untuk mempersiapkan diri dan meningkatkan peluang untuk mendapatkan pekerjaan di bidang ini?



### Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari kita bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi yang kalian pelajari dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Potensi budaya dan kearifan lokal		
Profesi kerja dan level pekerjaan		
Profesi dan divisi kerja		
Organisasi & level pekerjaan		
<i>Technopreneur</i> bidang <i>broadcasting</i> dan perfilman		
Peluang pasar dan usaha		
Berikan pendapat kalian tentang:		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat:		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		
Pendapat:		



## Pengayaan

Silakan kalian mencari *figure*/tokoh seorang (terkenal) yang berprofesi pada industri *broadcasting* dan perfilman. Kemudian buatlah profil orang tersebut dengan penekanan pada perjalanan karir atau profesinya di industri radio, televisi, dan perfilman.

**Contoh** figure/tokoh:

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



Pindai Aku!



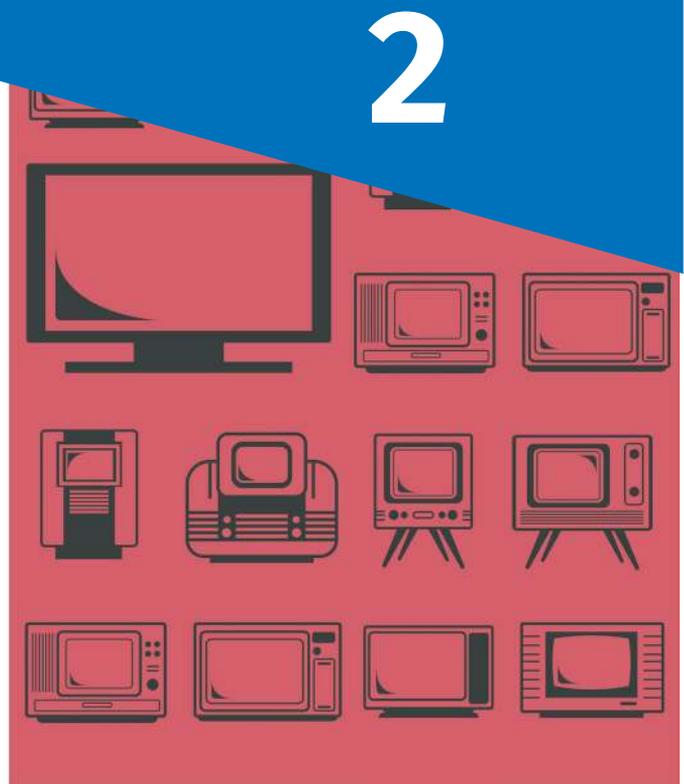
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

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

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

# 2



## PERKEMBANGAN TEKNOLOGI *BROADCASTING* DAN PERFILMAN



### Pertanyaan Pemantik

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 bisokop dan menonton di *handphone* menggunakan aplikasi berbayar?

Hai, siswa-siswa Indonesia generasi penerus bangsa yang kreatif, hebat luar biasa!

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudahkannya dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apa pun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 2 ini.

### Peta Konsep





## Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerjasama dengan teman, diharapkan kalian mampu menjelaskan, mengidentifikasi, dan mempersentasikan perkembangan teknologi radio, televisi, dan film.

Pembelajaran yang kalian lakukan merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikutinya dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman kalian, membiasakan kedisiplinan, percaya diri, cermat dan teliti dalam menyelesaikan pembelajaran. Pada bab 2 ini, kalian akan mempelajari teknologi radio, teknologi televisi, teknologi film, dan pengaruh perkembangan teknologi dalam bidang *broadcasting* dan perfilman. Materi tersebut seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian akan menemukan kaitan materi dan menerapkannya secara cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai dengan norma sosial di sekitar.



## Kata Kunci

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



## Apersepsi

Beragam program acara radio, televisi, dan film disajikan dalam berbagai media, baik secara gratis dan berbayar. Ragam program acara tersebut diproduksi dengan menggunakan teknologi yang mutakhir. Dengan begitu, kalian dapat menonton juga menganalisisnya untuk menambah pengetahuan dalam bidang *broadcasting* dan perfilman. Ceritakanlah pengalaman kalian ketika menikmati program-program radio, televisi, dan film baik melalui aplikasi, *streaming* media sosial, maupun langsung hadir di gedung bioskop.

Tidak dapat dihindari perkembangan teknologi terus berubah, bahkan lebih cepat dari yang dibayangkan. Hal ini seiring dengan perkembangan hasil dari pemikiran manusia. Tak terkecuali *broadcasting* dan film yang terus berkembang, baik secara fungsi, teknologi peralatan, hingga sumber daya manusia dalam pengelolaan manajemennya. Seluruh proses melalui tahapan-tahapan yang terencana untuk menghasilkan karya program *broadcasting* radio, televisi, dan juga film yang berkualitas.

## A. TEKNOLOGI RADIO

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

Radio awalnya digunakan oleh pihak militer sebagai penghantar informasi. Seiring berjalannya perkembangan media informasi, radio saat ini menjadi media hiburan yang banyak digemari. Teknologi analog saat ini bahkan sudah bergeser menjadi digital, saat ini banyak radio yang lahir dan beralih ke digital. Penggunaan streaming melalui media online (internet), radio-radio saat ini menawarkan berbagai macam bentuk program penyiaran baru, baik dengan penggunaan visual dan ada pula yang masih bertahan dengan audio.



**Gambar 2.1** Heinrich Hertz

Sumber: Science Photo Library

Digitalisasi radio adalah untuk efisiensi penggunaan spektrum frekuensi; efisiensi infrastruktur industri penyiaran; peningkatan kualitas siaran; mempertahankan *diversity of ownership*; menumbuhkan industri konten; dan *digital dividend*. Menurut pendapat Direktur penyiaran Kemenkominfo Ir. Geryantika Kurnia, M.Eng, MA; “Kelebihan spektrum frekuensi radio akibat migrasi pengoperasian penyiaran televisi analog ke digital (*digital dividend*) sebesar 112 Mhz digunakan untuk keperluan berdasarkan prinsip di antaranya kebencanaan, pendidikan, dan pemanfaatan pita lebar (*broadband*),”.

## B. TEKNOLOGI TELEVISI

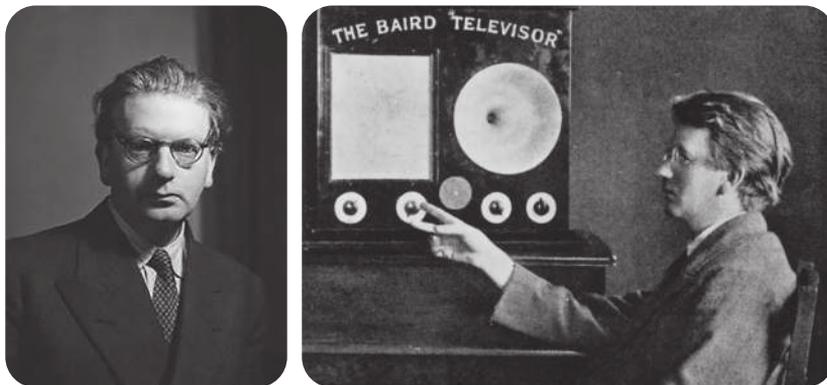
Sebelum masuk pada penjelasan perkembangan *broadcasting*, sebaiknya siswa harus mengetahui hal apa saja yang berkaitan dengan *broadcasting*. *Broadcasting* berkaitan dengan ilmu komunikasi yang terpusat pada pembahasan bagaimana proses penyiaran. Proses penyiaran dalam *broadcasting* merupakan sistem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



**Gambar 2.2** Guglielmo Marconi

*Sumber: 1) Topical Press Agency/Hulton Archive/Getty Images, 2) Library of Congress, Washington, D.C (1908)*

*Perkembangan televisi* diawali dengan gerakan lahirnya teknologi radio. Gelombang radio pertama ditemukan oleh Guglielmo Marconi. Sinyal radio 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 elektronikalah yang lebih cepat menyiarkan tayangan televisi. Pada 7 September 1924, Farnsworth berhasil menyiarkan dan mematenkan tayangan televisi elektroniknya. Dari rangkaian awal ini, bisa dikatakan bahwa radio adalah sumber dari perkembangan teknologi televisi sampai pada saat ini.



**Gambar 2.3** John Logie Baird

*Sumber: National Portrait Gallery, London & Science Photo Library (2022)*



**Gambar 2.4** Philo Farnsworth

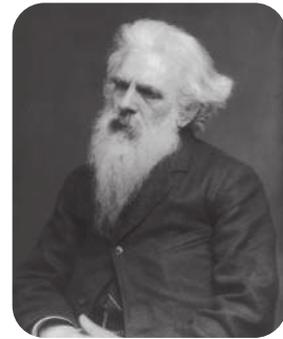
*Sumber: PT Fand Camera*

Televisi di Indonesia mempunyai perkembangan yang cukup hebat, baik secara bisnis atau pun secara perkembangan isi program tayangan dan siarannya. Seperti kata Barker, televisi adalah sumber daya yang terbuka bagi hampir semua orang di masyarakat industri dan terus menjadi populer di dunia “berkembang” (Chris Barker, 2000: 341). Televisi semakin populer dan berkembang secara kreatif begitu juga teknologinya. Televisi saat ini berkembang menjadi bentuk-bentuk penyiaran yang berbeda-beda. Dari televisi berbayar (TV Kabel) yang mungkin sudah cukup dikenal, hingga bentuk digital. Hal ini memacu perkembangan industri media *broadcasting di Indonesia*. Teknologi televisi digital memungkinkan pertumbuhan stasiun televisi semakin bertambah banyak. Keadaan ini akan memunculkan kompetisi yang sangat besar pada industri televisi. Namun, hal ini menguntungkan bagi para pekerja, karena semakin banyak lapangan pekerjaan yang tumbuh. Peluang yang besar untuk bekerja dan mempunyai nilai pendapatan yang meningkat sebagai pekerja.

### **C. TEKNOLOGI FILM**

Mengawali pembelajaran dasar film, sebaiknya siswa memahami sekilas sejarah awal hadirnya film dan produksi film. Hal ini sebagai bentuk kerangka berpikir bagi siswa untuk memahami bagaimana produksi film itu harus dipelajari dan dilakukan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa perlu mengetahui informasi secara singkat bagaimana awal mula film itu hadir dan kemudian diproduksi.

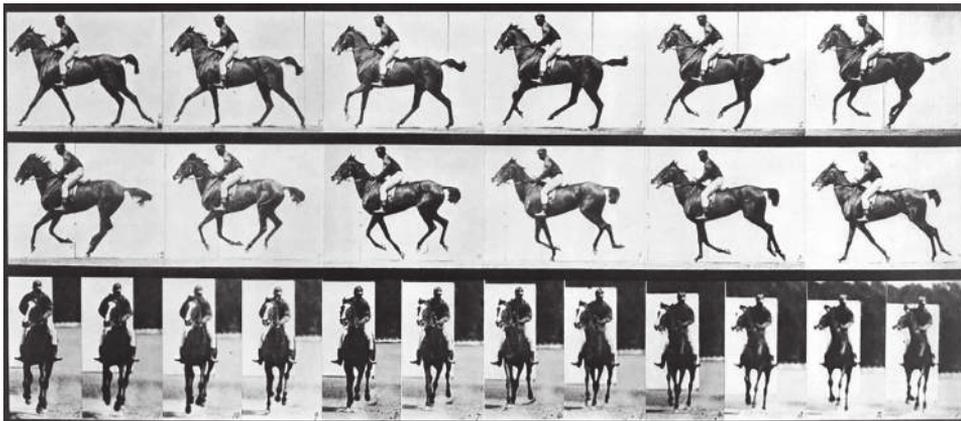
Film merupakan kebudayaan populer yang lahir dari teknologi yang terus berkembang. Peran penting perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap pergerakan film dan produksinya. Untuk memahami sebuah produksi film, siswa harus tahu bagaimana sejarah produksi film. Film bermula dari gambar diam atau disebut dengan fotografi, hingga suatu saat penemuan gambar bergerak ditemukan oleh Muybridge.



**Gambar 2.5** Eadweard Muybridge

*Sumber: Library of Congress, Washington, D.C. (digital file no. 3b02731) (2023)*

Lahir pada akhir 1980-an diawali oleh percobaan yang dilakukan oleh seorang fotografer Inggris bernama Eadweard Muybridge (1830-1904).



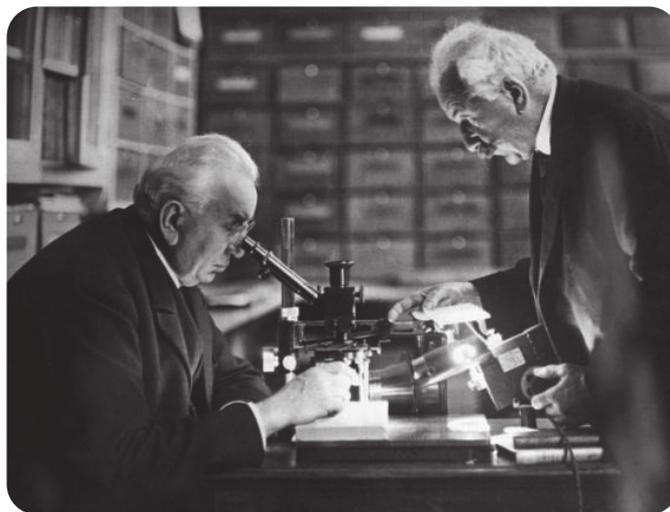
**Gambar 2.6** Foto pacuan kuda oleh Eadweard Muybridge (1830-1904)

*Sumber: betterphotography.in/Eadward Muybridge (1830-1904)*

Gambar di atas merupakan hasil percobaan yang dilakukan oleh Muybridge, pada pacuan kuda yang akhirnya menjadi cikal bakal film. Film, pada dasarnya merupakan rangkaian realitas gambar bergerak yang terekam satu-persatu dari rangkaian gambar diam (*frame*) lalu diurutkan pergerakannya menjadi satu kesatuan pergerakan. Sehingga jika diurutkan dan digerakan rangkaian gambarnya, menjadi gambar yang bergerak. Dalam satu detik film membutuhkan 24 gambar (*frame*), sehingga saat ini kita sering mendengar dengan kode  $1/24$  *frame* (1 detik sama dengan 24 *frame* gambar).

*Melihat dari pergerakan film, produksi film pertama 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. Seiring berjalannya waktu, Lumiere merasakan teknologi gambar bergerak ini ternyata bukan hanya sekadar alat dokumentasi, melainkan sebuah teknologi yang dapat membuat kebudayaan lain yang dinikmati oleh banyak orang.



**Gambar 2.7** Auguste Lumiere & Louis Lumiere (Lumiere Bersaudara)

*Sumber: missedinhistory.com/podcast lumier brothers part 1 (2023)*

Film Lumiere yang sangat fenomenal berjudul *Arrival of a Train at La Ciotat* (1896). Film ini merupakan dokumentasi orang-orang yang sedang menunggu kereta di stasiun, hingga kereta itu tiba. Lumiere membawa dan mempertontonkannya kepada orang banyak. Lucunya, penonton yang menonton berlarian keluar dari studio karena takut tertabrak gambar kereta yang bergerak di layar. Film-film yang diproduksi oleh Lumiere, merupakan film yang sangat dekat dengan sosial dan merupakan bentuk dokumentasi sebuah aktivitas, kegiatan, dan juga kondisi sosial yang terjadi. Melihat hasil dari film-film Lumiere, produksi film dilakukan cukup sederhana apabila kita bandingkan dengan teknologi yang saat ini ada. Namun, Lumiere kala itu telah melakukan sebuah terobosan dalam sebuah sistem produksi gambar bergerak, sehingga melahirkan sebuah film.



**Gambar 2.8** Film *Arrival of a Train at La Ciotat* (1896) oleh Lumiere Bersaudara

Sumber: Louis Lumière/centuryfilmproject.org (1895)

Setelah Lumiere bersaudara mencetuskan gambar bergerak menjadi sebuah bentuk kesenian visual, pada 1902 muncul seorang tokoh bernama George Mellies. Ia mempunyai bakat sulap dan berjiwa penghibur. Teknik sulapnya melahirkan atau memproduksi sebuah bentuk film yang baru kala itu, yaitu bentuk film cerita.

Film *A Trip to the Moon* (1902), merupakan film yang diproduksi dengan konsep teaterikal dan bercerita. Walaupun konsep cerita sudah ada dalam film ini, tetapi produksi film yang dilakukan masih seperti yang dilakukan dengan Lumiere bersaudara dengan cara sederhana konsep kamera yang statis. Sejak saat itu produksi film terus mengalami perkembangan hingga sekarang. Untuk memahami dasar produksi film yang baik, perlu juga memahami bagaimana bentuk awal film itu diproduksi. Oleh karena itu uraian di atas merupakan hal penting yang harus diketahui oleh para siswa dalam memahami produksi film.



**Gambar 2.9** George Mellies (1861–1938)

Sumber: trettelman.medium.com/  
Tristan Ettleman (2018)

Di Indonesia, film pada awalnya tidak banyak dikenal. Film hadir di Indonesia sekitar tahun 1900-an dibawa oleh pemerintah Belanda, sebagai alat dokumentasi tentang negara Indonesia. Dokumentasi itu dijadikan tontonan di negara Belanda, untuk memberikan informasi tentang negara jajahannya. Industri film juga dibawa oleh orang Belanda G.Kruger dan L.Heuveldrop, hingga pengusaha China Wong Brother pun mencari peruntungan. Kala itu, film tidak mendapat respon baik dari seluruh rakyat Indonesia, sehingga bisnis film kurang menguntungkan. 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 dan terus berkembang. Istilah OTT (*Over The Top*) membuat film seolah punya jalur alternatif untuk menyapa penonton dengan karya-karya melalui ruang digital. Terlebih pada masa pandemi yang mengubah kebiasaan beraktivitas masyarakat. Budaya menonton film yang harusnya dalam ruang teater, menjadi langsung dalam genggaman teknologi *smartphone*, tab, atau televisi pintar di rumah. OTT 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 efek dari perkembangan industri 4.0, yang semuanya sudah *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.

### Ayo Bereksplorasi!

Carilah program radio, televisi dan film yang ada di sekitar kalian, lalu identifikasi teknologi atau media yang digunakan dan cara kalian menyaksikannya.

## 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 menggunakan teknologi analog dan manual, saat ini sudah beralih ke era digital dan komputerisasi yang lebih maju.



Gambar 2.10 Pengaruh perkembangan teknologi

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. Berikut adalah contoh-contoh *software* dalam produksi *broadcasting* dan film.

**Tabel 2.1** *Software* Pendukung Kerja

NO.	KEGIATAN KERJA	PERANGKAT LUNAK
1.	<i>Screenwriting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Final Draft</i></li> <li>• <i>Studio Binder</i></li> <li>• <i>The Black List</i></li> <li>• <i>Coverly</i></li> <li>• <i>Launch Pad</i></li> <li>• <i>Celtx</i></li> <li>• <i>Writerduet</i></li> </ul>
2.	<i>Production Management</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Studio Binder</i></li> <li>• <i>Movie Magic</i></li> <li>• <i>Gorilla</i></li> <li>• <i>Film Budget Template (Spreadsheet)</i></li> </ul>
3.	<i>Gear Rental</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>ShareGrid</i></li> <li>• <i>KitSplit</i></li> <li>• <i>Parachut</i></li> <li>• <i>LensRental</i></li> </ul>
4.	<i>Hardware</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Baseqi</i></li> <li>• <i>Introcircuit Power Monster</i></li> <li>• <i>Nomad Roadtrip Car Charger</i></li> <li>• <i>Mophie Juice Pack</i></li> </ul>
5.	<i>Casting &amp; Crewing Up</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Backstage</i></li> <li>• <i>ProductionBeast</i></li> <li>• <i>Breakdown Service</i></li> <li>• <i>Mandy</i></li> </ul>

NO.	KEGIATAN KERJA	PERANGKAT LUNAK
6.	<i>Productivity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Office 365</i></li> <li>• <i>Google Drive</i></li> <li>• <i>Studio Binder</i></li> <li>• <i>Asana</i></li> <li>• <i>Trello</i></li> <li>• <i>Dropbox</i></li> <li>• <i>Hightail</i></li> <li>• <i>LogMeIN</i></li> </ul>
7.	<i>Cinematography</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>StudioBinder</i></li> <li>• <i>Sun Seeker</i></li> <li>• <i>Helious Sun &amp; Moon Position Calculator</i></li> <li>• <i>AJA DataCalc</i></li> <li>• <i>pCam Film + Digital Pro</i></li> <li>• <i>Artemis Director's Viewfinder</i></li> <li>• <i>Shot Lister</i></li> <li>• <i>Digital Cinema Pocket Guides</i></li> <li>• <i>Google Maps &amp; Street View</i></li> <li>• <i>FilMic</i></li> </ul>
8.	<i>Post-Production</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Adobe Creative Cloud</i></li> <li>• <i>Final Cut Pro</i></li> <li>• <i>DaVinci Resolve</i></li> <li>• <i>Frame.io</i></li> <li>• <i>Wipster</i></li> <li>• <i>Endcrwal</i></li> <li>• <i>Avid</i></li> </ul>
9.	<i>Stock Footage</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Pond5</i></li> <li>• <i>Dissolve</i></li> <li>• <i>Shutterstock</i></li> <li>• <i>ArtGrid</i></li> </ul>

NO.	KEGIATAN KERJA	PERANGKAT LUNAK
10.	<i>Radio</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Adobe Audition (Windows dan macOS)</i></li> <li>• <i>Audacity (Windows, macOS, dan Linux)</i></li> <li>• <i>FL Studio (Windows dan macOS)</i></li> <li>• <i>Reaper (Windows, macOS, dan Linux)</i></li> <li>• <i>Logic Pro X (macOS)</i></li> <li>• <i>SOUND FORGE Audio Studio (Windows)</i></li> <li>• <i>Studio One 5 Artist by PreSonus (Windows dan macOS)</i></li> </ul>

Aspek-aspek penting dalam perkembangan teknologi *broadcasting* dan perfilman berpengaruh pada lingkungan. Teknologi berdampak baik dan lebih menyederhanakan proses produksi kreatif dalam dunia *broadcasting* dan film. Seperti contoh pada tahapan naskah; tidak perlu lagi menggunakan kertas yang boros, karena perangkat lunak telah didukung teknologi untuk penulisan dan menjadi digitalisasi. Bahan baku produksi tidak lagi menggunakan pita seluloid atau kaset digital, tetapi menggunakan data sebagai tempat penyimpanan. Bahan baku dulunya menggunakan bahan baku kimiawi dan limbah plastik, sehingga berdampak buruk terhadap lingkungan. Pengaruh buruk itu berasal dari limbah sisa bahan baku yang ada. Oleh sebab itu, pengaruh teknologi ini mungkin menjadi jawaban dari kasus buruk yang ada.

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

## Ayo Berdiskusi!

Diskusikan secara berkelompok tentang pengaruh perkembangan teknologi radio, televisi dan film selama ini. Klasifikasikan dampak positif dan negatifnya terhadap masyarakat, serta kaitkan dengan isu pemanasan global, perubahan iklim, *life cycle*, produk *reuse* dan *recycling*.



## Rangkuman

1. Perkembangan teknologi *broadcasting* dan perfilman pada praktiknya selalu mengalami perubahan besar, sejak penemuan radio, lahirnya gambar diam (fotografi) ke gambar bergerak (film), lalu perekaman gambar gerak tanpa suara menuju ke era perekaman suara, hingga saat ini yang terjadi beralih dari analog ke digital. Teknologi akan berkembang dan berdampingan dengan kreativitas penciptaan seni *broadacasting* dan film.
2. Teknologi radio, saat ini mulai bermigrasi dari analog ke digital. Saat ini radio juga memanfaatkan teknologi digital.
3. Teknologi televisi sudah beralih ke digital. Perkembangan kreatif dalam televisi juga harus beradaptasi dengan perkembangan kreativitas teknologi di sosial media yang saat ini banyak digemari.
4. Teknologi film berkembang secara militan dalam bentuk digital. Tawaran *streaming* membuat masyarakat menjadi terfasilitasi dalam menikmati film dengan cara yang mudah dan dapat dinikmati di mana saja.
5. Perkembangan teknologi *broadcasting* dan film memiliki dampak positif dan negatif, untuk menghindari dampak negatif perlu menanamkan literasi digital pengetahuan, keahlian dan juga sikap yang baik.



## Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio, yaitu laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian

lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

Buatlah artikel singkat tentang:

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



### Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Perkembangan Teknologi Radio		
Perkembangan Teknologi Televisi		
Perkembangan Teknologi Film		
Pengaruh Perkembangan Teknologi		
Berikan pendapat kalian tentang:		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat:		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		

Pendapat :



## Pengayaan

Silakan kalian mencari contoh video tentang pengaruh atau dampak positif dan negatif dari perkembangan teknologi radio, televisi dan film saat ini.

Berikut salah satu contohnya:

<https://www.youtube.com/watch?v=aW0nTWq7oPw>



Pindai Aku!



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

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

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

3



## KESELAMATAN, KESEHATAN KERJA DAN LINGKUNGAN HIDUP



### Pertanyaan Pemantik

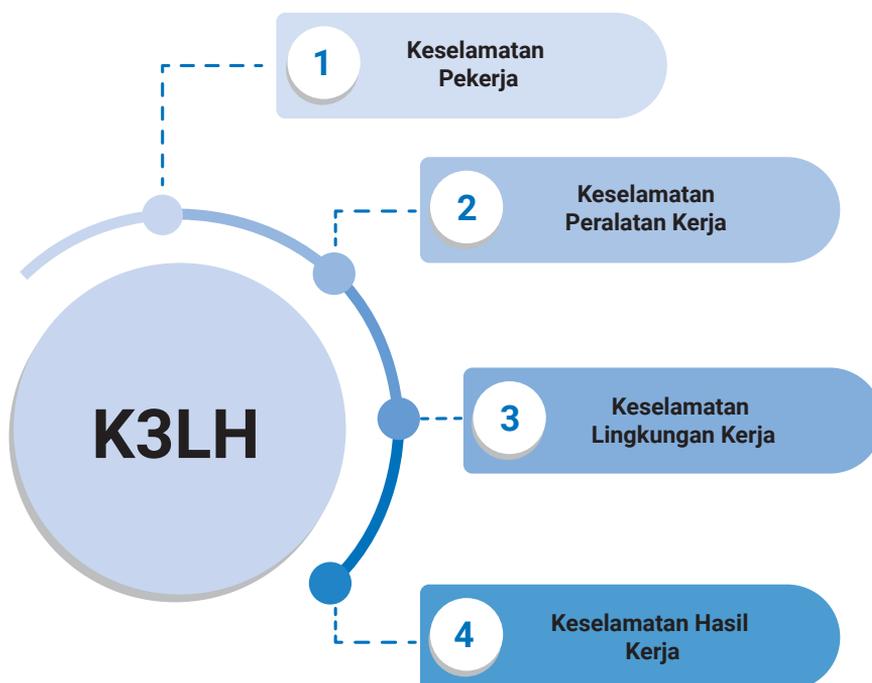
1. Pernahkah kalian mengalami kejadian kamera terjatuh?
2. Apakah kalian juga pernah merasakan sakit di bagian pinggang atau bagian tubuh yang lain ketika mengedit?
3. Atau pernahkah kalian mengalami data hasil rekaman hilang atau terhapus?

Hai, siswa-siswa Indonesia generasi penerus bangsa yang kreatif, hebat luar biasa!

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudahkannya dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apapun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 3 ini.

### Peta Konsep





## Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, diharapkan kalian mampu menjelaskan, mengidentifikasi, dan menerapkan standar keselamatan pekerja pada K3LH dalam proses produksi program radio, program televisi, dan film.

Pembelajaran yang kalian lakukan merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikutinya dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman kalian, membiasakan kedisiplinan, percaya diri, cermat dan teliti dalam menyelesaikan pembelajaran. Pada bab 3 ini, kalian akan mempelajari standar keselamatan pekerja, peralatan, lingkungan, dan hasil kerja K3LH dalam bidang *broadcasting* dan perfilman. Materi tersebut seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian juga akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana menerapkannya dengan cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai dengan norma sosial di sekitar kalian yang harus kita taati.



## Kata Kunci:

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



## Apersepsi:

Cobalah kalian tonton berita atau video kecelakaan kerja pada proses produksi program radio, televisi dan film. Setelah itu, coba kalian simpulkan pentingnya materi K3LH pada proses produksi program radio, televisi, film.

Pada bab ini kalian akan mempelajari K3LH dalam dunia kerja *broadcasting* dan perfilman yang meliputi; keselamatan pekerja, peralatan kerja, hasil kerja, dan lingkungan kerja. Materi ini bermanfaat agar dalam proses produksi tidak terjadi musibah atau kecelakaan yang mengakibatkan kegagalan produksi. Kegagalan atau kesalahan pada proses produksi akan memiliki dampak kerugian, baik secara finansial maupun kepercayaan konsumen. Untuk itu pemahaman konsep dan penerapan K3LH pada proses produksi program radio, televisi, dan film menjadi hal penting untuk setiap personil yang terlibat di dalamnya.

## A. KESELAMATAN PEKERJA

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

Berikut ini uraian bagaimana K3LH pada pekerja harus dilakukan.

### 1. Posisi dan Sikap Kerja

#### a. Posisi Duduk



Gambar 3.1 Posisi duduk

#### 1) Memilih tempat duduk

Pilihlah tempat duduk atau kursi yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pekerjaannya. Beberapa kursi atau tempat duduk pada saat proses produksi berbeda sesuai dengan fungsinya, seperti tempat duduk seorang penyiari tentunya berbeda dengan tempat duduk seorang editor yang bekerja di depan komputer. Untuk kenyamanan dalam bekerja pilihlah tempat duduk atau kursi yang sesuai dan mendukung jenis pekerjaannya, terutama jenis pekerjaan yang memerlukan gerakan aktif dalam posisi duduk. Jangan lupa, setiap mengawali dan mengakhiri pekerjaan untuk berdoa terlebih dahulu.

#### 2) Posisi tubuh

Posisi duduk tegak dengan tulang belakang lurus. Posisi yang tidak tegak atau membungkuk dalam waktu lama akan berpengaruh pada kondisi tubuh bagian punggung atau tulang belakang. Tempat duduk yang terlalu jauh dari meja kerja mengakibatkan tubuh membungkuk, maka posisikan tempat duduk lebih dekat dengan meja kerja. Atur jarak jangkauan tangan jika terlalu jauh menjangkau, karena akan terjadi tarikan otot pada bagian pundak belakang yang berpengaruh pada kenyamanan kerja. Atur jarak peralatan dan bahan kerja sesuai jangkauan tangan. Hindari memutar punggung apabila mengambil benda di belakang. Alangkah lebih baiknya menggunakan bantuan kursi putar yang memiliki roda pada kakinya untuk memudahkan mengatur pergerakan posisi tempat duduk.

#### 3) Arah hadap

Arah hadap tempat duduk harus tepat lurus menghadap objek pekerjaan. Posisi yang tidak lurus atau menyamping dengan objek pekerjaan mengakibatkan sakit pada tubuh bagian pinggang atau tulang belakang. Atur arah tempat duduk sesuai dengan objek pekerjaan dan batas jangkauan tangan. Posisi tempat duduk yang baik pada meja kerja akan mempermudah dalam melakukan pekerjaan dan tidak menimbulkan gangguan pada kesehatan fisik.

#### 4) Mengatur ketinggian

Meja kerja setiap pekerjaan memiliki ketinggian yang berbeda. Posisikan ketinggian tempat duduk sesuai dengan posisi tubuh. Jika objek kerja berupa layar monitor pada meja, pastikan ketinggian monitor sejajar dengan arah pandang mata. Jika kebutuhan pekerjaan

yang mengharuskan posisi duduk lebih rendah, seperti pengambilan objek dengan *low angle* usahakan tetap menjaga kestabilan posisi duduk. Caranya dengan mencari alas duduk dengan ketinggian yang sesuai dan stabil. Apabila tidak menggunakan alas duduk, usahakan posisi tubuh stabil dan sempurna dengan tidak berjongkok. Posisi berjongkok dapat berakibat fatal pada tulang ekor apabila terjatuh ke belakang.

5) Posisi kaki

Posisi kaki sangat penting pada saat duduk untuk mengurangi ketegangan otot kaki yang berlebihan. Posisikan lutut menekuk sejajar dengan pinggul dan telapak kaki tidak menggantung atau berjinjit sehingga otot menjadi rileks pada saat bekerja. Hindari posisi kaki menyilang pada saat duduk karena otot akan tertarik. Jauhkan peralatan lain yang mengganggu kenyamanan kaki di bawah meja.

6) Batas waktu

Bekerja di depan monitor terkadang membuat lupa akan waktu. Seorang editor yang fokus dan konsentrasi terhadap pekerjaannya tidak terasa telah duduk terlalu lama yang berpengaruh terhadap metabolisme dan stamina tubuh. Berilah jeda istirahat setiap 2 jam dengan mengubah posisi dan melakukan peregangan otot seperti berdiri atau berjalan sesaat di sekitar ruangan.

### Ayo Praktikkan!

Setelah kalian membaca materi tentang keselamatan pekerja, buatlah dokumentasi peragaan cara duduk yang dianjurkan dan tidak dianjurkan saat melakukan pekerjaan produksi program radio, televisi, dan film.

#### b. Posisi berdiri

1) Posisi tubuh

Posisi berdiri pada saat bekerja harus memastikan postur tubuh agar tidak terjadi kecelakaan. Berdiri pada posisi tegap dengan nyaman. Hindari berdiri terlalu membungkuk karena mengakibatkan cedera pada bagian belakang tubuh.

## 2) Posisi kaki

Untuk memperkuat posisi berdiri, pijakan kaki tumpuan dengan kedua kaki. Pijakan dengan satu kaki akan mengurangi keseimbangan. Selain itu, beban tubuh akan terpusat pada satu kaki tersebut, sehingga kaki akan cepat lelah. Jika diperlukan untuk menjijit, hindari dalam waktu yang lama. Manfaatkan tangga atau alat bantu lainnya untuk meraih sesuatu yang lebih tinggi posisinya.

## 3) Posisi berjalan

Beberapa aktivitas dalam bekerja mengharuskan berjalan. Seperti pada saat pengambilan objek gambar dengan teknik *camera movement*. Posisi saat berjalan harus diperhatikan, agar tidak terjadi kecelakaan. Posisi berjalan yang baik akan memengaruhi kualitas dari hasil pekerjaan. Jika aktivitas pekerjaan yang aktif berjalan dan bergerak, maka aturlah arah berjalan dengan langkah stabil dan hati-hati. Posisikan kaki tepat pada saat harus berputar arah.

## 4) Posisi mengangkat beban

Terdapat beberapa pekerjaan yang mengharuskan kita mengangkat suatu beban yang berat pada saat berdiri. Misalnya untuk memindahkan perangkat *lighting* dan perangkat pendukung lainnya. Dalam menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja gunakan otot lengan saat mengangkat beban dan hindari menggunakan otot pinggang. Awali dengan teknik berjongkok terlebih dahulu agar otot lengan dapat bekerja kemudian berdiri menggunakan otot betis bukan otot pinggang. Hindari mengangkat beban dengan cara membungkuk untuk menghindari cedera pada bagian otot pinggang. Jika beban melebihi kekuatan otot kita, mintalah pertolongan tim kerja kalian atau gunakan alat bantu untuk mengangkat dan membawanya.



**Gambar 3.2** Posisi berdiri

### c. Posisi Lainnya



**Gambar 3.3** Posisi lainnya

#### 1) Posisi bersandar

Beberapa pekerjaan membutuhkan kestabilan tubuh dengan bersandar baik pada saat duduk maupun berdiri. Misalnya, pada saat perekaman gambar dengan sudut tertentu tanpa alat bantu *tripod* maupun *steady cam*. Pada saat duduk, pilihlah kursi dengan sandaran yang membuat nyaman. Sandaran yang digunakan pada saat berdiri harus merupakan objek yang stabil, aman, rata, dan kuat untuk menopang tubuh. Objek sandaran yang tidak rata akan berdampak buruk pada kondisi tubuh yang menjadi tumpuan.

#### 2) Posisi tiarap

Beberapa pekerjaan mengharuskan kita dalam posisi tiarap. Misalnya, perekaman objek dengan *angle* tertentu dari posisi yang mengharuskan kita tiarap. Posisikan tubuh dengan benar dan nyaman di lokasi yang datar dan tidak licin. Hindari tempat yang menimbulkan panas, tidak rata atau kasar.

#### 3) Posisi telentang

Ada pekerjaan dengan posisi yang sebenarnya sangat tidak nyaman tapi harus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Punggung menjadi tumpuan dalam posisi telentang sehingga mengurangi ruang gerak tubuh. Usahakan telentang pada permukaan rata atau gunakan alas agar tidak mengakibatkan cedera pada punggung. Perhatikan wajah, mata atau mulut kita karena rentan terhadap benda yang jatuh dari atas. Pastikan tidak ada yang

berpotensi melukai wajah, mata atau mulut ketika melakukan posisi berbaring telentang.

## **2. Pakaian Kerja**

### **a. Mengenakan Pakaian Sesuai Fungsi dan Kebutuhan**

Banyak jenis bahan dan model dari pakaian yang dikenakan dalam bekerja. Desain khusus dirancang mengikuti fungsi dan kebutuhan dalam bekerja. Pada saat mengenakan pakaian bekerja, perlu dipertimbangkan kenyamanannya berdasarkan jenis bahan, model maupun ukurannya. Sesuaikan pula untuk kondisi luar dan dalam ruangan terutama suhu jika di dalam ruangan ber-AC.

### **b. Mengenakan Pelindung Kepala**

Ketika bekerja di luar ruangan pelindung kepala sangat diperlukan untuk mengurangi panasnya terik matahari. Pada situasi lingkungan kerja yang mempunyai risiko benda keras jatuh dari atas pelindung kepala berupa helm sangat dianjurkan. Lingkungan kerja tersebut contohnya pada saat proses produksi dengan spesial efek tertentu menggunakan beberapa peralatan berat pendukung seperti *crane* dan sebagainya.

### **c. Mengenakan Pelindung Mata**

Lingkungan kerja yang memiliki risiko terhadap keselamatan dan kesehatan mata perlu memperhatikan penggunaan alat pelindung mata. Mata yang terpapar sinar yang menyilaukan dapat berakibat pada kesehatan mata, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kacamata yang digunakan harus mempertimbangkan jenis lensa dan kecerahan untuk menghalau pancaran sinar matahari langsung. Hindari pantulan sinar matahari dari permukaan juga memiliki tingkat risiko yang sama terhadap mata. Selain matahari hindari terkena percikan dari benda atau cairan berbahaya. Misalnya pada pekerjaan di area artistik yang terkadang menggunakan bahan atau cairan yang rentan terhadap mata.

### **d. Mengenakan Masker Pelindung**

Terdapat pekerjaan yang memiliki risiko berhubungan dengan zat kimia, seperti proses cuci cetak pada kamar gelap, atau area kerja artistik dengan cairan yang menyengat dan mengganggu indra penciuman. Pada saat bekerja, penggunaan masker di luar ruangan harus memperhatikan jenis masker yang digunakan agar dapat melindungi saluran pernapasan dan mulut sesuai kebutuhan.

### e. Mengenakan Sarung Tangan

Untuk menghindari kontak langsung tangan dengan benda berbahaya maka penggunaan sarung sangat diperlukan. Jenis pekerjaan ini biasanya yang melibatkan bahan kimia atau zat tertentu yang berbahaya. Selain itu, area pekerjaan dengan objek yang memiliki suhu tertentu juga mengharuskan penggunaan sarung tangan dengan jenis yang sesuai kebutuhan. Perhatikan area kerja yang menggunakan pewarna atau dapat menodai kulit sehingga menimbulkan iritasi baik secara langsung maupun tidak langsung.

### f. Mengenakan Alas Kaki

Penting menggunakan alas kaki dalam bekerja sebagai keamanan maupun kesopanan secara formal. Penentuan jenis alas kaki disesuaikan dengan waktu, fungsi, dan jenis pekerjaan. Gunakan sepatu dengan alas sol berbahan karet jika bekerja pada area permukaan yang licin. Jenis tersebut memiliki daya lekat yang lebih stabil daripada alas berbahan kayu atau solid sehingga tidak mudah terpeleket. Hindari tali sepatu yang tidak terikat dengan rapi, hal ini dapat berisiko menjerat kaki ketika bekerja.

## 3. Jam Kerja



**Gambar 3.4** Jam kerja

### a. Disiplin dengan Waktu Kerja

Taatilah peraturan waktu kerja yang diberlakukan pada pekerjaan. Taati pula batas waktu dari aktivitas pekerjaan (*deadline*). Hindari keterlambatan yang berdampak pada aktivitas pekerjaan selanjutnya. Gunakan *time table* untuk memaksimalkan manajemen waktu sehingga terhindar dari pekerjaan yang berlarut atau tidak terkontrol.

### b. Memaksimalkan Waktu Istirahat

Manfaatkan waktu istirahat dengan seefisien mungkin. Hindari menyianyiakan waktu istirahat dengan aktivitas yang tidak penting. Misalnya tidur larut malam dikarenakan aktiitas yang tidak bermanfaat (seperti jalan-jalan, bermain *game*, dan lain-lain). Waktu istirahat sebaiknya digunakan untuk beristirahat agar pekerjaan keesokan harinya dapat dilakukan dengan kondisi fisik maksimal.

## 4. Kerja Tim

Dunia kerja pada bidang *broadcasting* dan perfilman, merupakan hasil kerja tim. Kerja tim membutuhkan soliditas dan kekompakan antarpersonel tim. 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 *soft skill* menjadi hal utama dalam membangun kinerja yang maksimal.

### Ayo Berdiskusi!

Carilah tiga contoh peristiwa dampak dari kecelakaan kerja pada bidang *broadcasting* dan perfilman. Kemudian diskusikan dalam kelompok untuk mengidentifikasi hal-hal berikut: (kategori kecelakaan, personel yang harus bertanggung jawab, kerugian/korban, solusi pencegahan).

## 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 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 berlebih atau terlalu lembab sehingga menimbulkan jamur pada perangkat.
6. Lakukan *back up* pada media penyimpanan atau *storage*.
7. Buatlah catatan penggunaan peralatan pekerjaan dan penyimpanannya.



**Gambar 3.5** Posisi berdiri

## C. KESELAMATAN PADA LINGKUNGAN KERJA

### 1. Luar Ruangan

Pastikan seluruh area kerja di luar ruangan terhindar dari risiko kecelakaan kerja. Area kerja luar ruangan dapat berupa darat, perairan, maupun udara. Untuk area kerja di perairan persiapkan pelampung untuk mengantisipasi risiko kecelakaan. Antisipasi pula aspek alam dan bangunan sekitar yang tidak stabil sehingga akan menyebabkan

kecelakaan kerja. Kondisi cuaca ekstrem pada luar ruangan harus diantisipasi dengan area berlindung. Selain keselamatan pada lingkungan kerja, kita juga harus menjaga kelestarian lingkungan hidup dengan menjaga, merawat dan melestarikannya. Misalnya pekerjaan yang mengharuskan melakukan penebangan pohon atau tanaman, maka hal tersebut harus dapat tergantikan dengan pohon atau tanaman baru sebagai wujud pelestarian lingkungan hidup.



**Gambar 3.6** Keselamatan pada lingkungan kerja

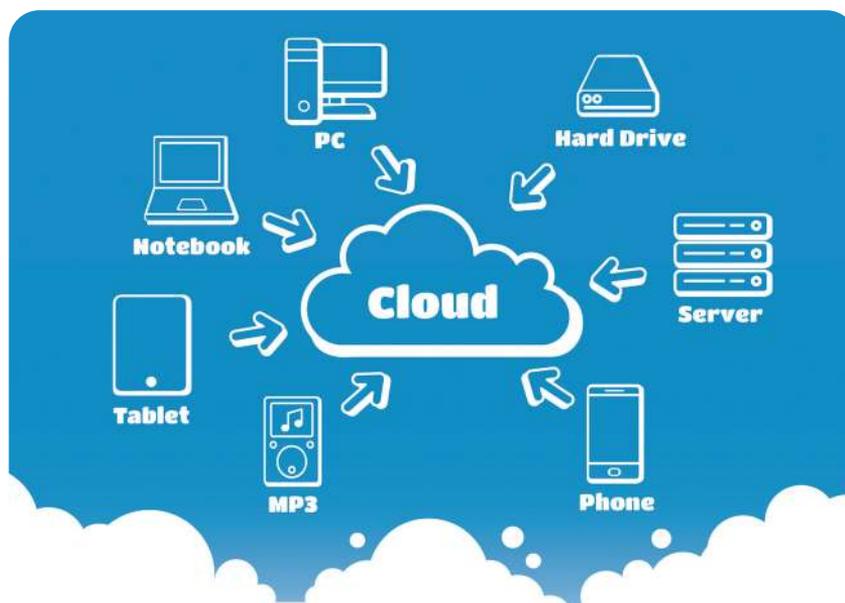
## 2. Dalam Ruangan

Area kerja dalam ruangan harus memperhatikan sirkulasi udara, suhu dan pencahayaan yang cukup. Produktivitas pekerjaan sangat dipengaruhi oleh kenyamanan dalam bekerja. Tingkat kelembaban harus diperhatikan agar aman dari bahaya bakteri dan jamur di dalam ruangan. Perbandingan peralatan dan jumlah orang dalam ruangan harus memenuhi standar luas ruang yang ideal. Sediakan alat pemadam api ringan (apar) pada setiap ruangan yang berisiko terjadi kebakaran. Adanya petunjuk arah jalur darurat atau titik kumpul untuk mengantisipasi terjadi musibah yang tak terduga.

### Ayo Berdiskusi!

Buatlah kelompok yang terdiri dari enam orang. Masing-masing siswa mencari tiga rambu atau simbol K3 beserta penjelasannya. Gabungkan hasil tiap siswa di kelompoknya masing-masing. Kemudian presentasikan dan diskusikan dengan kelompok lainnya.

## D. KESELAMATAN PADA HASIL KERJA



Gambar 3.7 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 description*nya 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.

### Ayo Praktikkan!

Buatlah dan tentukan *watermark* ciri khas Anda, kemudian letakan pada salah satu karya visual berupa foto yang Anda miliki!



### Rangkuman

1. Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Hidup (K3LH) meliputi keselamatan pekerja, keselamatan peralatan kerja, keselamatan pada lingkungan kerja, dan keselamatan pada hasil kerja.
2. Hal-hal yang harus diperhatikan terkait keselamatan dan kesehatan kerja pada individu pekerja dalam suatu pekerjaan *broadcasting* dan perfilman sebagai berikut: 1) posisi dan sikap kerja, 2) pakaian kerja, 3) jam kerja, dan 4) kerja tim.
3. Pentingnya memperhatikan dan mengerti Keselamatan Pekerja, Peralatan Kerja, Lingkungan Kerja, dan Hasil Kerja K3LH.



### Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio yaitu laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

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



## Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Keselamatan Pekerja		
Keselamatan Peralatan Kerja		
Keselamatan Lingkungan Kerja		
Keselamatan Hasil Kerja		
Berikan pendapat kalian tentang:		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat:		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		
Pendapat:		



## Pengayaan

Silakan kalian mencari regulasi aturan terkait dengan K3LH dan menganalisisnya yang sesuai dengan kegiatan proses produksi program radio, televisi, dan film.

Sebagai contoh terkait regulasi K3LH:

[https://www.youtube.com/watch?v=ZN6K\\_Ncy9t8](https://www.youtube.com/watch?v=ZN6K_Ncy9t8)



Pindai Aku!



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

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

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

4



## DESAIN PRODUKSI PROGRAM RADIO, TELEVISI DAN FILM (PROTOTYPE)



### Pertanyaan Pemantik

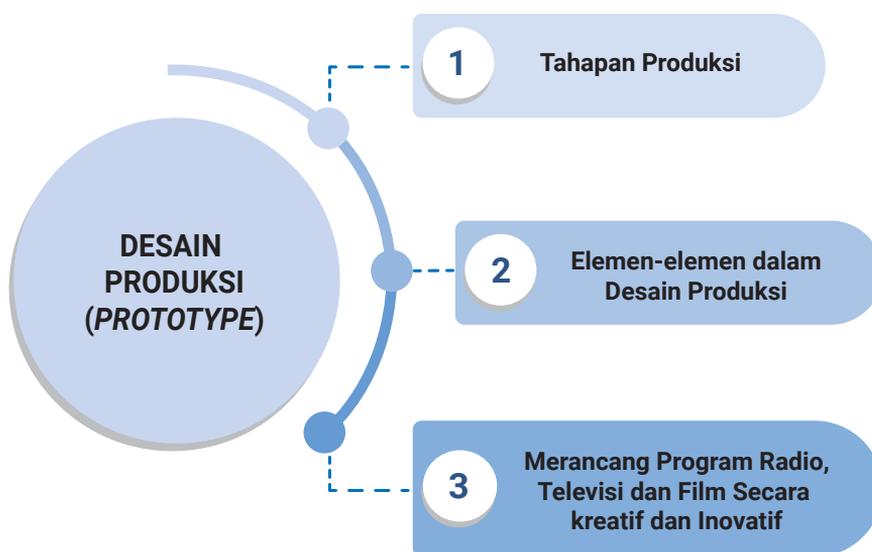
Menurut Anda gambar pada kover bab ini tersebut bercerita tentang?

Hai, siswa-siswa Indonesia generasi penerus bangsa yang kreatif, hebat luar biasa!

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudahkannya dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apapun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 4 ini.

### Peta Konsep



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, diharapkan kalian mampu mengidentifikasi tahapan produksi, menganalisis elemen-elemen dalam desain produksi, serta merancang desain produksi program radio, televisi, dan film secara kreatif dan inovatif.

Pembelajaran yang kalian lakukan merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikutinya dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman, membiasakan kedisiplinan, percaya diri, cermat dan teliti dalam menyelesaikan pembelajaran. Pada bab 4 ini, kalian akan mempelajari tahapan produksi, elemen-elemen dalam desain produksi, dan merancang program radio, televisi, dan film secara kreatif dan inovatif. Materi tersebut seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian juga akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana penerapannya dengan cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai dengan norma sosial di sekitar kalian yang harus kita taati.



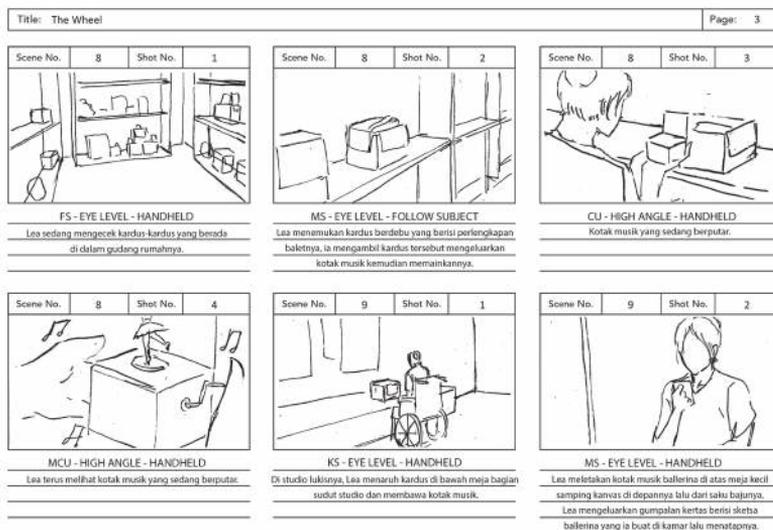
### Kata kunci

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



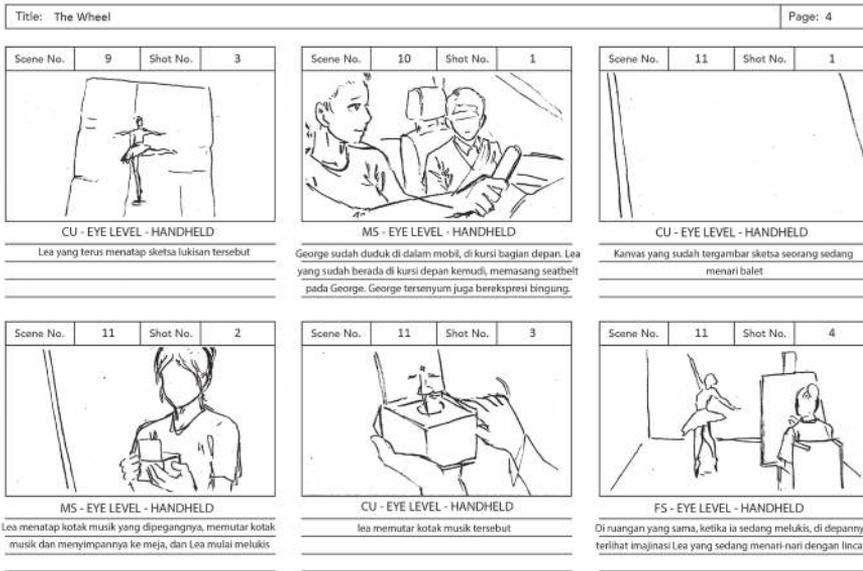
### Apersepsi

Coba pelajari desain *storyboard* di bawah ini, lalu setelah kalian mempelajarinya silakan kalian melihat hasil penerapan produksi dari *storyboard* menjadi karya film pendek.



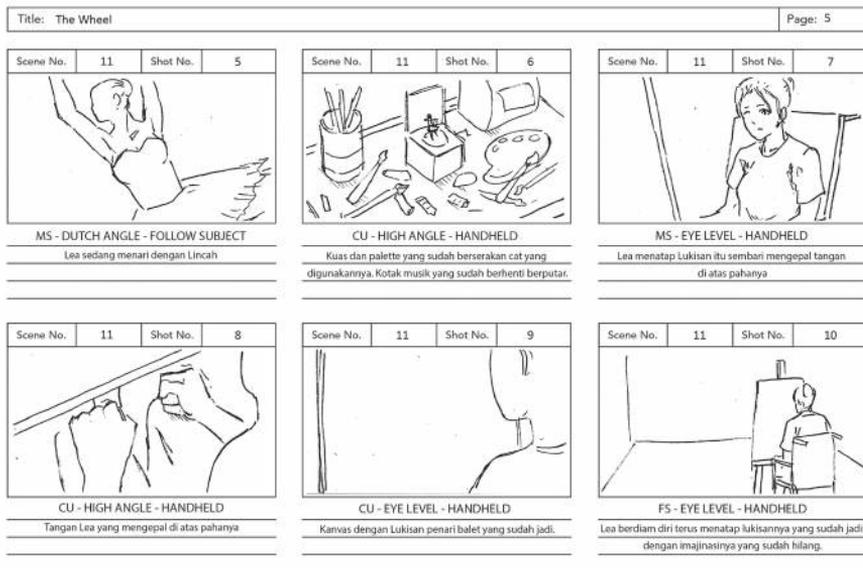
**Gambar 4.1** *Storyboard 1*

Sumber: Haikal Fadlan (2019)



**Gambar 4.2** Storyboard 2

Sumber: Haikal Fadlan (2019)



**Gambar 4.3** Storyboard 3

Sumber: Haikal Fadlan (2019)



Hasil video: <https://youtu.be/ficGPCBY79o>

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.

Produksi film merupakan sebuah kerja kreatif yang terstruktur. Kenapa dikatakan terstruktur? Karena apabila struktur kerjanya tidak dilakukan dengan tahapan kerja yang benar, maka proses secara keseluruhan akan mengalami kesulitan dan bisa berakibat gagal di tengah jalan. Proses pembuatan film pada tahap praproduksi memiliki sistem kerja yang ideal dalam pelaksanaannya. Sistem kerja yang ideal itu membuat sebuah produksi berjalan lancar. Pada buku ini dijabarkan mengenai pembelajaran ideal untuk siswa-siswi yang mempelajari bagaimana memproduksi sebuah film. Proses kerja sebuah produksi film sebaiknya dilakukan tahap demi tahap dengan tepat sesuai prosedur dengan baik.

## A. TAHAPAN PRODUKSI PROGRAM RADIO, TELEVISI, DAN FILM

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



**Gambar 4.4** Tahapan praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan awal dalam proses produksi film, yang meliputi kegiatan pembuatan ide cerita sampai dengan skenario jadi. Kedua, kegiatan perencanaan yang berkaitan dengan anggaran dana, penjadwalan, merancang kebutuhan-kebutuhan dari masing-masing divisi sebagai pendukung pada proses produksi. Terakhir persiapan,

persiapan merupakan kegiatan praproduksi tahap akhir sebagai kegiatan yang akan menakar segala macam perencanaan yang sudah didesain. Segala macam perencanaan yang sudah didesain akan dievaluasi kembali pada tahap ini hingga semuanya pasti, dan siap untuk jalan syuting.

Pada tahapan praproduksi kegiatan rapat kerja merupakan hal yang perlu dilakukan. Rapat kerja biasa disebut atau disingkat dengan kata PPM sampai dengan FPPM. PPM adalah singkatan dari *Pre-Production Meeting*, dalam tahap praproduksi kegiatan ini dilakukan oleh beberapa kru inti di antaranya: produser, sutradara, dan penulis skenario, supervisi seluruh divisi, hingga seluruh tim kerja yang terlibat. FPPM adalah singkatan dari *Final Pre-Production Meeting*, merupakan rapat final dari rangkaian rapat kerja dalam tahap praproduksi yang menghasilkan keputusan dan kesepakatan kreatif final.

## 2. Produksi (Definisi Produksi)



**Gambar 4.5** Tahapan produksi

Produksi adalah tahap eksekusi pengambilan gambar syuting yang telah didesain pada tahap praproduksi. Tahap produksi akan berjalan baik, jika tahap praproduksi terdesain dengan baik. Pada tahap produksi, manajemen waktu menjadi hal penting untuk diperhatikan. Hal ini berkaitan dengan aktivitas kru, pengambilan gambar, pemain, dan seluruh pihak yang terlibat, seperti: pemilik lokasi, pemilik rental alat kerja, hingga investor pemodal produksi film.

Tahap produksi merupakan tahapan penting dalam seluruh rangkaian produksi film. Tahap produksi adalah tahap di mana proses kreatif film

diciptakan. Perlunya kesadaran dan konsentrasi penuh dalam setiap aspek pelaksanaannya. Pada dasarnya tahap produksi adalah aksi dari rencana yang telah dibuat ketika di tahap praproduksi. Keberhasilan tahap ini sangat bergantung pada seberapa baik tahap praproduksi dilakukan. Semakin praproduksi matang, maka dapat dipastikan tahap produksi akan lebih mudah dilakukan.

### 3. Pascaproduksi



**Gambar 4.6** Tahapan pascaproduksi

Pascaproduksi merupakan kegiatan yang di dalamnya meliputi *editing* film, *mixing* suara, hingga pewarnaan film. *Editing* dalam proses kerja produksi film adalah proses eksekusi kedua yang begitu penting. Bahkan editor bisa disebut sutradara kedua dalam tahapan produksi film. Karena *editing* sebagai divisi yang dapat membuat dan merangkai gambar-gambar yang sebelumnya hanya sebuah potongan-potongan gambar tidak beraturan dari hasil syuting, menjadi rangkaian gambar yang punya cerita sesuai dengan dramatik 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.

#### Ayo Berdiskusi!

Carilah literasi terkait tahapan produksi program radio, televisi, dan film. Kemudian diskusikan secara berkelompok tahapan-tahapan tersebut serta klasifikasikan kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapannya.

## B. ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN PRODUKSI

### 1. Peralatan Pendukung Dalam Mendesain Produksi

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

Divisi penulisan skenario/penulis naskah memiliki beberapa peralatan yang dapat mendukung proses kerjanya. Peralatan tersebut berupa alat-alat manual dan alat-alat yang didukung oleh teknologi. Alat-alat divisi penulisan skenario/penulis naskah dengan peralatan manual, di antaranya:

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

Alat-alat penulisan skenario/penulis naskah dengan cara manual, merupakan alat-alat yang mendukung kerja penulis dan bisa dilakukan di manapun dan kapanpun. Peralatan ini sangat efektif digunakan oleh penulis dalam proses awal menulis, ataupun pada saat membuat catatan awal sebelum membuat format penulisan skenario yang sebenarnya.

Alat-alat divisi penulisan skenario/penulis naskah dengan dukungan teknologi di antaranya:

- Komputer atau Laptop.
- Tetikus.
- *Software* (Perangkat Lunak); *Office, Final Draft, Celtex, Scrivener, Movie Magic.*
- *E Book.*
- Modem (Kebutuhan Internet).

Alat-alat dengan dukungan teknologi ini adalah bagian dari perkembangan dunia yang memudahkan sistem kerja dari divisi penulisan skenario/penulis naskah. Namun, ada kekurangan dan kelebihan, sebagai contoh pada saat riset lapangan dalam tahap proses pengembangan ide yang terkadang jauh dari listrik dan juga jaringan internet yang memadai. Hal ini membuat kerja manual dengan alat-alatnya sangat dibutuhkan.

#### b. Peralatan Divisi Penyutradaraan/Penyiar (Radio)

Divisi penyutradaraan/program *director*/penyiar (radio) sangat membutuhkan alat-alat yang mendukung kerja sejak proses praproduksi hingga pascaproduksi. Alat-alat tersebut merupakan alat yang kerjanya

membantu memberikan informasi waktu, gambar, dan suara secara langsung sebagai penghasil keputusan kreatif yang akan dilakukan oleh sutradara/program *director* penyiar (radio).

Adapun peralatan yang sangat dibutuhkan oleh divisi penyutradraan/program *director*/penyiar (radio), di antaranya sebagai berikut:

- Draft 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 memang tidak lepas dari peralatan perkantoran dan juga alat-alat yang mendukung produksi syuting dan siaran (radio). Namun, karena manajemen produksi ruang lingkupnya manajerial maka membutuhkan peralatan yang dapat memfasilitasi divisi-divisi lain. Peralatan divisi manajemen produksi yang mendukung kerja tim diantaranya sebagai berikut;

- Komputer atau Laptop.
- Printer.
- *Scanner*.
- ATK (Alat Tulis Kantor).
- Peralatan Konsumsi.
- *Handy Talkie*.

### d. Peralatan Divisi Artistik

Pada divisi artistik, peralatan yang digunakan sangat beragam dan banyak jenisnya, karena divisi artistik bertanggung jawab untuk; *setting, makeup,*

*wardrobe*, *visual effect*, dan Properti. Untuk itu, pada divisi artistik ini akan diuraikan peralatan berdasarkan bidang kerjanya dalam 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, asesoris *makeup*
- *Visual effect*
- Properti
- *Green screen* atau *blue screen*

#### e. Peralatan Divisi Penata Kamera

Pada divisi penata kamera memang banyak sekali alat-alat pendukungnya, namun penulis mencoba menjabarkannya secara fungsi penting yang dapat mendukung produksi film.

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*; *Sterofom*, *Reflector*.
- Listrik; *Panel Box*, Kabel.

#### f. Peralatan Divisi Tata Suara

Peralatan divisi tata suara dalam melakukan kerjanya mempunyai ragam peralatan, yang di antaranya ada dua bidang kerja dalam tata suara yakni; perekaman di lapangan dan juga *audiopost* (pengeditan suara). Alat-alat tersebut digunakan dan disesuaikan berdasarkan konsep yang direncanakan. Dalam dasar produksi film ini, penulis mencoba menjabarkan alat-alat *basic* yang dapat membantu proses produksi film.

Alat-alat dalam tata suara dalam proses perekaman suara di lapangan diantaranya 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)**

Peralatan divisi *editing*/operator (radio) membutuhkan komputer yang sesuai spesifikasi dan juga perangkat lunaknya (*software*). Dengan begitu proses *editing* atau *mixing* (radio) bisa berjalan dengan efisien.

Alat-alat *editing*/Operator (Radio) di antaranya sebagai berikut;

- Komputer atau laptop.
- *Hard disk* internal atau external.
- Perangkat lunak (*software*).
- *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:

- a. Membuat List Kelompok Kerja.
- b. Membuat Ide Pokok, Tema, dan *Basic Story*
- c. Membuat Skenario.
- d. Membuat Rancangan Produksi:
  - Analisa Skenario dari Masing-Masing Divisi Kerja.
  - Konsep Perdivisi Kerja.

- *Breakdown.*
- *Hunting Plan* (casting/analisa karakter /penyiar radio/host, *hunting* lokasi, *hunting* pemain, equipment, *hunting* artistik, *production support*)
- *Hunting Report* (pemain, lokasi, *equipment*, artistik, *production support*)
- 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/>)



### C. MERANCANG PROGRAM RADIO, TELEVISI, DAN FILM SECARA KREATIF DAN INOVATIF

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 radio, televisi, dan film memang media yang berbeda.

#### 1. Praproduksi

Selanjutnya adalah sebuah materi pembelajaran praproduksi radio, televisi, dan film dengan urutan sistem kerja yang ideal, di antaranya memahami: ide cerita dan pengembangannya, melaksanakan penulisan skenario, membuat rancangan produksi radio, televisi, dan film, merancang penataan artistik dan teknik dengan baik, mengenal dan memahami studio atau lokasi syuting, dan melakukan latihan (*rehearsal*).

##### a. Ide Cerita dan Pengembangannya: Ide, Tema, *Basic Story*, Sinopsis, dan Treatment (Segmen)

Ide cerita film merupakan sebuah benih awal dari proses produksi radio, televisi, dan film secara keseluruhan. Ide cerita yang lahir akan berproses

dan mengalami pengembangan. Ide cerita dan pengembangannya sangat menentukan produksi ke depannya. Karena sebelum produksi dilakukan, tahap praproduksi ide cerita dan pengembangannya menjadi skenario atau naskah harus disepakati dahulu, sebelum membuat rancangan produksi.

- **Ide**

Ide sebagai landasan cerita yang akan dibuat menjadi program radio, televisi, dan film adalah awal semua tahapan pembuatan dimulai. Ide jika digambarkan dalam sebuah imajinasi yang muncul di kepala akan sangat tak terhingga dan abstrak. Ide bisa didapat dari mana saja dan siapa saja, dari apa yang kita dengar, lihat, baca, termasuk juga dari seluruh kru yang terlibat hingga pihak luar yang tidak terlibat sama sekali dalam produksi. Ide adalah sebuah gambaran cerita imajinasi dalam satu kalimat perenungan yang akan mengalami perkembangan pada proses nantinya. Berikut adalah contoh kalimat ide untuk membuat program radio, televisi, dan cerita film:

- **Contoh kalimat Ide:**

“Kesuksesan akan didapat dengan kegigihan dan kerja keras”

Contoh kalimat ide di atas merupakan sepenggal kalimat dari ide cerita yang dalam imajinasi begitu luas. Sepenggal kalimat di atas cukup untuk mengembangkan ide menjadi sebuah tema.

- **Tema**

Tema merupakan penjelasan inti cerita. Tema adalah pengembangan dari ide yang didapat. Tema dapat ditulis dengan satu hingga dua kalimat yang menarik. Contoh tema cerita; cinta, keluarga, agama, pertemanan, petualangan, dan lain-lain. Berikut contoh penulisan tema dalam film:

- **Contoh Penulisan Tema:**

“Tentang seorang pemuda dari desa yang bekerja di kota sebagai buruh pabrik sepeda selama sepuluh tahun, dengan kegigihan dan kesungguhan akhirnya dia dapat membuat sepeda hasil kreasinya sendiri serta mendirikan pabrik sepeda di desanya.”

Dari contoh tema di atas terdapat dua kalimat yang tertulis. Dua kalimat tersebut menjelaskan inti cerita. Pada kalimat pertama terdapat juga dua kata yang ditebalkan dan juga digaris bawahi.

Kedua kata itu merupakan kunci dari penulisan tema dalam radio, televisi, dan film. Kata “Tentang” merupakan kata kunci awal dari kalimat tema, dan kata “yang” akan menjelaskan inti aksi dan reaksi tokoh utama dalam cerita atau mungkin dalam program radio dan televisi bisa dikaitkan dengan penyiar atau host. Kedua kata itu merupakan kunci dari penulisan tema dalam radio, televisi, dan film. Kata “**Tentang**” merupakan kata kunci awal dari kalimat tema, dan kata “**yang**” akan menjelaskan inti aksi dan reaksi tokoh utama dalam cerita atau mungkin dalam program radio dan televisi bisa dikaitkan dengan penyiar atau host.

- **Basic Story**

*Basic Story* merupakan merupakan rangkaian cerita dasar. *Basic Story* berasal dari tema, dan lebih konkret dibanding tema. Dalam *Basic Story* terdapat:

- 1) *Setting* yang menjelaskan ruang dan waktu dalam cerita.
- 2) Tokoh protagonis, tokoh protagonis dikenalkan dalam cerita (perkenalan), dalam radio dan televisi bisa dikaitkan dengan penyiar atau host.
- 3) Tokoh protagonis/penyiar/*host* mengalami ketergangguan.
- 4) Protagonis/penyiar/*host* melakukan aksi untuk menyelesaikan masalah/ketergangguan yang terjadi.
- 5) Protagonis/penyiar/*host* menghadapi masalah inti dari cerita.
- 6) Penyelesaian masalah oleh protagonis/penyiar/*host* (berhasil atau tidak), atau kesimpulan isi program.

- **Contoh basic story Story film *All the President's Men*:**

Bernstein dan Woodward adalah dua reporter muda The Washintong Post pada masa terbongkarnya skandal Watergat. Mereka pergi untuk menyingkap berita yang sesungguhnya di balik skandal Watergat, dan pejabat-pejabat pemerintah yang kemungkinan terlibat.

Pada mulanya editor mereka ragu Bernstein dan Woodward akan memperoleh berita, mengingat keduanya belum berpengalaman. Bernstein dan Woodward sempat frustrasi karena The New York Times mengalahkan mereka untuk beberapa bagian berita. Mereka hampir tersingkir karena tidak mendapatkan materi berita yang cukup. Sumber-sumber yang mereka datangi takut memberikan informasi dan tidak mau bicara. Peluang terputus ketika seorang wanita setuju untuk bicara ternyata perempuan yang keliru. Bernstein

kemudian pergi ke Florida untuk memperoleh beberapa informasi tetapi tidak berhasil mendapatkannya. Mereka tidak memperoleh cukup petunjuk dan segala sesuatunya tampak begitu terselubung.

Krisis timbul ketika mereka yang menyatakan keterlibatan salah seorang penasihat Gedung Putih, Hadelman, dalam skandal Watergate. Disangkal dan membuat keduanya tak lagi dipercaya dan hidup mereka terancam. Tetapi akhirnya mereka berhasil mendapatkan berita yang membuka jalan bagi terbongkarnya skandal Watergate yang terbukti melibatkan Gedung Putih, termasuk Hadelman.

*Contoh Basic Story (Dalam Buku Penulisan Skenario Film Panjang karya RB. Armantono & Suryana Paramita)*

Dengan melihat elemen-elemen yang ada dalam *basic story*, kita bisa menilai betapa pentingnya sebuah *basic story* dalam mengembangkan sebuah ide cerita film atau pun dalam konten program radio dan televisi. Apabila hanya menjadi sebuah narasi yang akan diceritakan, *basic story* sudah mulai terbaca jelas menjadi sebuah cerita utuh yang memiliki pembuka dan penutup cerita.

- **Sinopsis**

Sinopsis merupakan pengembangan dari *basic story*. Jika melihat *basic story* sudah memiliki elemen-elemen dalam cerita yang cukup jelas, sinopsis mulai mengembangkan elemen-elemen tersebut menjadi bentuk yang lebih imajinatif dalam bentuk situasi dramatik, mendeskripsikan ruang dan waktu, karakteristik, plot dan sub plot, dan juga konflik yang konkret. Dalam sinopsis juga mulai terdapat elemen suara yang dideskripsikan.

- **Contoh Sinopsis Film Andai Hujan Tak Datang:**

Bram tiba di rumah, dengan seragam dan tasnya. Ia langsung disambut anak-anaknya yang langsung berlari menghampiri Bram. Tak lama Ine menyusul. Anak-anaknya langsung menyampaikan apa-apa saja yang ingin mereka lakukan bersama Bram.

Di kamar tidurnya, Bram duduk di ujung ranjang, menundukan kepalanya dengan memegang surat yang telah dibuka di tangannya. Ine yang duduk di belakang Bram bersandar di atas ranjang.

Di meja makan saat sarapan, Bram memulai dialog yang seakan memberi tahu Ade dan Reno dirinya akan pergi jauh. Bram menanyakan hal-hal seputar kepergiannya kepada Ade secara tidak

gambang. Reno yang tak sengaja mendengar kabar semalam sangat mengerti apa yang coba diutarakan oleh Bram, ia kecewa dan segera meninggalkan meja makan, menggendong tasnya dan berangkat. Ine langsung menatap Bram, semuanya terdiam.

Di ruang tengah, Ade sedang mengerjakan PR menggambar, ia menggambar keluarga. Ada Ade, Reno, Ine dan Bram dengan seragam tentaranya. Bram dan Ine duduk di sofa, di belakang Ade dan mempersiapkan berkas-berkas. Bram bertanya apa yang sedang dikerjakan Ade, setelah dijawab itu adalah PR dari sekolahnya, Bram mulai menghampiri Ade, bertanya lagi soal hal-hal mengenai jikalau Bram pergi jauh dalam waktu yang lama. Ade malah bertanya balik soal siapa yang akan menggantikannya atas hal-hal yang biasa ia lakukan bersama ayahnya. Bram menoleh kepada Ine yang langsung membuang pandangannya ke berkas yang sedang ia rapikan.

Malam itu Ade ditemani tidur oleh Bram. Dalam selimut, Bram memeluk dan mengusapi kepala Ade. Ade terlihat gelisah, masih belum juga tertidur. Akhirnya Ade menatap Bram dan bertanya apakah dirinya benar-benar akan pergi jauh dan lama. Bram tidak bisa menjawab Ade. Ade terlihat sangat kecewa dan memalingkan badannya membelakangi Bram.

Bram berangkat ke kantor menggunakan mobil dinas dengan Ade di samping lengkap dengan seragam sekolah dan sabuk pengaman. Pagi itu sama sekali tak terlihat semangat Bram. Tatapannya kosong. Ia menoleh ke sebelahnya, melihat wajah Ade yang sedang menatap ke luar jendela mobil. Hal itu membuat Bram terlihat sedih.

Malam hari, Bram menahan Reno yang sudah berdiri dari meja makannya mengangkat piring kotor. Bram mengatakan ia ingin bicara pada Reno, Reno pun duduk kembali. Ine segera membawa Ade ke kamarnya. Di meja makan Bram menyampaikan bahwa dalam hidup, tidak selalu yang ditinggalkan lebih sakit daripada yang meninggalkan dan dalam hidup tidak semua pilihan dapat dipilih. Ada pilihan yang memaksa untuk dipilih.

Hari setelah terjadi dialog antara Bram dan Reno, suasana rumah menjadi sangat sepi. Kegiatan yang biasa dilakukan bersamapun terasa dingin. Ia melihat sudut-sudut rumah, sangat sepi. Bram mulai

berkemas, memasukan semua bawaannya ke dalam koper, termasuk berkas-berkas.(intercut).

Pagi di mana Bram akan pergi pun tiba, Ine, Reno dan Ade membantu membawakan dan memasukan barang bawaan Bram ke dalam mobil. Bram berpamitan. Bram memeluk Ade, mencium Ine dan mengusap kepala Reno. Ade memberikan gambar yang ia gambar pada beberapa malam sebelumnya. Gambar keluarga mereka. Dari dalam mobil akhirnya Bram pamit. Memandang gambar yang Ade berikan. Ia melambaikan tangannya lama, dengan wajah yang sangat sedih dan berat. Begitu juga Ine dan Reno yang terlihat sangat sedih.

Contoh Sinopsis dari Film Tugas Karya Akhir Mahasiswa FFTV IKJ, Karya Sutradara Kintan Labiba M, Penulis Skenario M. Azurri Meihaj.

Sinopsis adalah bentuk detilnya *basic story*. Sinopsis membentuk gambaran cerita yang mulai terbaca deskripsi gambar dan suara. Dengan sinopsis cerita dalam bentuk narasi akan mulai terlihat bentuk kerangka ceritanya. Kerangka cerita tersebut akan menjadi struktur rangka dari cerita yang dibagi berdasarkan latar tempatnya.

Jika kita membeli DVD film, biasanya kover belakang akan ada satu sampai tiga paragraf yang menjelaskan inti dari film yang kalian beli. Ini jelas berbeda dengan sinopsis yang dijelaskan di sini. Perbedaan mendasarnya adalah sinopsis yang tertera di kover belakang DVD adalah cara produser menjual cerita dari film sehingga terlihat menarik dan orang-orang akan membeli DVD tersebut sebagai koleksi. Sedangkan sinopsis film di sini adalah struktur cerita film dari awal sampai akhir yang sudah lebih detil dari *basic story*. Fungsinya adalah sebagai panduan untuk penulis skenario ketika akan menulis ke tahap selanjutnya (*treatment* dan skenario)

- **Treatment**

*Treatment* adalah tahapan proses penulisan kreatif setelah sinopsis. *Treatment* merupakan kerangka cerita yang sudah terstruktur. *Treatment* bentuknya mendeskripsikan gambar dan suara. *Treatment* membentuk struktur pola dalam cerita untuk film yang akan diproduksi. Dalam *treatment* struktur dramatis yang jelas sudah terbentuk (sketsa) seperti; aksi, karakter, *type of shot*, dialog, dan *scene* (adegan).

## • Contoh Treatment:

### **HAFALAN SHALAT DELISA (2011)**

#### **1. RUMAH DELISA**

Saat terdengar azan subuh, terlihat kesibukan di rumah Delisa. Aisyah berusaha membangunkan Delisa yang masih tertidur. Zahra--- saudar kembar Aisyah--- mengambil air wudu sementara Ummi Salamah--Ibu Delisa---sedang mengaji. Terjadi sedikit keributan antara Aisyah dan Delisa karena Delisa sulit dibangunkan. Akhirnya Fatimah---kakak tertua Delisa yang berumur sekitar 15 tahun---berhasil membujuk Delisa untuk bangun. Delisa berusaha menghafalkan bacaan shalatnya. Aisyah terus menggodanya karena Delisa belum hafal dengan bacaan shalatnya. Pada saat itulah terdengar bunyi telpon berdering. Delisa langsung mengangkatnya dan ternyata yang menelpon adalah ayahnya --- Abi Usman.

#### **2. KAPAL TANKER**

Abi Usman bekerja sebagai mekanik di sebuah kapal tanker. Ia menelpon dari kapal tanker yang sedang berlayar. Abi Usman menanyakan hafalan salat Delisa. Abi Usman kemudian berjanji kepada Delisa akan memberikan hadiah sepeda.

#### **3. RUMAH DELISA**

Delisa gembira sekali ketika melalui telpon Abi Usman menjanjikan sepeda untuknya. Hal ini menimbulkan kecemburuan Aisyah. Ummi Salamah terpaksa meleraikan dengan menjelaskan bahwa *toh* sepeda itu bisa digunakan bersama-sama secara bergantian. Delisa menghampiri Ummi dan dengan lirih mengatakan “Aku cinta Ummi karena Allah”. Ummi Salamah terharu dan menangis sambil memeluk Delisa.

#### **4. TEPI PANTAI**

Beberapa anak kecil yang kesemuanya laki-laki dengan gembira bermain sepak bola di tepi pantai. Di antara mereka terdapat Umam. Delisa datang dan ikut bermain sepak bola. Delisa terlihat gembira sekali bermain sepak bola meskipun hanya dirinya yang perempuan. Suasana sempat ribut karena Umam bermain curang. Pada saat itu Delisa melihat Tiur yang sedang bersepeda. Delisa berlari ke arah

Tiur dan memintanya mengajari sepeda. Delisa menceritakan ayahnya berjanji akan membelikan sepeda. Tiur sempat sedih dan mengatakan Delisa pasti senang karena masih mempunyai ayah. Tiur tidak mempunyai ayah karena sudah meninggal. Tiur akhirnya mengajari Delisa bersepeda. Delisa berusaha keras agar bisa menggunakan sepeda meskipun sempat terjatuh di tanah. Delisa mengatakan ia ingin berusaha lebih keras untuk menghafal bacaan shalatnya.

## **5. SURAU**

Delisa ke surau bersama Tiur untuk mengaji. Sudah terlihat anak-anak yang lain. Delisa menghampiri gurunya yang bernama Ustaz Rahman. Delisa menagih janjinya. Ustaz Rahman berjanji akan memberikan coklat jika anak-anak mengatakan cinta ummi karena Allah dan umminya menangis. Delisa mengatakan Umminya menangis. Ustaz Rahman akhirnya memberikan coklat sebagaimana yang dijanjikannya. Saat mengajar, Ustaz Rahman pamit karena akan ke Meulaboh. Anak-anak mengetahui Ustaz Rahman akan menikah dengan seorang gadis di Meulaboh. Delisa juga sempat menanyakan mengenai calon isteri Ustaz Rahman. Ketika bubar, ternyata Ummi Salamah sudah menunggu Delisa. Ummi Salamah mengajak Delisa untuk pergi ke toko Koh Acan.

## **6. TOKO KOH ACAN**

Ummi Salamah membawa Delisa ke toko Koh Acan. Ia membelikan kalung dengan bandul berinisial D. Koh Acan mengerti kalung tersebut untuk hadiah Delisa jika sudah hafal bacaan shalatnya. Koh Acan mengatakan Ummi cukup membayarnya dengan separuh harga. Delisa senang sekali dengan kalungnya. Tetapi Ummi Salamah mengatakan bahwa kalung tersebut baru akan diberikan pada Delisa jika sudah hafal dengan bacaan shalatnya.

## **7. RUMAH DELISA**

Delisa membujuk Ummi agar bisa melihat kalungnya barang sebentar. Kalung Delisa sempat menimbulkan kecemburuan pada Aisyah. Ummi berusaha memberi penjelasan pada Aisyah karena toh Aisyah juga sudah mendapatkan hadiah kalung. Ketika Delisa akan memakan coklat pemberian Ustaz Rahman, Aisyah mempertanyakan dari mana Delisa mendapatkan...

*Contoh Treatment (Dalam Buku Penulisan Skenario Film Panjang karya RB. Armantono & Suryana Paramita)*

## b. Skenario/Naskah

Setelah melalui tahapan ide cerita dan pengembangannya, barulah kita bisa membuat skenario/naskah. Membuat skenario/naskah akan lebih mudah jika proses ide cerita dan pengembangannya dilalui dengan baik. Kenapa harus melalui proses itu? Karena proses kerja ide cerita dan pengembangannya secara struktur merangkai sebuah cerita film secara bertahap dan menjadikan cerita itu konkrit dalam deskripsi yang akan ditransformasikan menjadi sebuah kreatif gambar dan suara.

Skenario/naskah adalah cetak biru (*blue print*) dari sebuah kreatif gambar dan suara. Kenapa skenario dan naskah bisa dibilang cetak biru dari radio, televisi, dan film? karena skenario dan naskah merupakan dasar cerita yang sudah mempunyai alur cerita, latar, tokoh, konflik, dramatik, penjelasan unsur suara, cerita yang konkrit, hingga penyelesaian masalah yang jelas. Sehingga untuk mentransformasikannya menjadi sebuah kreatif gambar dan suara akan menjadikan proses kreatifnya lebih jelas.

### • Contoh bentuk Skenario:

#### Tanah Air Beta (2010)

##### 8. EXT.PERBATASAN – PAGI

Setelah referendum, sebagian masyarakat yang prointegrasi mengungsi meninggalkan wilayah Timor Leste. Orang-orang mengungsi melintasi sungai dan jembatan, meninggalkan satu sisi jembatan dengan bendera PBB yang berkibar dan dijaga tentara internasional. Mereka mengungsi membawa bekal --- bahkan satu dua orang membawa binatang ternaknya dan juga beberapa laki-laki membawa ayam aduannya.

Di antara para pengungsi, TATIANA seorang ibu muda berjalan membawa perbekalan sambil menggandeng MERRY --- anaknya yang baru berumur sekitar 5 tahun --- kelelahan terkesan telah menempuh perjalanan dalam jarak yang jauh. Sayup-sayup terdengar suara tembakan-tembakan. Suara tembakan meskipun sayup tapi sempat menimbulkan trauma bagi Tatiana. Buru-buru ia meraih Merry --- menggendong dan mempercepat langkahnya.

Melintasi jembatan, Tatiana yang berjalan menggendong Merry langkahnya tiba-tiba melambat dan terhenti. Matanya tertumbuk ke

satu arah --- ke bendera merah putih yang berkibar sebagai penanda perbatasan Negara. Merry yang berada di dalam gendongannya kemudian juga melihat ke arah yang sama. Keduanya memandang ke arah bendera sementara di sekitar mereka arus pengungsi terus bergerak mengalir. Menatap bendera merah putih yang berkibar, wajah Tatiana menyiratkan bahagia. Menatap Merry sambil tersenyum, berbisik lirih dan memeluk Merry lebih erat mengekspresikan kebahagiaan.

TATIANA

Kita sudah sampai, sayang.....

Kita sudah sampai.....

## 9. EXT. PERBATASAN – PAGI

Suasana terpecahkan kerumunan orang-orang di kedua sisi jembatan bergaris kuning yang melintang di tengahnya sebagai penanda perbatasan Negara di Montaan --- tentara Indonesia berjaga di pos berbendera merah putih di satu sisi jembatan, sedangkan sisi yang lain tentara internasional berjaga di pos berbendera PBB. Beberapa saat dua kelompok kerumunan yang terpisahkan jembatan menunggu dengan tidak sabar... sampai akhirnya seorang petugas melihat ke jam tangannya meniupkan peluitnya menandakan waktunya telah tiba.

Kedua kelompok pun segera membaur, mereka adalah para pengungsi yang bertemu sanak saudaranya yang terpisah batas negara setelah dilaksanakannya referendum. Haru dan kegembiraan mewarnai mereka. Tetapi kabar atau menitipkan pesan pada petugas relawan yang berada di antara mereka sibuk melayani para pengungsi. Seorang laki-laki yang nantinya kita kenal sebagai ABU BAKAR, dengan penuh harap bergerak mencari-cari di antara kerumunan orang-orang sambil membawa setangkai bunga. Akan tetapi Abu Bakar haru kecewa karena tidak menemukan orang yang dicarinya. Abu Bakar berjalan menghampiri salah seorang relawan yang sedang sibuk dengan catatan-catatannya.

ABU BAKAR

Sudah beberapa kali aku kemari... dia tidak muncul juga. Bisa titip pesan lagi buat isteriku?

## RELAWAN

Tuliskan pesannya nanti kami sampaikan.

Sambil berkata begitu, relawan menyodorkan kertas dan pulpen ke arah Abu Bakar. Abu Bakar sekilas memegang kertas dan pulpen, kemudian kembali menyerahkannya pada relawan.

## ABU BAKAR

Aku tak bisa nulis. Lagian ditulis juga percuma. Istriku tak bisa baca

## RELAWAN

Kalau begitu direkam saja.....

Sambil berkata begitu, relawan mengeluarkan *tape* kecilnya dan menyodorkannya ke arah Abu Bakar. Abu Bakar merapi-rapikan pakaiannya, menyelipkan bunga di sakunya dan mengeluarkan sisir dari saku belakang celananya dan menyisir rambutn---berperilaku seperti layaknya sedang mau diwawancarai di televisi. Setelah *mendehem-dehem* segala, Abu Bakar pun mulai berbicara di dekat *tape* kecil yang disodorkan relawan.

## ABU BAKAR

Renata... Aku Abu Bakar... suami mu....

(pause--- berubah menjadi sedih)

Sungguh enggak nyangka bakal begini jadinya. Baru seminggu nikah, kita harus terpisah karena referendum. Sekarang aku jual bensin eceran di pengungsian Kupang. Aku selalu ingat kamu, Renata... dan di jembatan Montaaain ini aku cuma bisa menyanyi sedih...

Abu Bakar lalu mulai menyanyikan sebuah lagu --- lagu yang menggambarkan perpisahan dan kerinduan untuk bertemu. Abu Bakar menyanyikan lagunya dengan penuh penghayatan, bahkan dengan berbagai gerakan yang membuat relawan menjadi kerepotan. Relawan berusaha untuk tetap mendekatkan *tape* kecilnya di mulut Abu Bakar dengan segenap penghayatannya menyanyi sambil mulai bergerak berjalan di tengah keramaian orang-orang, relawan dengan kerepotan terus mengikutinya.

Lagu yang dinyanyikan Abu Bakar akhirnya melatarbelakangi suasana keharuan para pengungsi yang bertemu dengan sanak saudaranya. Lagu yang seakan juga mengiringi kedatangan Tatiana

dari satu arah sambil menggandeng anak perempuannya Meery yang masih berumur sekitar 5 tahun. Abu Bakar terus bergerak menghilang di tengah kerumunan diikuti relawan dengan *tape* kecilnya. Di sudut yang lain, sambil terus menarik tangan Merry, Tatiana mengedarkan pandang ke suasana sekitar dan melihat relawan yang sibuk melayani pengungsi dan Tatiana pun menghampiri salah seorang relawan. Ketika Tatiana mendekat, relawan mengangkat wajahnya menatap Tatiana dan Merry.

RELAWAN

Ada yang bisa dibantu?

TATIANA

Saya ingin tahu kabar anak saya Marua.

RELAWAN

Nama ibu?

Sambil bertanya begitu, relawan mulai menyiapkan alat tulisnya dan mulai mencatat penjelasan Tatiana.

TATIANA

Tatiana. Dan ini anak saya Merry --- adiknya Maruo. Suami saya sudah meninggal. Sebelum mengunjungi Maruo saya titipkan pada pamannya Paulo. Semua kenal Paulo. Paulo pengusaha mebel... ini alamatnya... dia tinggal tak jauh dari sini.

Lalu Tatiana menyebutkan nama tempat yang lokasinya tidak jauh dari perbatasan, sambil menyerahkan sesuatu kertas berisikan alamat pada petugas relawan. Relawan sekilas memperhatikan kertas alamat yang diberikan oleh Tatiana.

TATIANA

Tolong sampaikan... saya ingin bertemu dengan Maruo

Suara Tatiana terasa tercekat, berusaha menahan perasaan sedihnya. Relawan mengangkat wajahnya, memandang ke arah Tatiana dengan kesungguhannya.

RELAWAN

Kami akan bantu cari tahu kabarnya

TATIANA

Terima kasih...

Relawan tidak bisa berlama-lama melayani Tatiana karena pengungsi yang lain muncul untuk meminta bantuan. Tatiana sejenak termenung, terduduk di atas sebuah batu. Ia mengeluarkan sebuah kaos kutung dari tasnya. Kaos kutung Maruo. Dipandanginya kaos kutung itu... lalu termenung menerawang menatap orang-orang gembira bertemu saudaranya.

MERRY

Mama tidak usah sedih. Kita pasti akan kumpul lagi dengan Maruo  
Tatiana berusaha tersenyum tidak ingin Merry ikut merasakan kesedihannya.

TATIANA

Ya sayang... kita akan kumpul lagi seperti dulu...

Tatiana memeluk Merry dengan segenap kasih sayangnya, mengelus-ngelus rambut Merry dengan mata menerawang jauh kearah seberang perbatasan sana. Kembali terdengar suara nyanyian Abu Bakar. Di sisi lain Abu Bakar terus menyanyi sambil berjalan bahkan sampai naik bebatuan segala.

Relawan yang mengikuti Abu Bakar semakin kerepotan karena harus terus mendekatkan *tape* kecilnya... sampai-sampai relawan tergelincir dan terperosok jatuh. Abu Bakar tidak menyadari kalau relawan telah terperosok.

Ketika selesai menyanyi Abu Bakar menoleh dan baru mengetahui relawan pembawa *tape* sudah tidak lagi bersamanya. Abu Bakar menoleh mengedat pandang dengan wajah bertanya-tanya.

ABU BAKAR

Kemana itu orang?

.....(dan seterusnya).....

*Contoh Skenario atau Naskah (Dalam Buku Penulisan Skenario Film Panjang karya RB. Armantono & Suryana Paramita)*

Dalam teknik penulisan skenario ada pola pasti yang harus diterapkan dalam penulisannya. Apabila dibagi menjadi tiga pola, ada tiga bagian dalam skenario: bagian atas, tengah, dan bawah. Bagian atas merupakan bagian yang memberikan keterangan *scene* atau adegan dari skenario yang memberikan petunjuk latar dan waktu secara singkat. Bagian tengah merupakan bentuk deskripsi cerita pada *scene* atau adegan yang terjadi. Dan pada bagian bawah merupakan dialog antara tokoh dengan tokoh.

Pada bagian paling atas dalam penulisan skenario ditulis dengan huruf besar dan tebal, mempunyai urutan yang harus diterapkan. Adapun urutan dan tulisannya sebagai berikut: Pertama, *scene* dikodekan dalam bentuk nomornya saja. Kedua, latar cerita berada di dalam ruangan atau di luar ruangan di kode kan dengan “EXT” (exterior) sebagai yang di luar ruangan dan “INT” (interior) sebagai yang di dalam ruangan. Ketiga, deskripsi latar tempat cerita dan bisa ditulis dengan tulisan “Di lapangan Sepak Bola”. Keempat, menunjuk kepada waktu yang terjadi dalam cerita, dengan menulis seperti “Pagi hari”. Berikut contoh penulisannya:

**Tabel 4.1** Contoh Pola Penulisan Skenario

<b>1. EXT. DI LAPANGAN SEPAK BOLA. SORE HARI</b>			
<b>1.</b>	<b>EXT.</b>	<b>DI LAPANGAN SEPAK BOLA.</b>	<b>SORE HARI.</b>
SCENE	DESKRIPSI LATAR CERITA		WAKTU

Bagian tengah adalah deskripsi dari kejadian yang terjadi dalam sebuah *scene*. Sebuah adegan akan dideskripsikan dengan detil, di dalamnya terdapat; situasi dan kondisi, keadaan karakter tokoh, informasi suasana latar, dan deskripsi detil dari peristiwa yang terjadi. Bisa dilihat pada contoh penulisan skenario di atas, setiap *scenanya* dimulai dengan mendeskripsikan kejadian yang sedang terjadi.

Bagian bawah diperuntukan dialog antar tokoh atau pun monolog. Ditulis selang-seling antara tokoh yang bicara dan kalimat yang dibicarakannya. Pada skenario ada bagian yang tidak sering dan harus muncul dalam skenario. Bagian ini biasanya ada dalam bagian *scene* atau adegan. Bagian ini biasanya dibutuhkan untuk menjelaskan adegan dan suasana tambahan untuk memperjelas gambaran dari pembaca skenario. Bagian tambahan ini bisa dalam bentuk deskripsi gambaran juga suara. Bagian ini berfungsi mempertegas narasi untuk dialog dan juga membangun suasananya. Berikut adalah contohnya;

**Tabel 4.2** Contoh penulisan penekanan aspek suara dalam skenario.

15. INT – RUANG TENGAH – NIGHT

Setelah semua pelayat pulang, Randi, Raya, Rifka, dan Ranu berkumpul di ruang tengah sambil sibuk dengan urusannya masing-masing. **SUARA KETIKAN KEYBOARD** dan **DERING NOTIFIKASI** bersahutan dari *handphone* mereka masing-masing. Ibu yang duduk di antara mereka hanya terdiam, lalu tiba-tiba ibu berbicara parau.

Ibu  
(menahan tangis)

Ayah udah enggak ada.... Kalian enggak mau nemenin Ibu di sini aja?

Ada beberapa kata yang ditulis dengan huruf kapital, menunjukkan penekanan suara yang terdengar di dalam adegan tersebut. Memperlihatkan suasana yang riuh tapi sebenarnya terasa hampa. Lalu pada bagian dialog Ibu ada kalimat yang tertulis di dalam kurung yang memiliki fungsi penegasan tentang keadaan Ibu ketika ingin berbicara. Kedua hal tersebut dilakukan untuk memberikan penjelasan lebih detail mengenai peristiwa yang sedang terjadi di dalam sebuah adegan.

Dalam naskah program radio dan televisi berbeda dalam format naskahnya jika dibandingkan dengan film. Program radio dan televisi dipisahkan dengan pemotongan konten dari iklan televisi atau *playlist* musik yang diputar. Pemotongan konten itu biasa disebut dengan segmentasi program. Berikut contoh sederhana format naskah dari program radio dan televisi:

**Tabel 4.3** Contoh Bentuk Format Naskah Program Radio dan Televisi

NO.	DESKRIPSI	GAMBAR	SUARA	DURASI
1.	OBB (OPENING BILLBOARD)/MUSIK PEMBUKA (MUSIM ID)			00.00.00 – 00.00.30
2.	SEGMENT 1			
3.	BUMPER IN/MUSIK SEGMENT (JINGLE)			00.00.30 – 00.00.35
4.	ISI ACARA			Dst
5.	BUMPER OUT/MUSIK SEGMENT (JINGLE)			...
6.	SEGMENT 2			
7.	BUMPER IN/MUSIK SEGMENT (JINGLE)			...
8.	ISI ACARA			...
...	BUMPER OUT/MUSIK SEGMENT (JINGLE)			...
...	SEGMENT (MENYESUAIKAN)			
...	CBB (CLOSING BILLBOARD)/MUSIK PEMBUKA (MUSIM ID)			...

Dalam format di atas, naskah radio dan televisi mempunyai gaya yang sama. Dalam perkembangan kreatifnya tentu saja format ini memiliki banyak versi yang jauh lebih konkrit atau sederhana menyesuaikan kebutuhan dari masing-masing pelaksana kreatif dan teknis di masing-masing stasiun radio dan televisi. Contoh berikut merupakan gambaran secara general bentuk naskah yang dibutuhkan.

Pada program radio keterangan gambar tidak diperlukan dalam naskah. Namun detail keterangan suara perlu detail dan jelas. Sehingga itu yang dapat dijadikan panduan bagi para penyiar dan juga operator radio. Sedangkan, Pada program televisi format di atas ini nampaknya cukup menjadi panduan baik. Karena berkaitan dengan pemenuhan panduan gambar dan suara yang ada dalam tabel. Contoh naskah ini bisa dijadikan panduan kalian dalam membuat kreativitas program radio atau televisi, atau bahkan kalian dapat mengembangkan formatnya dengan lebih baik lagi.

a. **Rancangan Produksi (casting/analisa karakter / penyiar radio / host, budgeting, scheduling)**

Setelah skenario final disetujui, maka tahap selanjutnya adalah membuat rancangan produksi. Skenario yang telah disetujui atau disepakati itu akan dijadikan landasan kerja kreatif seluruh departemen produksi dalam menentukan elemen apa saja yang akan direncanakan menjadi kebutuhan produksi film. Maka dari itu, setelah skenario final sangat penting untuk merancang sebuah desain produksi yang rinci.

Rancangan produksi merupakan desain dari rencana kreatif untuk memproduksi program radio, televisi, dan film. Proses pembuatan rancangan produksi ini biasa disebut dengan *breakdown*, merupakan proses membedah skenario menjadi lebih detail dan rinci sesuai dengan keperluan syuting yang akan dilakukan. Segala sesuatu yang direncanakan dari setiap departemen akan tertuang pada rancangan produksi ini, dari elemen yang paling pokok hingga elemen pendukung. Setiap departemen akan membaca skenario, lalu setelah membaca skenario setiap departemen akan melakukan langkah sebagai berikut:

1) Menganalisa karakter/penyiar radio/host dan melakukan *casting*

Dalam proses menganalisa seluruh karakter yang akan berperan dalam film, sutradara membuat deskripsi rinci mengenai latar belakang setiap pemainnya. Dari mulai hal yang mendasar seperti

tampilan fisik, latar tempat tinggal tokoh, pekerjaan, sampai dengan kondisi psikologi tokoh. Hal ini dilakukan supaya setiap tokoh memiliki jiwa dan kekhasannya masing-masing. Sehingga ketika melakukan proses *casting* sutradara sudah tahu seperti apa karakter yang ingin Ia cari dan siapa yang bisa mewujudkan tokoh tersebut menjadi nyata. Biasanya, ketika proses *casting* sutradara dan produser akan dibantu oleh *casting director* yang akan melakukan proses seleksi awal sebelum akhirnya diberikan kepada sutradara untuk *final casting*.

**Tabel 4.4** Contoh Analisa Karakter

**Nama:** Haikal Fadhlan

Panggilan: Haikal

Umur: 35 tahun

Tinggi Badan: 187 cm

Berat Badan: 65 kg

Rambut: Ikal

Kulit: Putih



**Deskripsi:**

Haikal seorang buruh pabrik garmen di Karawang yang ramah dan selalu menolong teman yang kesulitan. Karena sifatnya yang suka menolong, Haikal kerap dimanfaatkan oleh rekan kerja atau bahkan tetangganya yang membuat dirinya selalu mendapat masalah.

Dalam program radio dan televisi, analisa ini terkait dengan penyiar radio atau *host* televisi. Tidak jauh berbeda dengan analisa karakter yang ada pada film. namun, yang perlu ditekankan penyiar atau *host* tidak perlu jadi suatu karakter tertentu. Penyiar dan *Host* bisa jadi dirinya sendiri dan bisa beradaptasi dengan konsep dan gaya program yang akan dibuat.

**Nama:** Host/Penyiar

Panggilan: Dom dan Domber

Umur: 35 tahun & 36 tahun

Tinggi Badan: 187 cm & 185 cm

Berat Badan: 65 kg & 68 kg

Rambut: Hitam lurus

Kulit: Sawo matang



**Deskripsi:**

Dom dan Domber merupakan dua anak muda, yang aktif bermain *online games*. Keduanya sangat paham dengan perkembangan dunia *online games*. Penampilan mereka mencerminkan anak muda yang kasual dan santai. Selera humor mereka cukup tinggi, sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan gaya yang santai dan lucu.

2) Mencari referensi kreatif yang sesuai

Setiap kepala departemen akan menerima skenario final untuk mereka bedah sesuai dengan kebutuhan filmnya. Setelah sutradara mengemukakan konsep serta visinya mengenai film yang akan dibuat dari skenario tersebut, maka masing-masing dari mereka akan mencari referensi yang sesuai untuk mendukung konsep tersebut. Ketika proses pencarian referensi ini berlangsung, setiap departemen akan saling berkolaborasi agar konsep satu sama lain tidak bertabrakan. Namun jika bertabrakan pun harus didiskusikan agar tercapai kesepakatan. Dengan begitu kalian harus mampu untuk mencari referensi kreatif sesuai dengan departemen kerja yang kalian pilih.

**Tabel 4.5** Analisa Setting

	<p>Ruang Kerja Pabrik Garment Scene: 1, 2, 5, 8, 9, 10 Deskripsi: Tempat Doni dan teman-temannya bekerja Kontribusi: Memperlihatkan tempat kerja Doni</p>
	<p>Kontrakan Doni Scene: 4, 12, 13, 20, 21, 22 Deskripsi: Tempat Doni tinggal Kontribusi: Memperlihatkan lingkungan tempat Doni tinggal</p>

3) Mempresentasikan konsep masing-masing departemen

Setelah masing-masing departemen selesai mencari referensi kreatif untuk mendukung konsep sutradara, sekarang saatnya konsep tersebut dipresentasikan kepada seluruh kru dalam rapat yang disebut *Preproduction Meeting* (PPM). Pada saat PPM kalian wajib untuk ikut serta dan mampu memaparkan dengan jelas apa saja yang menurut kalian sesuai dengan konsep kreatif utama dan pendukung.

4) Merinci kebutuhan masing-masing departemen

Jika hasil dari presentasi tiap departemen disetujui pada pertemuan PPM, maka selanjutnya masing-masing dari kalian yang bertindak sebagai kepala departemen akan mulai mengajukan kebutuhan secara rinci kepada departemen produksi sebelum pelaksanaan *shooting* dilakukan. Departemen produksi akan menyortir dan menghitung besarnya anggaran yang diperlukan setiap departemennya sesuai dengan instruksi.

5) Merancang konsep menjadi komponen yang siap untuk dijadikan bahan produksi dan pendukung produksi. Masing-masing akan merancang dengan sesuai konsep kreatif tiap departemen. Rancangan tersebut akan disusun secara kolektif oleh departemen produksi agar menjadi satu kesatuan yang tidak saling terpisah. Departemen produksi juga akan menjaga mengontrol kualitas rancangan keseluruhan, agar tetap terjaga sesuai dengan konsep dan juga gak kalah penting dengan anggaran yang ada.

**b. Artistik**

Artistik merupakan seni kerajinan yang di dalamnya banyak bidang kerja seni yang menyusun menjadi lingkup artistik. Bidang kerja seni yang ada dalam artistik di antaranya *setting* (dekor), pelengkap dekor (*properties*), kostum (*wardrobe*), tata rias dan tata rambut (*makeup and hairdo*). Semua bidang kerja yang ada sangat berkaitan satu sama lain. Karena semua akan diseleraskan oleh konsep program radio, televisi, dan juga film secara keseluruhan.

**Tabel 4.6** Contoh *Breakdown Sheet*

<b>Script Breakdown Sheet</b>		
<p style="text-align: center;"><b>Color Code</b></p> <p>Day Ext. – Yellow                      Night Ext. – Green                      Day Int. – White                      Night Int. – Blue</p>		<p>Date: 12 November 2019                      Production Company: Pergi Pulang Pagi                      Breakdown Page#4                      Production Title: Mudik</p>
Page Count		
4	Ruang Makan	INT
SCENE#	SCENE NAME	INT or EXT
Daud bersama Istrinya sedang kebingungan menghitung biaya untuk mudik lebaran tahun ini.		
<i>Description</i>	<i>Day or Night</i>	
<b>Cast</b> <i>(Red)</i> Daud Rosa	<b>Stunt</b> <i>(Orange)</i>	<b>Extras/Atmosfer</b> <i>(Green)</i>
	<b>Extras/Silent Bits</b> <i>(Yellow)</i>	
<b>Special Effects</b> <i>(Blue)</i>	<b>Props</b> <i>(Purple)</i> Meja Kursi Taplak Meja Tudung Saji Tumpukan Piring Lap	<b>Vehicle/Animals</b> <i>(Pink)</i>
<b>Wadrobe</b> <i>(Circle)</i> Daud: Kaos oblong, celana pendek dan sarung Rosa: Daster berwarna terang	<b>Makeup/Hairdo</b> <i>(Asterisk)</i> Daud: Rambut berantakan, mata sayu, bibir kering Rosa: Rambut diikat asal, menggunakan masker wajah	<b>Sound Effect/Music</b> <i>(Brown)</i> Suara ketikan calculator Suara Kipas angin
<b>Special Equipment</b> <i>(Box)</i> Glade Cam	<b>Production Notes</b> <i>(Underline)</i>	

link youtube Cara Membedah Skenario:

<https://www.youtube.com/watch?v=yrCGXin-GIM>

<https://www.youtube.com/watch?v=FaMmbyG3a7Q>



### c. Teknik

Teknik yang merupakan gabungan dari sumber listrik, peralatan sistem audio, tata cahaya dan kamera sudah merupakan satu kesatuan ketika akan merencanakan proses pembuatan program radio, televisi, dan film. Perlu diingat bahwa hal-hal seperti dari mana kru bisa mendapatkan sumber listrik yang cukup memadai dan mampu mendukung proses produksi hingga akhir. Biasanya setelah membuat daftar peralatan apa saja yang digunakan dari setiap divisi terutama divisi kamera, divisi produksi akan mulai mencari generator listrik yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan produksi. Terutama ketika produksi di lokasi eksterior yang sangat sulit mencari sumber listrik. Setelah ditentukan berapa besaran generator listrik yang akan dipakai, selanjutnya adalah membuat peta skema jalur kabel supaya ketika produksi tidak mengganggu proses perekaman atau pengambilan adegan. Pastikan kabel besar tidak ditempatkan di area kru berlalu lalang untuk menghindari kecelakaan atau hal-hal yang tidak menyenangkan lainnya.

**Tabel 4.7** Contoh *List* Alat Kamera dan Lampu

NO.	KETERANGAN	JUMLAH
1.	Camera ...	1
2.	Lensa ...	1 (set)
3.	Battery + Charger	3
4.	Tripod ...	1
5	Lampu ... Lampu A Lampu B Lampu C	3
6.	Statif	3

#### d. Spesifikasi

Spesifikasi ini untuk menjelaskan secara detil konten kreatif pada program radio, televisi, dan film. Kalian perlu menjabarkan secara detil spesifikasi yang ditentukan berdasarkan hasil riset kalian. Penentuan spesifikasi ini ditentukan dengan cara menganalisis konten kreatif yang akan kita buat. Berikut contoh bentuk poin-poin penting pada uraian spesifikasi:

**Tabel 4.8** Spesifikasi Konten Kreatif

NO.	POIN PENTING SPESIFIKASI	PENJELASAN
1.	JUDUL	Berisikan judul program atau film
2.	DURASI	Berisikan durasi program atau film
3.	JENIS/GENRE	Berisikan jenis program atau genre film
4.	TARGET PENONTON	Berisikan target penonton dengan spesifikasi khusus
	Usia Jenis Kelamin S.E.S (Status Ekonomi Sosial) Demografi	
5.	TARGET SPONSOR	Berisikan target sponsor produk yang bisa menjadi sponsor, lebih baik dijelaskan detil kerjasama yang ingin dibuat. Seperti contoh; built in product, iklan, kredit title, joint production, dan lainnya.
6.	TARGET PENAYANGAN Station (TV/Radio) Bioskop/Website/OTT (Film)	Berisikan target penayangan dan jelaskan alasan yang tepat.
7.	REFERENSI KARYA	Berisikan referensi karya lain sebagai penguat isi konten dan pengembangannya.
8.	JAM TAYANG (Khusus Radio & Televisi)	Berisikan jam tayang untuk program radio dan televisi.
9.	KOMPETITOR (Khusus Radio & Televisi)	Berisikan list program kompetitor, sebagai bentuk analisis dan evaluasi.

#### e. **Rehearsal**

Setelah seluruh karakter, penyiar radio, dan *host* didapat, maka sebelum masuk tahap *rehearsal* adalah membuat jadwal latihan menyesuaikan dengan jadwal setiap aktor/penyiar radio/*host*. Sebagai catatan, latihan yang dilakukan dalam waktu singkat tapi rutin akan membantu konsentrasi para aktor/penyiar radio/*host* mendalami perannya dibanding jika waktu latihan yang lama dan panjang tapi hanya dilakukan sesekali. Hal ini membantu lebih rileks dan nyaman juga sebagai ajang mendekatkan para aktor/penyiar radio/*host* dengan tim kreatif.

Ketika jadwal latihan sudah keluar dan dibagikan kepada setiap aktor/penyiar radio/*host* dan tim kreatif, pembacaan skenario atau naskah adalah agenda pertama yang harus dilakukan. Dengan membaca skenario atau naskah secara keseluruhan dan detail, akan membantu aktor/penyiar radio/*host* mengetahui jalannya skenario atau naskah, dan membuat mereka lebih familiar dengan permainan dramatik yang ada. Pembacaan skenario atau naskah pertama ini biasa disebut *script conference*. Ketika *script conference* berlangsung, tim kreatif bisa saja menemukan permasalahan baru yang ada di skenario atau naskah, seperti: Apa ada *scene* yang terlalu panjang dan bertele-tele? Jika iya, maka sebaiknya *scene* tersebut dihilangkan atau dibuat menjadi lebih sederhana.

Selesai melakukan *script conference*, langkah selanjutnya adalah melakukan latihan reka adegan untuk setiap *scene* atau adegan. Ketika melakukan reka adegan, diharapkan agar setiap latihannya direkam supaya bisa menjadi bahan evaluasi setiap latihan selesai. Latihan reka adegan ini dimaksudkan agar sutradara mulai memperhatikan *blocking* setiap pemain, mempelajari kecepatan dan ritme dari setiap adegannya, juga memperhatikan pemecahan adegan menjadi *shot*. Ketiga hal tersebut apabila dilakukan dengan benar pada saat latihan, akan sangat membantu pada saat pelaksanaannya produksi berlangsung. Di dalam film, kegiatan itu sering dikenal dengan istilah *recce*. Pada kegiatan ini tidak menutup kemungkinan improvisasi dari aktor/penyiar radio/*host* maupun sutradara masih bisa didiskusikan untuk menghasilkan hasil yang sempurna.

Salah satu tanggung jawab utama seorang sutradara atau penyiar radio adalah mampu mengarahkan aktor atau dirinya untuk mendalami karakter yang akan diperankannya. Sutradara atau pun penyiar mengerjakan ini semua mengacu pada naskah, untuk menganalisa konsep,

karakter dan mengatur adegan. Ketika *casting* sudah selesai dilaksanakan, pendalaman karakter dimulai ketika *rehearsal* (latihan) dilakukan.

Dalam film, jika memungkinkan tidak harus menunggu latihan ketika seluruh pemain berkumpul di lokasi syuting. Hal ini akan memberikan tekanan tersendiri untuk sutradara, terutama bagi mereka yang baru saja menyutradarai film pertama. Meskipun latihan pengadeganan bisa dilakukan di lokasi syuting, hal tersebut akan memakan waktu dan *budget* yang terbuang sia-sia. Lebih baik, latihan dilakukan di tempat yang ruangnya cukup untuk pengadeganan dan ketika sudah mendekati waktu syuting hari pertama baru melakukannya di set lokasi yang sudah siap digunakan. Pokoknya, kalian perlu menyiapkan waktu sebelum syuting untuk melakukan *rehearsal* terlebih dulu.

Radio dan televisi hampir sama dengan film. Penyiar atau *host*, sebaiknya mendapatkan waktu untuk *rehearsal* terlebih dulu. Pada tahap awal produksi hal demikian sangat penting, guna menciptakan produksi yang lancar. Namun, setelah kalian sudah berjalan beberapa produksi yang sama, *rehearsal* dilakukan bisa lebih sederhana.

Nilai lebih dari pelaksanaan *rehearsal* adalah tim produksi bisa mengantisipasi apabila ternyata aktor, penyiar, atau *host* yang diajak bekerja sama tidak memiliki visi yang sama. Permasalahan seperti ini bisa menjadi evaluasi dengan melakukan *casting* kembali untuk beberapa yang dirasa menghambat jalannya proses produksi. Apabila permasalahan seperti ini diketahui ketika sudah memasuki tahap produksi, sudah tidak mungkin untuk membatalkan kontrak kerja sama secara sepihak dan akan menimbulkan masalah lain lagi. Fungsi *rehearsal* mengantisipasi hal demikian agar tidak terlampaui jauh permasalahan yang terjadi.

## 2. Produksi

Setelah melalui tahapan praproduksi, selanjutnya masuk pada tahapan produksi. Tahapan produksi merupakan implementasi dari seluruh konsep yang dituangkan dalam rancangan produksi. Tahap ini merekam gambar dan suara sesuai dengan skenario dan naskah yang ada. Pada pembahasan ini dijelaskan hal-hal yang dilakukan oleh tiap divisi atau departemen dalam tahapan produksi.

Lokasi syuting atau produksi merupakan unsur penting dalam film, karena akan menjadi latar dalam cerita. Latar cerita pada setiap adegan akan memberikan struktur naratif yang secara tidak langsung menjadi

bentuk bertutur film. Lokasi sebagai latar akan menunjuk suatu ruang dan waktu pada era tertentu yang sangat mendukung isi cerita dalam film. Lokasi sebagai latar cerita dapat mendukung karakteristik tokoh. Oleh karena itu, yang paling penting adalah menentukan lokasi syuting yang sesuai dan cocok untuk dijadikan latar pendukung cerita sesuai tuntutan latar dalam skenario.

Lokasi syuting dalam wawasan praproduksi film dalam buku ini, akan dibagi tiga penerapan. Ketiga penerapan tersebut dibagi berdasarkan teknis praktiknya. Dalam praproduksi film, mengetahui ketiga bagian lokasi syuting ini sangat penting. Karena dengan mengetahuinya akan memengaruhi bagaimana penerapan produksi syuting akan dilaksanakan dan direalisasikan sebagai film. Adapun ketiga bagian tersebut: Pertama adalah lokasi syuting yang dilakukan dengan teknik (*virtual set*), kedua adalah lokasi syuting yang dilakukan di dalam studio, dan ketiga adalah lokasi syuting yang dilakukan dengan menggunakan set lokasi yang sesuai dengan lokasi sesungguhnya (*real set*).

- **Lokasi Produksi Studio Radio**

Pada program radio, lebih sering produksi siaran dilakukan di dalam studio. Program radio biasanya berkreasi dengan memainkan dua penyiar atau satu penyiar dengan konsep program yang memainkan lagu-lagu sebagai materi kreativitasnya. Misalkan membahas lagu terbaru, pencipta lagu, lagu romantis, lagu kesedihan, dan lainnya. Memang dengan produksi di studio untuk program radio, akan lebih efektif dan efisien.



**Gambar 4.7** Penyiar radio

- Lokasi Syuting *Green Screen* untuk Program Televisi dan Film



**Gambar 4.8** Shooting program televisi

Lokasi syuting yang pertama, dengan menggunakan *green screen*. Pada tahap Praproduksi, jika memilih lokasi dengan set *green screen* maka harus juga direncanakan dan disiapkan bagaimana merealisasikan CGI (Computer-Generated Imagery) atau grafisnya pada tahap pascaproduksi. Selain itu mempersiapkan peralatan *green screen* atau *blue screen* pada studio atau lokasi nyata. Faktor penting lainnya adalah kita harus memperhitungkan dan mendesain CGI yang akan diterapkan pada tahap *green screen* dan *blue screen*, agar perencanaan dan persiapan yang dilakukan pada tahap praproduksi tidak sia-sia. Pada lokasi yang menggunakan *green screen* dan *blue screen* perlu menyiapkan peralatan, di antaranya kain hijau atau biru, lampu yang karakteristiknya memberikan efek rata untuk subjek dan menyesuaikan dengan penataan subjek dan *background* hijau (Contoh: Kinoflo, LED Light, HMI 2500, dan lain-lain). Jika merencanakan lokasi syutingnya di *outdoor*/eksterior/lapangan yang terbuka, maka perlu beradaptasi dengan kekuatan cahaya matahari yang ada dan dibantu dengan lampu tambahan. Dan jika memilih atau merencanakan lokasi *virtual set* di dalam studio, maka perlu mempersiapkan dan merencanakan desain tata lampu yang sesuai dengan konsep dan lokasi yang ada.



**Gambar 4.9** Lokasi *green screen* di dalam studio

Sumber: Satrio Pamungkas (2002)

Untuk Belajar: <https://www.youtube.com/watch?v=yIO3vMsiS9c>

Pindai Aku!



Untuk Belajar: <https://www.youtube.com/watch?v=wD5Z822aT5U>

Pindai Aku!



Dari kedua contoh gambar di atas, diharapkan siswa dapat memahami bagaimana proses pembuatan dan gambaran secara teknisnya. Praproduksi adalah tahap untuk merancang dan mendesain konsep lokasi syuting yang akan dijadikan latar dalam membuat cerita ke dalam program televisi dan film. Lokasi dengan menggunakan *green screen*, perlu perencanaan dan juga persiapan yang jelas.

- **Lokasi Syuting Studio untuk Program Televisi dan Film**

Lokasi syuting yang kedua, dengan menggunakan studio. Pada tahap praproduksi jika menggunakan lokasi studio sebagai latar, maka yang perlu diperhatikan adalah bagaimana membangun sebuah ruangan/bangunan yang sesuai dengan cerita. Dengan membangun bentuk-bentuk ruang itu, maka banyak sekali peralatan yang dibutuhkan, layaknya membuat sebuah bangunan rumah. Peralatan

yang digunakan-pun sama persis dengan pembangunan rumah, hanya saja dalam pembangunan sebuah set dalam studio tidak dibuat permanen dan harus siap dihancurkan kembali.



**Gambar 4.10** Lokasi syuting dengan studio

Sumber: <https://praguestudios.com/prague-studios-set-construction/>

Untuk Belajar: <https://www.youtube.com/watch?v=rNTjnpndxbg>

Pindai Aku!



- **Lokasi Syuting *Real Set***

Lokasi syuting yang ketiga, dengan menggunakan lokasi syuting yang sesuai dengan keadaan tempat sebenarnya dan sesuai dengan konsep cerita (*real set*). *Real set* selalu menjadi pilihan utama para pembuat program televisi dan film untuk lokasi syuting karena selain memudahkan proses syuting, suasana yang didapat terasa lebih nyata dan tidak dibuat-buat.



**Gambar 4.11** Lokasi syuting tempat nyata (*real set*)

Sumber: Emily Berl/hollywoodreporter.com (2018)

### 3. Pascaproduksi

Pada tahap akhir dalam mendesain produksi adalah Pascaproduksi. Pascaproduksi ini berkaitan dengan *editing* gambar dan *editing* suara. Mengawali proses pascaproduksi ini dengan manajemen data yang baik, karena era digital saat ini semua materi hasil produksi akan berupa data yang tersimpan dalam memori, sehingga manajemen data ini sangat perlu dipahami dan dimengerti. Setelah itu proses yang dilakukan adalah *editing* suara atau pun *editing* gambar, pewarnaan gambar, dan penambahan grafis pada gambar. Dan proses terakhir ini yang sangat ditekankan pada bidang radio, karena memang radio mengandalkan kreativitas dan penciptaan karya audio. Dalam televisi dan film, suara juga sangat penting dalam mendukung dan dapat membangun suasana gambar yang sudah final *editing*.

#### Ayo Berdiskusi!

Diskusikan elemen-elemen yang ada pada desain produksi program radio, televisi dan film. Buatlah rancangan salah satu desain produksi dengan tema bebas yang memenuhi seluruh elemen yang diminta!



#### Rangkuman

1. Kegiatan tahapan produksi perlu dilakukan dengan terstruktur, agar produksi syuting berjalan efektif dan efisien.
2. Tahapan produksi pada program radio, televisi, dan film meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.
3. Kegiatan pada tahap praproduksi di antaranya ide cerita dan pengembangannya, skenario/naskah, rancangan produksi, artistik, teknik, spesifikasi, dan *rehearsel*.
4. Kegiatan pascaproduksi terdiri dari *editing* gambar dan *editing* suara.
5. Merancang program atau film dengan menerapkan elemen-elemen dalam desain produksi yang baik, merupakan bukti ketelitian dari tim dalam bekerja. Semakin rapi dan teliti maka pekerjaan pada saat produksi syuting dilaksanakan.
6. Jenis *setting* pada produksi program radio, televisi, dan film terdiri dari pertama studio dalam bentuk *building set*, kedua *realset*, dan yang ketiga adalah *virtual set* yang dibantu dengan menggunakan *green screen* atau *blue screen* dan didukung teknologi CGI.



## Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio yaitu laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

### Jawablah Pertanyaan Berikut!

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



## Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Tahapan Produksi		
Elemen-elemen dalam desain produksi		
Merancang Program Radio, Televisi, dan Film		
Berikan pendapat kalian tentang:		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat:		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		
Pendapat:		



## Pengayaan

Cobalah kalian menganalisa elemen desain produksi pada program radio, televisi, dan film dengan judul karya yang berbeda.

Contoh Tahapan Produksi Film

<https://www.youtube.com/watch?v=HLZjawdI7O8>

 Pindai Aku!



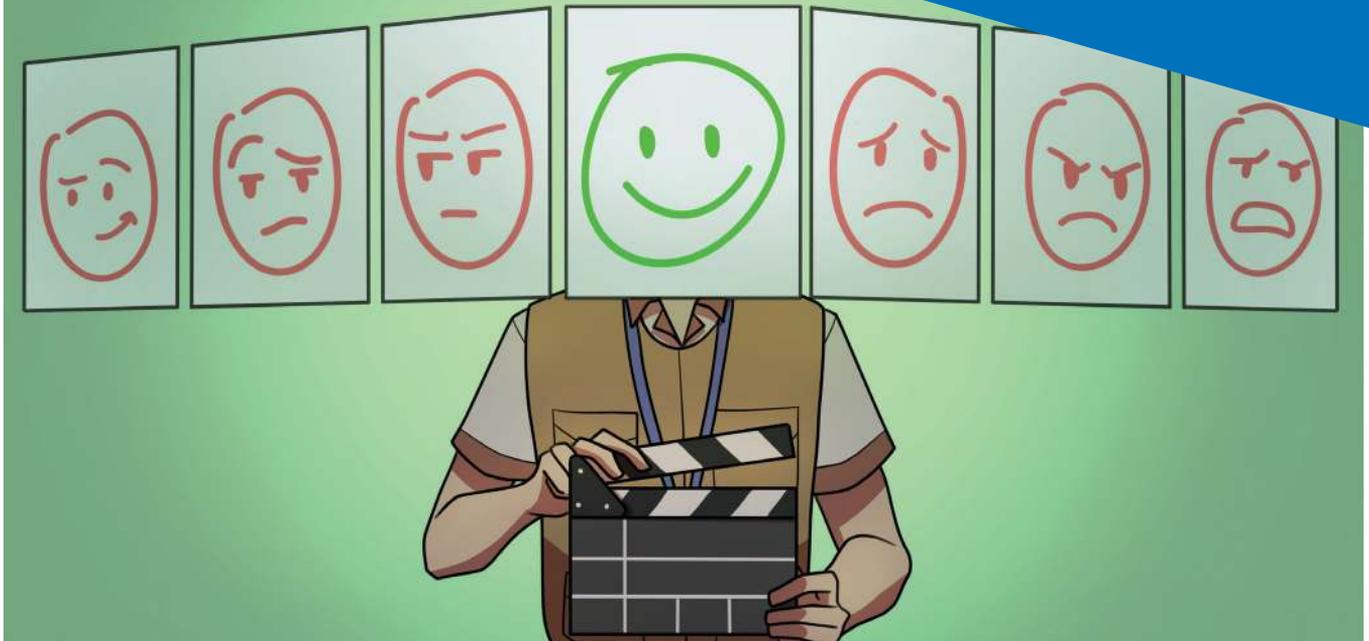
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

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

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

# 5



## PROSEDUR PROSES KERJA PADA INDUSTRI *BROADCASTING* DAN FILM



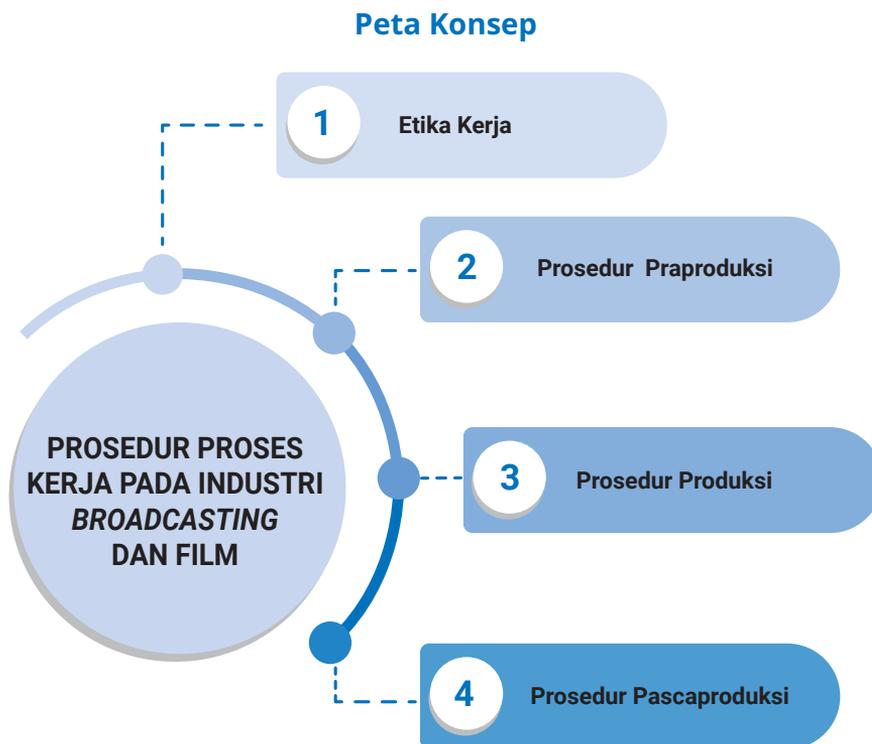
### Pertanyaan Pemantik

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

Hai, siswa-siswi Indonesia generasi penerus bangsa yang kreatif, hebat luar biasa!

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudahkannya dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apapun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 5 ini.





## Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, diharapkan kalian mampu mengidentifikasi dan mengenal prosedur kerja praproduksi, produksi, dan pascaproduksi program radio, program televisi, dan film. Serta melakukan simulasi praktik sederhana yang menerapkan menerapkan etika dalam set dan prosedur kerja tiap divisi secara berkolaborasi dengan baik.

Pembelajaran yang kalian lakukan merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikutinya dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman kalian, membiasakan kedisiplinan, percaya diri, cermat dan teliti dalam menyelesaikan pembelajaran. Pada bab 5 ini, kalian akan mempelajari etika kerja, prosedur kerja praproduksi, prosedur kerja produksi, dan prosedur kerja pascaproduksi dalam bidang *broadcasting* dan perfilman. Materi tersebut seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana menerapkannya secara cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai dengan norma sosial di sekitar kalian yang harus kita taati.



## Kata Kunci

Prosedur, etika, praproduksi, produksi, pascaproduksi.



## Apersepsi

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

Contoh berikut :

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



Pindai Aku!



Dalam menjalankan prosedur kerja produksi radio, televisi, dan film perlu melakukan dan paham beberapa prosedur penting. Prosedur penting itu di antaranya adalah paham etika produksi, prosedur praproduksi, relasi tim produksi dengan pengisi acara dan pemain, Prosedur di lokasi produksi, prosedur pascaproduksi gambar, dan prosedur pascaproduksi suara.

Selain memahami prosedur kerja, ada hal yang tidak kalah penting dalam proses produksi pada industri *broadcasting* dan film. Hal yang tidak kalah penting ini adalah etika kerja. Etika kerja adalah kemampuan untuk mempertahankan nilai-nilai moral yang tepat di tempat kerja. Ini adalah sikap yang membentuk cara seseorang melakukan tugas pekerjaannya dengan standar moral tinggi. Untuk itu siswa perlu memahami etika kerja dahulu dibandingkan prosedur kerja.

## A. ETIKA KERJA

Setiap orang yang berkecimpung di dalam produksi film harus menanamkan etika yang baik di dalam set. Ada pepatah mengatakan kalau “*Mengembangkan etika kerja yang baik adalah kunci kesuksesan*”. Setiap orang yang terjun di dalam produksi film harus memiliki etika yang baik, baik di dalam atau pun di luar set. Bagi mereka yang baru pertama kali mengikuti produksi film, rasa canggung akan mendominasi setiap perbuatan yang dilakukan sehingga berpengaruh terhadap kerja dan etika di dalam set. Sebaliknya, bagi mereka yang sudah lebih berpengalaman terkadang merasa yang paling tahu segala hal dan tidak memiliki etika kerja yang baik. Maka dari itu pemahaman mengenai etika kerja di dalam set menjadi hal yang sangat penting dimiliki oleh setiap orang yang akan bekerja di industri nantinya.

Ada banyak cara untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan, dalam berbagai macam ukuran serta tipe syutingnya. Syuting dengan skala besar bisa kacau bila tanpa perencanaan yang terstruktur baik dan hati-hati. Sementara jika syuting kecil dengan perencanaan struktur yang baik, meskipun tanggung jawab perdepartemen terbatas dikarenakan SDM yang tidak memadai, menjadikan proses syuting menyenangkan karena aturan tentang etika tetap ada dan dijaga oleh setiap anggota syuting. Sebagai pendaftar baru, kalian harus menyadari semua aturan-aturan tersebut sehingga dapat mengaplikasikannya secara langsung.

Berikut merupakan beberapa aturan universal untuk diterapkan di set mana pun:

- 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 instruksi 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 atau pun 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;
- Bekerja keras dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan setiap pekerjaan yang diberikan.

Kita sudah membahas etika kerja sebagai pedoman dasar dalam prosedur produksi *broadcasting* dan film. Selanjutnya adalah memahami divisi apa saja yang terdapat dalam proses produksi *broadcasting* dan film. Dengan memahami berbagai macam divisi ini siswa dapat menjalankan proses produksi yang terstruktur. Divisi yang ada dalam proses produksi *broadcasting* dan film adalah sebagai berikut:

### 1. Divisi Penulisan Skenario

Penulis skenario adalah pekerja profesional yang menciptakan dan meletakkan dasar acuan untuk pembuatan film dalam bentuk skenario. Tugas serta kewajiban penulis skenario antara lain:

- Menciptakan dan menulis dasar acuan dalam bentuk skenario atas dasar ide sendiri atau ide dari pihak lain;
- Bagi penulis, dasar acuan itu dapat dilakukan secara bertahap mulai dari ide cerita, *basic story*, sinopsis, *treatment*, dan skenario;
- Bekerja dari tahap pengembangan ide (*development*) sampai jangka waktu terakhir (praproduksi);
- Membuat skenario dengan format yang telah ditentukan sebelumnya;
- Menjadi narasumber ketika pelaksana produksi bila diperlukan.

Setelah mempelajari tentang tanggung jawab, berikut adalah hak-hak dari penulis skenario yaitu:

- Mendapat bahan acuan yang memadai sesuai dengan yang telah disepakati untuk menunjang penulisan skenario;
- Mendapat kelengkapan bahan acuan penulisan skenario dalam bentuk: melakukan riset literatur dan/atau riset lapangan;
- Apabila bahan acuan penulisan skenario dilakukan secara tim, maka nama anggota tim yang terlibat berhak dicantumkan dalam *credit title*;
- Mendapatkan waktu yang memadai untuk melaksanakan proses riset dan proses penulisan skenario;
- Menerima pertimbangan dari pihak lain apabila ada pengurangan, perubahan dan penambahan materi dasar dalam skenario (ide dasar, plot, dialog, karakter tokoh-tokoh dan lain sebagainya);
- Nama dicantumkan dalam *credit title* dan bahan publikasi lainnya;
- Apabila skenario ditulis oleh sebuah tim maka nama anggota tim yang terlibat dicantumkan dalam *credit title*.

## 2. Divisi Manajemen Produksi

Manajemen produksi adalah seluruh kegiatan pengelolaan (manajemen) produksi untuk terciptanya sebuah karya yang sesuai dengan rancangan produksi. Hal-hal yang dilakukan divisi manajemen produksi antara lain:

### a. Perencanaan *Budgeting* (Biaya Produksi)

Pembuatan produksi film tidak akan terlepas dari *budgeting* untuk keseluruhan proses pembuatan film. Divisi manajemen produksi merupakan divisi yang akan bertugas dalam membuat, mengelola dan melaporkan setiap uang yang masuk dan keluar.

*Budgeting* dibuat ke dalam tiga tahapan yaitu *budgeting* kasar, *budgeting* draft 2, *budgeting* final draft. *Budgeting* kasar dibuat oleh pimpinan produksi bersama dengan produser menyesuaikan dengan skenario akhir yang sudah disetujui. *Budgeting* draft 2 dibuat ketika masing-masing kepala departemen sudah selesai membedah skenario sesuai konsep yang diinginkan sutradara dan menyesuaikan dengan kebutuhan setiap departemen. Lalu, *budgeting* final draft merupakan rangkaian budget akhir yang dibuat ketika seluruh kru melakukan *final recce* (mengunjungi setiap titik lokasi) dan sudah merangkum setiap kebutuhannya.

Setelah *budgeting final draft* selesai, maka tugas selanjutnya adalah divisi manajemen produksi mendistribusikan kebutuhan *budgeting* ke setiap departemen dan mengelola keuangan serta melaporkannya menjadi satu laporan rapi yang harus ada setiap harinya.

#### **b. Pengawasan produksi**

Ketika pelaksanaan syuting berlangsung, divisi manajemen produksi bertugas untuk mengawasi jalannya produksi. Memastikan peralatan kamera, lampu dan artistik sudah siap sebelum pengambilan gambar pertama dibuat. Menyediakan kebutuhan makan dan minum semua yang terlibat. Juga laporan keuangan yang keluar setiap harinya harus selalu diawasi supaya tidak terjadi kekurangan atau *over budget* yang bisa membuat proses syuting dihentikan akibat kekurangan dana.

#### **c. Progress Report (Laporan Perkembangan)**

Setiap hari, divisi manajemen produksi akan membuat *progress report* mengenai bagaimana kegiatan syuting berjalan, berapa *scene* yang berhasil diambil dan tidak, kendala apa yang dihadapi dan hal-hal lainnya yang menunjukkan kemajuan pembuatan film. *Progress report* ini akan ditandatangani oleh produser, pimpinan produksi (*lie producer*) dan asisten sutradara.

#### **d. Jadwal dan Komitmen Waktu**

Jadwal dan komitmen waktu merupakan dua hal yang krusial ketika pelaksanaan syuting berlangsung. Divisi manajemen produksi harus benar-benar memperhatikan ketepatan jadwal setiap menit dan harinya selama proses pengambilan gambar. Apabila ada salah satu divisi yang tidak disiplin waktu bisa berakibat menghambat pengerjaan syuting dan akan merembet ke jadwal hari-hari berikutnya. Divisi manajemen produksi harus bisa memastikan hal tersebut tidak terjadi dan semua target kegiatan selesai tepat waktu tanpa adanya tambahan hari untuk syuting.

### **3. Divisi Penyutradaraan**

Tingkatan dalam kru produksi berbentuk piramida dan sutradara berada di bagian atas. Tujuan utama sutradara ketika proses produksi adalah untuk merekam gambar adegan semaksimal mungkin berdasarkan jadwal yang sudah dibuat dan memperoleh materi *shot* yang cukup untuk film tersebut. Di dalam set, apa yang sutradara ungkapkan adalah aturan. Setiap keputusannya sutradara adalah aturan yang mutlak.

Untuk bisa menyelesaikan tugas ini, sangat bergantung pada kemampuan sutradara dalam mengkomunikasikan visinya terhadap kru dan pemain dengan percaya diri yang akan membantu dirinya mewujudkan konsep kreatifnya. Seorang sutradara yang tegas akan membentuk irama, etika dan ritme dalam set yang mengizinkan tim kreatif merespon setiap permasalahan yang muncul dan dengan mudah menghadapinya. Sedangkan sutradara yang ragu-ragu dan takut dalam bertindak, akan membuat kru yang terlibat menjadi lambat dan tidak bergairah dalam bekerja.

Di dalam divisi penyutradaraan tidak hanya sutradara saja. Sutradara memiliki jajaran pendukung seperti asisten sutradara 1 dan asisten sutradara 2. Asisten sutradara 1 harus memastikan jadwal dapat berjalan tepat waktu dan tidak ada adegan yang tidak terekam. Pada saat *blocking* pemain ketika para pemain sudah siap di set, sutradara akan langsung melakukan latihan adegan pertama sesuai dengan jadwal yang dibuat oleh asisten sutradara 1. *Sinematografer* dan *gaffer* sudah mulai mempersiapkan kamera serta lampu sesuai adegan yang akan diambil. Sutradara dan sinematografer akan membuat rencana untuk pelaksanaan syuting di hari tersebut sesuai dengan *storyboard* dan *floorplan* juga materi yang didapat ketika pelaksanaan latihan berlangsung. Para aktor mulai melakukan reka adegan untuk pengambilan gambar pertama. Sutradara dan sinematografer melanjutkan diskusi untuk penempatan *angle* kamera seperti apa yang ingin diambil. Apabila *blocking* pemain atau kamera terlalu rumit, *key grip* (jajaran dari divisi kamera) akan menempelkan lakban berwarna sebagai penanda di lantai untuk aktor dan juga kamera. Selanjutnya ada asisten sutradara 2 yang membantu sutradara dan asisten sutradara 1 yang bertugas untuk menyutradarai figuran (*extras*). Selain itu, setiap hari syuting asisten sutradara 2 bertugas mengetik *call sheet* (jadwal panggilan untuk kru dan pemeran di hari syuting berikutnya).

Selain asisten sutradara 1 dan asisten sutradara 2, terdapat juga *script supervisor* dan *visual continuity* yang membantu sutradara. *Script supervisor* bertanggung jawab dalam kesinambungan gambar. Tujuan utamanya adalah memastikan semua berjalan sesuai dengan naskah dan berkesinambungan di setiap *take* dan *shot* yang diambil. *Script supervisor* juga dibantu oleh *visual continuity* untuk menjaga agar gambar berkesinambungan dengan cara memotret.

#### 4. Divisi Kamera dan Tata Cahaya

Divisi kamera dan tata cahaya adalah divisi yang bertanggung jawab mengeksekusi visi dari sutradara mengenai masalah visual. Divisi ini terdiri dari sinematografer (*director of photography*), operator kamera, asisten kamera 1, asisten kamera 2, *gaffer*, *best boy*, *key grip*, *assistant key grip* dan *clapper*.

Sinematografer (*director of photography*) adalah ketua yang memimpin divisi kamera. Tugas sinematografer adalah merealisasikan visi sutradara dalam hal visual. Atau dengan kata lain sinematografer adalah penerjemah visual dari naskah. Sinematografer dibantu oleh operator kamera yang mengoperasikan kamera. Tidak jarang, sinematografer mengoperasikan kamera sendiri. Tidak hanya operator kamera saja, sinematografer juga didukung oleh asisten kamera 1 yang biasa juga disebut *focus puller* yang bertugas memastikan gambar yang diambil fokus. Dan asisten kamera 2 yang membantu menyiapkan properti penunjang kamera. Tidak ketinggalan pentingnya *clapper* yaitu bagian dari divisi tata kamera yang bertujuan untuk menandai identitas pada saat gambar diambil bertujuan sebagai identitas sesuai nomor *scene* dan *shot* yang diambil untuk mempermudah pilihan saat proses editing.

Untuk mendukung visual yang baik sinematografer bekerja sama dengan divisi tata cahaya. Di dalam divisi tata cahaya dipimpin oleh *gaffer* yang bertanggung jawab mengatur penataan cahaya sesuai yang diinginkan oleh sutradara dan sinematografer. Tentunya koordinasi yang baik antara sinematografer dan *gaffer* sangat penting untuk mewujudkan visi sutradara dalam hal pencahayaan.

*Gaffer* tidak bekerja sendiri dalam mengatur cahaya tapi dibantu oleh beberapa timnya. Yang pertama adalah *best boy* atau biasa juga disebut asisten *gaffer*. Tugas dari *best boy* sendiri yaitu pengurusan teknis seperti pemasangan lampu dan manajemen alat. Selanjutnya dalam pemasangan lampu *best boy* dibantu oleh *key grip* dan asisten *key grip*.

Setelah mengetahui divisi kamera dan tata cahaya, siswa juga harus mengenal berbagai macam peralatan yang digunakan divisi kamera dan tata cahaya, yaitu sebagai berikut:

### a. Kamera dan Lensa

Komposisi dari sebuah frame langsung berhubungan dengan ukuran dari shot yang akan diambil. Ukuran frame ditentukan oleh ukuran lensa yang dipasang pada kamera. Lensa memiliki berbagai macam jenis dan ukurannya menentukan berapa banyak informasi yang bisa dimasukkan ke dalam satu *frame*. Apabila adegan terlalu kosong, maka bisa menggunakan lensa yang lebih padat atau mendekatkan kamera ke arah subjek. Sebaliknya, apabila *frame* terlalu padat dengan subjek ataupun objek, tempatkan kamera jauh dari mereka atau ganti lensa ke ukurannya lebih luas.



**Gambar 5.1** (Kiri ke kanan) kamera digital sinema; kamera DSLR; kamera *mirrorless*

Sumber: Satrio Pamungkas (2020), Rizalulloh 2023, Roni (2023)

Di era digital seperti sekarang, pilihan untuk menggunakan kamera ketika membuat film semakin beragam. Kamera foto seperti DSLR & *mirrorless* dilengkapi dengan fitur merekam dan mampu menghasilkan gambar seperti kamera sinema pada umumnya. Jika dulu di awal pembuatan film kamera yang digunakan besar-besar dan sulit jika dibawa berkeliling, sekarang hanya dengan menggunakan kamera *mirrorless* hasilnya tidak kalah jauh dengan kamera sinema masa kini.

Sutradara harus memahami kebutuhan lensa seperti apa yang ingin ia gunakan ketika syuting dan apa kegunaannya. Ini sama halnya dengan mengetahui hal-hal dasar pembuatan produksi program televisi dan film. Ada lensa khusus yang biasa digunakan untuk *shot close up*. Lensa *tele* akan membuat gambar terlihat kecil sedangkan lensa *wide* mengubah gambar yang diambil. Pemilihan lensa yang tepat memainkan peran penting untuk menghasilkan gambar yang sesuai dengan konsep sutradara.



**Gambar 5.2** Lensa dengan berbagai macam ukuran

Sumber: Rizalulloh (2023)

## **b. Tata Cahaya**

Salah satu tambahan yang signifikan dari komposisi *frame* adalah penggunaan tata cahaya yang tepat. Sesuai dengan skenario, sutradara dan sinematografer akan menentukan gaya dan tampilan untuk adegan, kamera dan tata cahaya untuk filmnya. Tampilan ini bisa dibuat supaya terlihat natural atau pun tidak. Ketika gaya sudah ditentukan, hal tersebut harus dijaga supaya tetap konsisten terlihat dari awal hingga akhir pengambilan gambar.

## **5. Divisi Artistik**

Divisi artistik disebut sebagai divisi seni dan kerajinan (*craft*) dari cara bertutur sinematik. Dalam proses pembuatan film dan program TV, penata artistik dan divisi artistik biasa disebut pesulap karena mampu membuat sesuatu hanya dari bahan-bahan yang tersedia dan membuat seperti muncul tiba-tiba. Ketika syuting berlangsung, divisi artistik adalah yang paling pertama bekerja di lokasi sebelum divisi yang lainnya mulai bersiap-siap. Semua ditentukan oleh mereka apabila set sudah siap digunakan dan divisi lainnya sudah bisa mulai bergerak mengerjakan tugasnya masing-masing. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan di dalam divisi artistik yaitu:

### **a. Setting lokasi**

Lokasi syuting harus sudah mulai dipersiapkan di tahap praproduksi berlangsung, karena jika tidak divisi artistik tidak bisa memulai pekerjaan mereka untuk mempersiapkan set syuting. Apabila lokasi sudah diamankan dan bisa digunakan, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan lokasi tersebut untuk adegan yang akan diambil. Pada tahap ini kru yang akan mulai bekerja adalah *set dresser*. *Set dresser* bertugas untuk menyesuaikan lokasi yang sudah didapat menjadi set adegan yang tertulis dalam skenario sesuai konsep yang telah disepakati oleh tim pada tahap praproduksi.

### **b. Properti**

*Properti* untuk syuting dikumpulkan jauh sebelum syuting mulai dilaksanakan. Ketika adegan siap diambil, *prop master* akan mulai mempersiapkan segala *properti* yang harus ada di dalam *frame*. *Properti-properti* yang menggantung seperti pigura foto, lukisan dan juga properti yang akan digunakan oleh pemain seperti tas tangan akan disiapkan oleh mereka sebelum pengambilan gambar dimulai.

*Prop master* akan bertanggung jawab dalam kontinuitas properti yang ada di dalam adegan setiap *shot*nya. Jika ada adegan contohnya pemain harus memakan semangkuk sereal, banyaknya sereal di dalam mangkuk, level ketinggian dari susu dan sendok yang dipakai harus tetap diperhatikan kesinambungannya.

### c. *Wardrobe*

Tim *wardrobe* harus mempersiapkan pakaian minimal 2-3 set yang sama untuk adegan dan pemain pemain setiap harinya. Hal ini dimaksudkan supaya meminimalkan apabila terjadi kerusakan pada kostum pemain ketika beradegan. Ketika para pemain sudah datang ke lokasi, mereka akan langsung dikirim ke ruangan *makeup & wardrobe* setelah sebelumnya diberi pengarahan tentang adegan apa yang akan diambil di hari itu.

### d. *Makeup & Hairdo*

Sebelum para pemain memakai kostum sesuai dengan arahan sutradara, maka selanjutnya mereka akan mulai melakukan *makeup & hairdo*. Sama halnya dengan *prop master*, *makeup & hairdo* akan menghabiskan waktunya selama di set untuk *stand by* dan membantu para pemain mempertahankan riasan wajah.

## B. PROSEDUR PRAPRODUKSI

Pada tahap praproduksi setiap siswa perlu tahu apa saja prosedur yang perlu disiapkan. Kalian perlu membuat sebuah catatan penting pada tahap praproduksi, mengingat besarnya pengaruh keberhasilan tahap ini pada setiap proses produksi karya program radio, televisi, dan juga film. Ada beberapa hal prosedur yang perlu diperhatikan yakni:

### 1. Mengatur & Mengawasi keuangan

Mengatur keuangan dalam prosedur praproduksi ini berkaitan dengan keuangan harian dan keseluruhan produksi. Mengatur dan mengawasi keuangan menjadi faktor pendukung yang sangat krusial, Berjalan tidaknya produksi tergantung pada keuangan yang baik sebagai landasan utamanya. Oleh karena itu, keuangan perlu dimanajemen dengan baik oleh produser sehingga proses bisa terus terlaksana tahapan demi tahapan.

## 2. Finalisasi rencana lokasi, transportasi dan konsumsi

Finalisasi rencana lokasi, transportasi, dan konsumsi ini berkaitan dengan seluruh kegiatan dan dijabarkan atau *breakdown* menjadi kegiatan perhari. Lokasi yang akan digunakan sesuai jadwal, harus dipastikan penggunaannya dengan membuat administrasi yang baik secara perizinan. Perlunya strategi yang matang dalam perencanaan agar penjemputan seluruh tim, penjemputan alat dan perpindahan lokasi berjalan efektif. Selain itu, di dalam hal konsumsi perlu berhati-hati dalam memilih dan ketepatan waktunya, karena selain dapat memengaruhi kesehatan juga dapat mempengaruhi *mood* seluruh tim.

## 3. Mengatur apabila terjadi perubahan jadwal

Selanjutnya tugas divisi produksi yaitu jika proses produksi tidak berjalan sesuai rencana atau terjadi perubahan jadwal. Membuat rencana lain jika terjadi sesuatu yang mengganggu sehingga membatalkan produksi pada jadwal yang sudah disiapkan. Antisipasi hal ini merupakan bagian dari prosedur yang baik pada tahap praproduksi. Pada saat mengatur perubahan jadwal sebaiknya melewati proses koordinasi yang baik dengan seluruh pihak, sebab dengan begitu semua berhak untuk memberi masukan terkait perubahan jadwal untuk menemukan kesepakatan jadwal baru bersama.

## 4. Menyelesaikan Rancangan Produksi

Menyelesaikan rancangan produksi sebagai materi dan catatan penting dalam bentuk desain produksi. Ini menjadi pondasi seluruh departemen untuk menerapkan konsep dan visinya. Dalam menyusun prosedur ini masing-masing departemen harus melakukan kerja dengan *workflow* yang baik sesuai dengan kebutuhan dan visi masing-masing departemen.

## 5. Mengkoordinasikan seluruh tim kerja (Semua Departemen)

Koordinasi adalah suatu langkah penting dalam membangun sistem produksi. Jika koordinasi dilakukan dengan baik maka akan menciptakan keterpaduan sistem kerja dalam setiap produksi program radio, televisi dan juga film. Kalian perlu menerapkan sikap dan profesionalisme kerja tinggi. Dengan begitu, koordinasi semua lini akan berjalan sesuai dengan visi bersama.

## 6. Mendukung sutradara dan tim kreatif

Setiap departemen wajib mendukung visi kerja sutradara (penyiar radio) dan tim kreatif. Proses ini merupakan pondasi awal bagaimana ide program atau sebuah film akan dibentuk. Oleh karena itu, dukungan dalam berbagai aspek kreatif masing-masing departemen sangat diperlukan dalam membuat desain dan juga merealisasikan visi kreatif sutradara dan tim kreatif.

## 7. Menjaga suasana tetap kondusif

Menjaga suasana kerja tetap kondusif merupakan kewajiban seluruh tim yang terlibat. Jika saja ini tidak dilakukan maka akan menciptakan hambatan atau bahkan kegagalan produksi program atau film. Oleh sebab itu, ini terkait dengan etika baik yang perlu disadari oleh masing-masing personal atau tim dalam menjaga suasana praproduksi tetap kondusif.

## 8. Menjadi pemecah masalah

Menjadi pemecah masalah pada setiap *problem* adalah kewajiban seluruh tim. Karena kerja kreatif dalam proses produksi program dan film, merupakan kerja kolaboratif. Pemecahan masalah menjadi kunci untuk kegiatan produksi terus berjalan hingga selesai dan menjadi karya bersama.

## C. PROSEDUR PRODUKSI

Tahapan selanjutnya dari prosedur praproduksi adalah saat produksi. Pada prosedur inilah apa yang sudah disiapkan selama praproduksi di eksekusi. Pada tahap ini dapat dilihat jika prosedur praproduksi dilakukan dengan baik akan mempermudah prosedur produksi. Namun, di dalam prosedur ini biasanya akan timbul permasalahan yang tidak terduga. Tentunya dengan etika kerja yang baik, kreativitas dan kerja sama yang baik diperlukan untuk membuat prosedur produksi berjalan dengan lancar.

### 1. Tim Produksi dan Pemain/Pengisi Acara

#### a. Memberikan Akomodasi dan Ruang Istirahat di Lokasi Syuting

Akomodasi dan ruang istirahat ini sangat penting. Akomodasi atau penginapan selama proses produksi yang panjang, akan dapat menjaga stabilnya energi dari masing-masing tim produksi dan juga pemain/pengisi acara selama proses syuting. Penginapan yang nyaman dan juga

tenang dapat membuat istirahat para tim dan pemain/pengisi acara baik, sehingga mood bekerja tetap terjaga.

### **b. Bersosialisasi dengan Pemain/Pengisi Acara**

Sebagai tim produksi memelihara suasana yang kondusif dan menyenangkan adalah suatu keharusan. Hubungan bidang kerja tim produksi dengan pemain/pengisi acara perlu terkoneksi dengan baik. Koneksi yang baik akan menciptakan sebuah sistem dan kondisi kerja yang menyenangkan, sehingga proses produksi program dan film akan sangat mengasyikkan.



**Gambar 5.3** Bersosialisasi dengan pemain/pengisi acara  
*Sumber: Satrio Pamungkas (2016)*

Foto di atas diambil ketika produksi salah satu program televisi. Suasana kedekatan dibangun bukan hanya kepada pemain, namun keluarga pemain yang kebetulan lokasi berada di rumah pemain. Sehingga pemain dan keluarga mereka akan merasa dekat dan nyaman. Etika demikian adalah hal penting untuk kalian pelajari sebagai tim produksi.



**Gambar 5.4** Bersosialisasi dengan pemain/pengisi acara  
*Sumber: Satrio Pamungkas (2019)*

Kedekatan antara kru dan pemain ketika proses produksi akan meringankan tekanan yang ada, dengan hal kecil seperti berfoto saat proses produksi. Proses syuting film yang cukup melelahkan akan terasa hangat jika saja, kita sebagai tim produksi dapat memperlakukan para pemain dengan sentuhan dan etika yang baik. Pada saat produksi dilakukan membuat semua seperti keluarga adalah cara yang baik, untuk menjalankan pekerjaan kreatif film. Lokasi menjadi tempat berkumpul yang penuh kebahagiaan, pekerjaan yang melelahkan akan jauh lebih nyaman dan menyenangkan. Contoh berikut merupakan hal penting sebagai pengetahuan untuk kalian yang ingin belajar.



**Gambar 5.5** Kedekatan Kru dengan pemain

Sumber: Satrio Pamungkas (2022)

Hubungan kedekatan yang baik antara kru dan *talent* juga ditunjukkan pada proses produksi iklan salah satu produk Mie Instan Korea. *Talent* merupakan pelatih Sepak Bola Tim Nasional Indonesia yakni Shin Tae Yong. Sebelum melakukan syuting dengan Coach Shin, Tim produksi melakukan riset tentang Coach Shin. Riset diperlukan sebagai bekal tim produksi untuk melakukan pendekatan yang baik. Menimbang Coach Shin yang berasal dari Korea Selatan, secara budaya dan kebiasaan berbeda sehingga perlu tim produksi untuk memahaminya, dan juga peran penting beliau sebagai Pelatih Tim Nasional Indonesia. Perlunya pendekatan dengan cara melihat segala macam pengetahuan tentang beliau. Tim produksi berhasil mendapatkan perhatian baik dari Coach Shin, sehingga syuting berjalan menyenangkan dan Coach Shin sebagai pemain dalam iklan bekerja dan berkontribusi dengan baik secara kreatif. Contoh berikut juga merupakan hal penting sebagai pengetahuan untuk kalian yang ingin belajar.

## 2. Tim Produksi dengan Mitra Kerja (Pemilik Produk atau Agency Creative)

Proses prosedur kerja juga menjaga ikatan baik pada saat produksi dengan mitra kerja. Hal ini adalah keharusan yang sangat diperlukan. Mitra kerja merupakan sumber lahirnya pekerjaan kreatif program atau pun film.

Mitra kerja merupakan klien kita sebagai pemilik produk atau *agency* kreatif yang bekerja mengembangkan kreatif bersama tim produksi. Pada saat proses produksi berjalan, tim produksi dan mitra kerja harus berusaha menyatukan visi mereka untuk mencapai tujuan bersama.



**Gambar 5.6** Tim produksi dengan mitra kerja

Sumber: Satrio Pamungkas (2022)

Tim produksi sudah seharusnya menjaga ikatan dengan pihak mitra yang berkontribusi besar dalam merealisasikan kreativitas kita. Tim produksi sebaiknya bukan lagi menganggap mitra adalah sebagai klien yang menugaskan, tapi sebagai teman tempat berdiskusi. Menganggap mereka sebagai teman, kita akan punya wacana kerja dengan mereka seperti layaknya bertemu dengan teman untuk berbincang kreatif.

### 3. Rencana Perjalanan Lokasi Produksi Program dan Syuting Film

Pada tahap ini mengacu pada rancangan perjalanan dalam proses praproduksi. Di sini divisi produksi memastikan kembali dari apa yang sudah dirancang agar tidak terjadi kesalahan. Dan jika ada perubahan atau kendala yang terjadi divisi produksi harus berdiskusi dan mencari solusi terbaik.

#### a. Membuat Denah Lokasi

Membuat denah lokasi adalah prosedur yang baik dilakukan, sebab dengan membuat denah lokasi kita akan dapat paham segala macam kebutuhan yang kita butuhkan di area sekitar lokasi. Kita dapat tahu tentang keberadaan rumah sakit, *mini market*, tempat makan, toko elektronik, dan tempat lain-lain yang menyediakan dan menjual segala macam kebutuhan teknis dan nonteknis yang mendukung produksi.

### **b. Menghitung Jarak Tempuh**

Menghitung jarak tempuh lokasi ke lokasi yang berbeda, akan dapat menentukan perhitungan waktu produksi. Waktu produksi akan berpengaruh pada segala macam aspek produksi, di antaranya kita dapat menghitung hari syuting, lama sewa alat, dan lainnya.

### **c. Mempelajari Kondisi *Traffic***

Mempelajari kondisi *traffic*, akan membuat kita mengetahui waktu yang ditempuh menuju lokasi, dan berguna untuk menganalisa jadwal produksi. Dan juga dapat digunakan sebagai prediksi *workflow* penjemputan di hari selanjutnya.

### **d. Mengenal Cuaca Alam dari Lokasi**

Mengenal cuaca alam dari lokasi produksi akan membuat kita dapat membuat sebuah prediksi dan kecenderungan problem dan hambatan yang terjadi di lokasi. Dengan begitu, kita bisa mengantisipasi segala macam kemungkinan yang menghambat dan kita dapat membuat sebuah rencana-rencana yang menyesuaikan dengan hal itu.

## **4. Meninggalkan Lokasi Produksi Program atau Syuting Film**

Hal ini adalah salah satu etika dasar dalam proses produksi. Pada saat proses produksi hingga selesainya proses produksi, untuk menjaga kenyamanan bersama seluruh pelaku produksi ada baiknya menjaga kebersihan. Selain menjaga kenyamanan, kebersihan juga dapat menjaga kesehatan di lingkungan kerja.

### **a. Kebersihan**

Kebersihan merupakan hal penting dijaga di lokasi 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 di manapun jika kita bisa jaga prosedur itu.

### **b. Kelestarian**

Kelestarian lingkungan sama halnya kita menjaga penampilan kita. Apabila kita bisa menjaga dan bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan, maka kita termasuk pribadi yang dapat menjaga penampilan

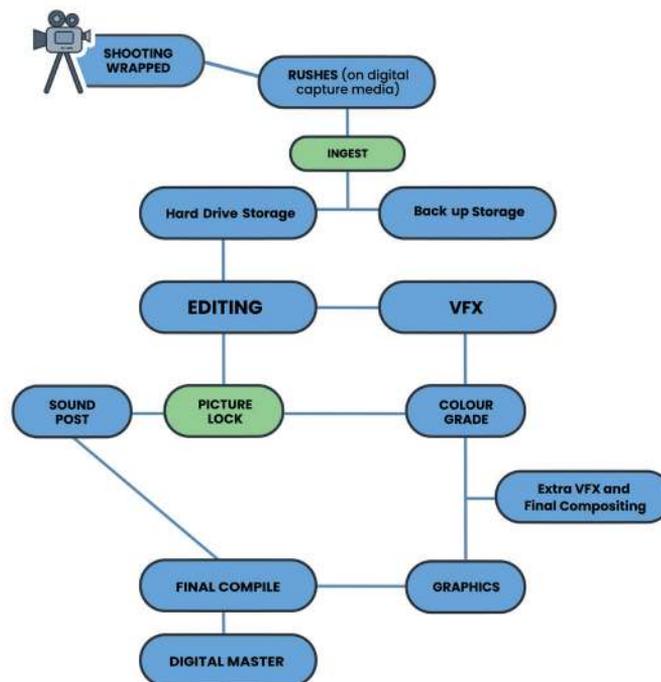
kita dengan baik. Layaknya bercermin, lingkungan merupakan tempat kita berada dan memberikan kita ruang untuk hidup dan berkegiatan. Prosedur untuk menjaga kelestarian lingkungan pada saat produksi dilakukan maka akan berdampak baik bagi keberlangsungan kegiatan produksi kita ke depannya.

## D. PROSEDUR PASCAPRODUKSI

### 1. Prosedur Pascaproduksi Gambar

Dalam prosedur pascaproduksi gambar ini, ada tiga contoh *workflow* yang dijadikan sebagai contoh:

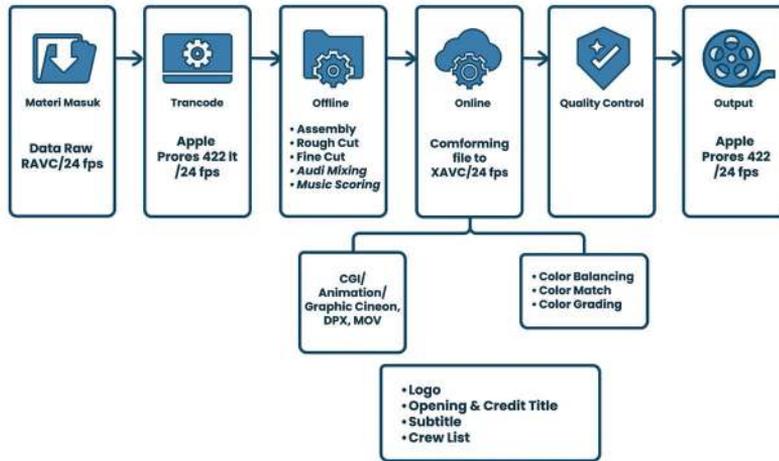
#### a. *Workflow* Pascaproduksi Gambar 1



Gambar 5.7 *Workflow* pascaproduksi gambar 1

Pada *Workflow* ini, file hasil dilakukan dua penyimpanan yaitu *back up* dan untuk editing. Editing *offline* dilakukan terlebih dulu sampai dengan *picture lock*, paralel proses kerja *visual effect* juga bisa dilakukan. Setelah *picture lock*, maka *sound post* dan *color grade* bisa dilakukan dan *graphic* mengemas sampai semua disetujui dan di *finale compile*.

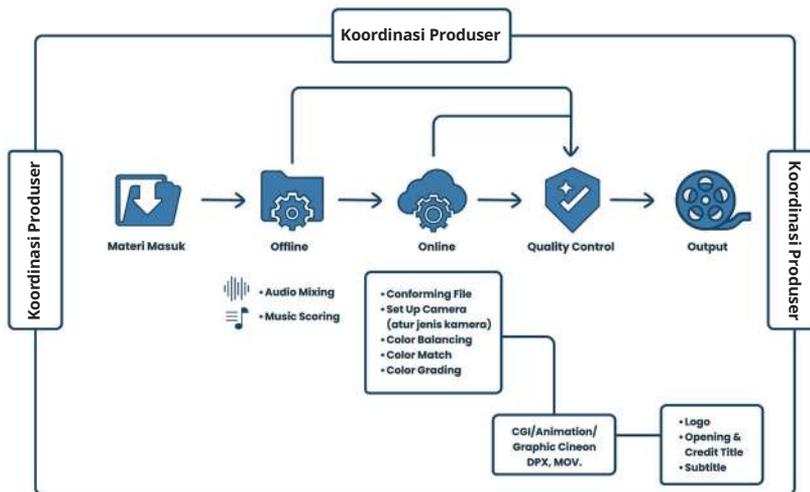
## b. Workflow Pascaproduksi Gambar 2



**Gambar 5.8** Workflow pascaproduksi gambar 2

Pada *Workflow* ini, materi yang sudah disimpan dalam file langsung di *convert* ke *apple prores*, lalu dari situ langsung masuk offline editing. Setelah offline sudah ok, maka masuk tahap online editing dengan proses *color balancing*, *color match*, *color grading*, *animation*, *graphic*, pembuatan logo, *opening*, *subtitle*, hingga *credit title*. Setelah itu di cek kualitasnya, jika ok siap tayang.

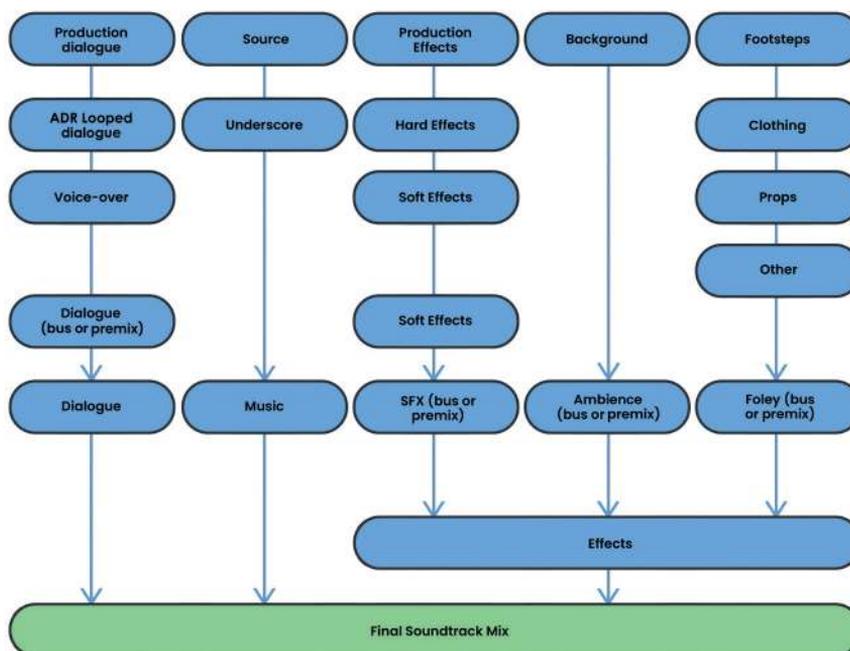
## c. Workflow Pascaproduksi Gambar 3



**Gambar 5.9** Workflow pascaproduksi gambar 3

Pada *Workflow* ini, materi file ketika masuk *offline* bisa berbarengan dengan kerja *audio mixing* dan musik. Ketika *offline* selesai maka bisa langsung di cek kualitasnya. Setelah *offline* maka tahap *online* dilakukan. Sama seperti *workflow* sebelumnya, tahap *online editing* juga melakukan hal yang sama. Setelah *online* selesai bisa langsung masuk tahap pengecekan kualitas. Lalu masuk tahap penggabungan gambar dan suara untuk dijadikan *output*.

## 2. Prosedur Pasca Produksi Suara



**Gambar 5.10** Prosedur pasca produksi

Prosedur pascaproduksi suara, pada gambar ini menunjukkan ada lima proses yang harus dilakukan secara prosedural. Pertama, berkaitan dengan dialog yang direkam di lapangan atau pun perlu melakukan desain kembali di studio. Kedua, berkaitan dengan musik film baik *music scoring* atau musik ilustrasi pengiring adegan. Ketiga, berkaitan dengan *sound effect* yang dilakukan secara *wildtrack* (perekaman langsung di lapangan) atau desain kembali pada tahap pengerjaan di studio. Keempat, desain suara *ambience* yang terekam di lapangan atau didesain kembali di studio. Dan Kelima, ini mengaitkan ketiga dan keempat, karena ini merupakan *sound effect* yang mungkin saja dilakukan dengan teknik *foley*. Kelima proses ini adalah prosedur pascaproduksi suara yang perlu dilakukan.



## Rangkuman

1. Prosedur kerja produksi radio, televisi, dan film memiliki standar kerja yang selalu berdampingan dengan etika.
2. Prosedur penting produksi radio, televisi, dan film di antaranya adalah paham etika produksi, prosedur praproduksi, relasi tim produksi dengan pengisi acara dan pemain, Prosedur di lokasi produksi, prosedur pascaproduksi gambar, dan prosedur pascaproduksi suara.
3. Divisi inti dalam sebuah produksi program radio, televisi, dan film terdiri dari: produser, sutradara, penulis naskah, penata kamera, penata suara, penata artistik, dan editor.
4. Pascaproduksi terdiri dari dua proses kerja, pascaproduksi gambar yang berkaitan dengan editing gambar dan pascaproduksi suara yang berkaitan dengan *sound design*.



## Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio yaitu laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

### Jawablah Pertanyaan!

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



## Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Etika Kerja Produksi		
Prosedur Praproduksi		
Prosedur Produksi		
Prosedur Pascaproduksi		
Berikan pendapat kalian tentang:		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat:		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		
Pendapat:		



## Pengayaan

Silakan kalian mencari referensi lainnya yang berkaitan dengan etika dalam set setiap tahapan produksi melalui kegiatan literasi.

Sebagai Contoh:

<https://www.antaraneews.com/berita/659101/pemain-wiro-sableng-tanam-212-pohon-di-kawah-putih>



Pindai Aku!



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

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

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

# 6



## PERALATAN AUDIO VIDEO



### Pertanyaan Pemantik

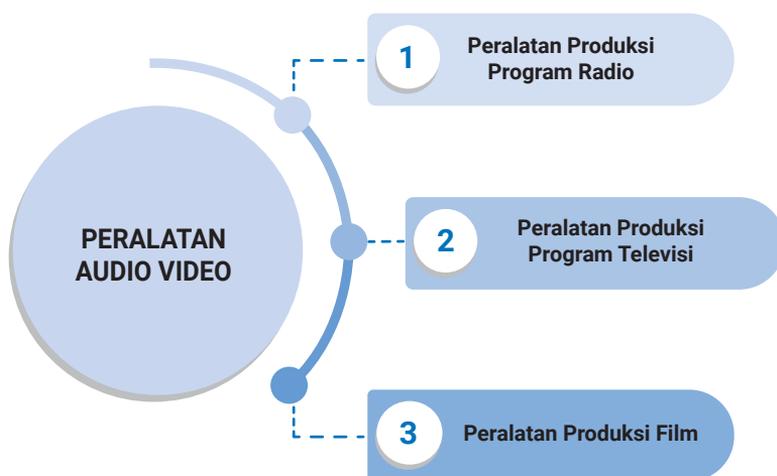
1. Tahukan kalian peralatan penting untuk memproduksi program dengan menggunakan *green screen*?
2. Pernahkan kalian merasakan sakit pada telinga ketika menggunakan *headphone*?
3. Tahukah kalian kenapa merawat peralatan itu penting?

Hai, siswa-siswa Indonesia generasi penerus bangsa yang kreatif, hebat luar biasa!

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudahkannya dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apapun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 6 ini.

### Peta Konsep



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerjasama dengan teman, diharapkan kalian mampu mengidentifikasi peralatan dan mampu melakukan perawatan peralatan produksi program radio, program televisi, dan film sesuai dengan SOP.

Pembelajaran yang kalian lakukan merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikutinya dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman kalian,

membiasakan kedisiplinan, percaya diri, cermat dan teliti dalam menyelesaikan pembelajaran. Pada bab 6 ini, kalian akan mengidentifikasi peralatan dan mampu melakukan perawatan peralatan produksi program radio, program televisi, dan film. Materi tersebut seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana menerapkannya dengan cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai dengan norma sosial di sekitar kalian yang harus kita taati.



### Kata Kunci

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



### Apersepsi

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

Sebagai Contoh pada link ini: <https://bit.ly/3FkgWg5>

Pindai Aku!



**Gambar 6.1** Aktivitas produksi film

Sumber: [shootfactory.co.uk](http://shootfactory.co.uk) (2014)

Pada kesempatan kali ini kita akan membahas mengenai berbagai macam peralatan audio dan video yang menunjang kegiatan produksi program radio, televisi, dan juga perfilman yaitu kamera serta mikrofon. Apa saja jenis dan kegunaannya, mari kita bahas satu persatu.



**Gambar 6.2** Proses syuting di dalam studio  
 Sumber: Achmad Haikal (2023)



**Gambar 6.3** Proses syuting di dalam control room  
 Sumber: Achmad Haikal (2023)

## A. PERALATAN PRODUKSI PROGRAM RADIO

### 1. JENIS DAN FUNGSI PERALATAN RADIO

#### a. *Microphone*

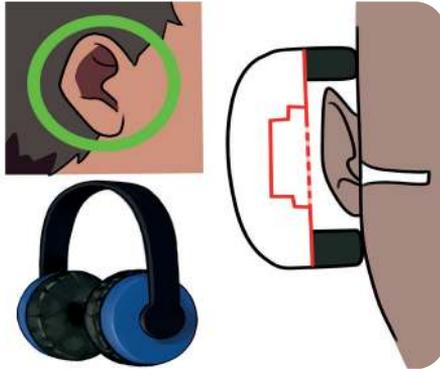
*Microphone* sangat penting dalam program radio. Program radio memang mengemas suara yang tidak hanya dari *playback* musik, tapi juga para penyiar yang berkomunikasi dengan mic. Dalam program radio, mic yang biasa digunakan adalah jenis *condenser mic*. *Condenser mic* dengan spesifikasinya dapat merekam suara penyiar lebih meminimalisir *noise* dalam ruangan atau studio, dan lebih sempurna menangkap suara dari penyiar langsung.



**Gambar 6.4** Contoh *microphone*  
 Sumber: Rizarulloh (2023)

#### b. *Headphone*

*Headphone* memiliki fungsi penting dalam sebuah program radio. *Headphone* mengontrol seberapa besar audio yang didengar oleh para penyiar dan pengisi acara dalam sebuah program radio. Jika tidak ada *headphone* dalam sebuah produksi program radio, maka akan sangat sulit sebuah program dapat berjalan dengan baik, itupun sama jika saja *headphone* digantikan dengan sebuah *speaker* dalam bentuk lain audio yang dapat ditangkap pengisi acara tidak terkontrol secara detail. Ada beberapa jenis *headphone* yang cukup penting kalian ketahui;



**Gambar 6.5** Over ear  
(Open back dan Close back)



**Gambar 6.6** Headphone on ear



**Gambar 6.7** Ear bud  
Sumber: Satrio Pamungkas (2023)



**Gambar 6.8** In ear monitor  
Sumber: Satrio Pamungkas (2023)

*Headphone Over Ear*, headphone jenis ini melebihi telinga sehingga telinga seperti tertutup. Biasa digunakan oleh program radio adalah yang jenis *close back* karena suara tidak keluar dan suara dari luar tidak bisa masuk. *Headphone On Ear*, *Headphone* jenis ini lebih ringan karena ukuran tidak terlalu besar dan bentuknya melingkar di daun telinga. *Headphone Ear Bud* adalah jenis *headphone* yang paling banyak digunakan dan dikenal orang, bentuknya masuk ke dalam telinga dan kecil. *Headphone In Ear Monitor* merupakan *headphone* yang digunakan untuk mengontrol vokal dengan jelas, ini biasanya digunakan oleh musisi atau penyanyi dalam membawakan lagu, agar dapat mengontrol suara musik atau vokal dengan baik, bentuknya kecil, didesain membentuk daun telinga, dan ada pipa kecil yang didesain masuk sedikit ke dalam daun telinga.

### c. **Software/Perangkat Lunak**

Perangkat lunak dalam radio yang biasa digunakan seperti: Sound Forge, Adobe Audition, Music Match Jukebox, Megamix Radio, BAS (*Broadcasting Automatic System*), Jet Audio, Real Player, WinAmp, dan lainnya. Perangkat lunak tersebut yang biasa digunakan saat ini dalam industri produksi program radio. Perangkat lunak ini tidak menutup kemungkinan akan terus berkembang dan beradaptasi dengan teknologi yang ada nantinya.

### d. **Komputer**

Komputer dalam produksi program radio merupakan komputer yang mendukung segala macam kebutuhan teknis seperti memori besar, internal HD yang mencukupi, hingga prosesor yang baik. Semua dapat dikondisikan dengan kebutuhan masing-masing kebutuhan program radio yang diproduksi.

### e. **Telephone Hybrid**

*Telephone hybrid* dalam produksi program radio sangat penting, karena *telephone hybrid* dapat menyambungkan antara penyiar radio dengan para pendengar di manapun berada.

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

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

### g. **Webcam**

Webcam (*Website Camera*) merupakan peralatan pendukung ketika siaran diperlukan hasil komunikasi dengan video secara langsung. Pada teknologi radio digital nampaknya perkembangan visual dibutuhkan dalam praktik produksi programnya.

## 2. **PERALATAN PENDUKUNG SIARAN PROGRAM RADIO**

### a. **Pemancar**

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

### b. **Audio Processor**

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

### c. Antena

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

### d. *Power Divider*

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

### e. *Cable Coax*

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

### f. *Cable Connector Plange*

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

## 3. PERAWATAN PERALATAN RADIO

### a. Membersihkan Secara Rutin Peralatan Siaran

Membersihkan peralatan siaran adalah sesuatu yang pasti menjadi hal pertama yang harus dilakukan untuk perawatan peralatan siaran. Pastikan peralatan siaran dibersihkan setiap seminggu sekali untuk menghindari debu menumpuk yang akan mengganggu jalannya siaran. Kemoceng atau koas dapat digunakan untuk menghilangkan debu yang menempel di *mixer* khususnya. Karena debu akan cepat merusak alat radio.

### b. Tidak Membawa Makanan dan Minuman Ke Meja *Mixer*

Supaya menghindari alat *mixer* terkena tumpahan cairan, diusahakan selama menggunakan ruang siaran tidak membawa makanan ataupun minuman yang bisa menimbulkan kecelakaan kecil. Apalagi hampir seluruh peralatan tersambung ke listrik sehingga akan sangat berbahaya jika terkena cairan dapat menyebabkan konsleting.

### c. Pastikan Ruang Siaran Full Menggunakan AC

AC berfungsi untuk mendinginkan ruangan sekaligus alat-alat siaran yang memang memiliki tekanan suhu tinggi. Hal ini mengantisipasi terjadinya kerusakan akibat alat terlalu panas dan menghindari terjadinya ledakan.

## Ayo Bereksplorasi!

Melalui kegiatan literasi carilah gambar peralatan utama dan pendukung pada produksi program radio, kemudian analisa fungsi utama dari peralatan tersebut. Uraikan teknik operasional standar serta perawatan dari peralatan tersebut!

## B. PERALATAN PRODUKSI PROGRAM TELEVISI

### 1. JENIS DAN FUNGSI ALAT PEREKAM GAMBAR

#### a. Kamera

Kamera adalah sebuah alat yang berfungsi sebagai perekam gambar. Gambar yang telah direkam dapat disimpan secara langsung, dikirim ke perangkat lain, atau keduanya. Gambar-gambar tersebut dapat berupa gambar diam (*still photo*) atau gambar bergerak seperti video. Istilah kamera berasal dari kata *camera obscura* yang merupakan bahasa latin dari “ruang gelap”, sebuah mekanisme awal untuk memproyeksikan gambar. Kamera modern yang sekarang ada merupakan hasil evolusi dari kamera obscura.

Kamera dapat bekerja dengan cahaya spektrum yang terlihat atau bagian lain dari spektrum elektromagnetik. Kamera pada umumnya, terdiri dari suatu cekungan tertutup dengan bukaan (*aperture*) pada salah satu ujungnya agar cahaya dapat masuk, dan rekaman atau permukaan untuk melihat dan menangkap cahaya di ujung lainnya. Sebagian besar kamera memiliki lensa yang diposisikan di depan pembukaan kamera untuk dapat mengumpulkan cahaya yang masuk dan memfokuskan seluruh atau sebagian gambar.

Jika dulu kamera memerlukan film untuk dapat mencetak hasil tangkapan lensa, seiring dengan perkembangan jaman kamera berevolusi menjadi kamera digital yang tidak memakai film sebagai media cetaknya. Kamera digital menggunakan proses elektronik dan hasil gambar atau pemotretan di simpan di *memory card*. Hasil foto bisa di lihat langsung di kamera digital tersebut sehingga mudah menyeleksi gambar atau video. yang akan diproses. Berikut jenis-jenis Kamera yang Digunakan untuk Televisi

- Kamera ENG (*Electronic News Gathering*)

Kamera ENG adalah kamera yang digunakan untuk meliput sebuah peristiwa, kejadian atau pun sebuah berita. Ciri-ciri dari kamera ini adalah bentuknya yang *portable* sehingga mudah dibawa ke mana-mana. Dilengkapi dengan *shake reduction* (peredam getaran atau guncangan) dan baterai dengan daya tahan yang cukup lama.



**Gambar 6.9** Contoh kamera ENG

Sumber: Rizarulloh (2023)

- Kamera Studio

Kamera ini digunakan untuk merekam di dalam studio. Jenis-jenis kamera ini biasanya memiliki ukuran yang sangat besar sehingga kurang cocok apabila digunakan di luar ruangan. Untuk menggerakkan kamera ini biasanya dipasangkan roda pada tripod atau dapat juga dikendalikan secara hidrolik/pneumatik menggunakan bantuan pedestal studio

- Kamera EFP (*Electronic Field Production*)

Kamera EFP adalah kamera yang digunakan untuk memproduksi drama, sinetron dan program lainnya. Kamera ini biasanya dilengkapi aksesoris seperti tripod, jimmy jib, zoom servo dan peralatan pendukung lainnya untuk perekaman gambar. Secara bentuk dan konfigurasi kamera EFP memiliki kemiripan dengan kamera studio.

- Kamera DSLR

*Digital Single-lens Reflect Camera* (DSLR) pada dasarnya adalah kamera foto yang biasa digunakan oleh fotografer profesional. Namun pada perkembangannya, kamera DSLR sering menjadi pilihan untuk merekam film karena harga sewanya yang jauh lebih murah dibanding kamera EFP. Bentuknya yang kecil dan juga pengoperasiannya yang mudah membuat kebanyakan orang memilih menggunakan DSLR.



**Gambar 6.10** Contoh kamera DSLR

Sumber: Rizarulloh (2023)

## 2. JENIS DAN FUNGSI ALAT PEREKAM SUARA PROGRAM TELEVISI

### a. Microphone (Mikrofon)

Mikrofon merupakan suatu alat atau komponen elektronika yang dapat mengubah atau mengkonversikan energi akustik (gelombang suara) ke energi listrik (sinyal audio). Mikrofon adalah keluarga *transduser* yang berfungsi sebagai komponen atau alat pengubah satu bentuk energi ke energi lainnya. Setiap jenis mikrofon memiliki cara yang berbeda dalam mengubah (konversi) bentuk energinya, tetapi mereka memiliki persamaan yaitu semua jenis mikrofon memiliki suatu bagian utama yang disebut dengan diafragma.

Pada produksi film atau pun *broadcasting* mikrofon yang digunakan biasanya antara lain:

- *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
- *Directional Microphone*  
Dikenal dengan sebutan *shotgun*, 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*.

### b. Audio Recorder

Jika Mikrofon adalah alat yang menangkap suara, maka *audio recorder* merupakan alat untuk merekam suara. Biasanya mikrofon akan disambungkan ke *sound recorder* untuk menyimpan hasil rekaman suara yang diambil. Ada beberapa *audio recorder* yang tidak memerlukan mikrofon untuk menangkap suara, akan tetapi hasilnya tidak akan sebagus dengan menggunakan mikrofon.

## 3. PERALATAN PENDUKUNG PROGRAM TELEVISI

### a. Video Server

*Video server* adalah *hard disk* yang yang digunakan untuk menyimpan hasil rekaman/digitize dalam bentuk file yang sudah dikompresi (mpeg-2, mpeg-4, dll). *Hard disk* ini disebut DAE (*Disk Array Enclosure*) yang terdiri dari beberapa *hard disk* yang digabung, sehingga dapat menyimpan

data dalam kapasitas yang sangat besar dan digunakan bersama-sama oleh beberapa video server.

#### b. **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. Pada digital video switcher juga memiliki dua input untuk *character generator* (CG) dan dua input untuk DVE (*Digital Video Effect*) yang berfungsi untuk memanipulasi gambar sehingga dapat dihasilkan gambar dengan bermacam-macam efek untuk ditampilkan.



**Gambar 6.11** Video switcher

Sumber: Rizarulloh (2023)

#### c. **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. *Master control switcher* merupakan alat yang sangat penting dalam dunia pertelevisian karena digunakan untuk mempresentasikan/menampilkan program yang akan ditayangkan (ON-Air) kepada pemirsa di rumah melalui terestrial maupun satelit.

*Master control switcher* ini juga dapat terhubung dengan software, sehingga fungsinya dapat bekerja secara otomatis dengan dikendalikan melalui komputer yang menggunakan jaringan LAN.

#### d. **Receiver**

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

#### e. **Framesync**

*Frame synchronization* atau biasa disingkat *framesync* sering ditemui sebagai bagian dari peralatan *broadcast*. Sesuai dengan namanya, *framesync* adalah suatu alat yang dipergunakan untuk melakukan sinkronisasi *frame*. Alat tersebut biasa digunakan apabila ada suatu peralatan yang tidak mempunyai input *reference* dan outputnya akan dimasukkan ke dalam sistem yang sudah mempunyai *reference* sendiri

## 4. PERAWATAN PERALATAN PROGRAM TELEVISI

### a. Membersihkan Secara Rutin Peralatan Produksi Program

Sama seperti halnya dengan perawatan peralatan siaran radio, membersihkan peralatan siaran adalah sesuatu yang sudah pasti menjadi hal pertama yang harus dilakukan untuk perawatan peralatan siaran. Membersihkan peralatan merupakan langkah pencegahan dan dapat membantu untuk mendeteksi kerusakan alat sejak awal sehingga dapat menghindari kecelakaan kerja.

### b. Hindari dari Zat Cair

Peralatan siaran TV banyak tersambung ke aliran listrik membuatnya sangat rentan dengan cairan. Selalu pastikan tidak ada zat-zat cair di sekitar peralatan tersebut untuk menghindari terjadinya konsleting yang bisa berakibat kebakaran.

### c. Merapikan dan Menyimpan Peralatan di Tempat Penyimpanan

Setelah selesai melakukan pengambilan gambar dan suara, selalu pastikan peralatan disimpan dan dirapikan seperti keadaan semula di tempat penyimpanan alat. Ini merupakan hal dasar yang harus selalu diperhatikan untuk mencegah terjadinya kerusakan alat.

#### Ayo Bereksplorasi!

Melalui kegiatan literasi carilah gambar peralatan utama dan pendukung pada produksi program televisi, kemudian analisa fungsi utama dari peralatan tersebut. Uraikan teknik operasional standar serta perawatan dari peralatan tersebut!

## C. PERALATAN PRODUKSI FILM

### 1. JENIS DAN FUNGSI ALAT PEREKAM GAMBAR

#### a. Kamera

Sama halnya dengan peralatan produksi program televisi, kamera digunakan sebagai alat perekam gambar. Berikut tiga jenis kamera yang biasa digunakan untuk produksi film:

- **Kamera DSLR**

Kamera DSLR adalah singkatan dari *digital single lens reflex* yang memanfaatkan mekanisme pencerminan untuk menangkap objek

melalui lensa. Kamera DSLR adalah jenis kamera digital canggih yang mampu menghasilkan gambar dengan kualitas tinggi, disertai performa dan kendali kinerja manual. Jenis kamera DSLR juga bisa dikategorikan berdasarkan fungsi lensa. Kamu bisa menggunakan kamera DSLR dengan lensa yang dapat diganti-ganti, dan ada juga yang sudah memiliki lensa *built-in* yang tidak dapat ditukar.



**Gambar 6.12** Contoh kamera DSLR

Sumber: Rizarulloh (2023)

- **Kamera Mirrorless**

Pengertian *mirrorless*, sesuai julukannya yang berarti “tanpa cermin”, *mirrorless* sejatinya adalah DSLR yang dihilangkan bagian pemantul cahayanya (*mirrorbox*). Jadi *mirrorless* adalah kamera yang tidak memiliki cermin dan jendela bidik (*viewfinder*) optik seperti kamera DSLR, namun kualitas gambarnya setara karena *image sensor* yang digunakan sama besar.



**Gambar 6.13** Kamera *mirrorless*

Sumber: Roni (2023)

Hal ini dimaksudkan supaya lebih mudah melihat gambar yang ditangkap lensa secara langsung di LCD kamera. Oleh karena itu, ukuran kamera *mirrorless* bisa lebih kecil dan ringan dari kamera DSLR dan juga tetap bisa ganti lensa.

- **Camera Digital Cinema**

Kamera jenis ini merupakan kamera yang didesain menyerupai spek kamera film sesungguhnya dalam bentuk kamera yang sudah digital. Kamera ini secara optimal dapat menghasilkan gambar yang mewah seperti hasil gambar film. Kamera ini dapat membuat film layaknya film seluloid, namun dengan fasilitas yang sudah praktis. Hal tersebut berkaitan dengan *body camera*, ketahanan, fungsional yang lebih tinggi dibanding kamera digital lainnya, dan masa pakai baterai yang lebih panjang. Sehingga kamera jenis ini sangat mendukung sekali dalam pembuatan film untuk penayangan di bioskop atau pun *streaming*.



**Gambar 6.14** Kamera digital cinema

Sumber: Satrio Pamungkas (2020)

## 2. JENIS DAN FUNGSI ALAT PEREKAM SUARA FILM

### a. Mikrofon

Yang pertama dan utama adalah mikrofon di mana saat ini sudah ada banyak sekali jenis mikrofon di pasaran. Tentunya mikrofon untuk produksi film, mikrofon para penyanyi hingga mikrofon pembawa acara semuanya beda dan punya spesifikasi masing-masing. Secara mudahnya, sebetulnya ada dua jenis mikrofon yang biasa dipakai dalam perekaman audio yakni:

- **Mikrofon lavalier**

Mikrofon ini biasa disebut dengan *clip on* yang banyak dipakai di acara film dokumenter atau wawancara. Meski demikian penggunaan mikrofonnya sendiri disesuaikan dengan subyek yang diwawancara karena tidak selalu berkenan demikian. Untuk mikrofon lavalier ini bentuknya ada yang menjadi satu kabel dengan kamera dan ada juga yang tidak.

- **Mikrofon directional**

Yang kedua ini yakni mikrofon *directional* di mana mikrofon ini banyak dipakai untuk merekam suara pada arah depan dan bisa hilangkan suara dari arah lainnya. Jenis mikrofon yang satu ini bisa diperpanjang dengan adanya tiang *boom* sehingga bisa kurangi kebisingan di sekitarnya.

### b. Perekam Suara

Selanjutnya tentu dalam produksi film butuh alat perekam suara. Jika merekam suara menggunakan kamera atau ponsel secara langsung, maka akan ditemukan banyak sekali kelemahannya sehingga dibutuhkan

alat perekam suara supaya suara yang diambil lebih jernih. Karena suara dan gambar direkam secara terpisah, nantinya akan dilakukan sinkronisasi antara suara dan juga video agar mendapatkan kualitas film yang bagus. Tak heran jika proses *editing* sangatlah penting. Saat ini sudah ada banyak sekali jenis perekam suara di pasaran dan bahkan bisa didapatkan secara mudah di situs belanja online tanpa bingung. Untuk mendukung kualitasnya, maka perangkat ini akan dihubungkan ke mikrofon eksternal.



**Gambar 6.15** Audio recorder

Sumber: Rizarulloh (2023)

#### c. *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. *Windshields* ini biasanya akan sangat diperlukan ketika proses perekaman di luar ruangan.

#### d. *Headphones*

Dalam proses perekaman, agar suara perekaman bisa didengar dan dipantau kualitasnya maka butuh *headphones*. Bagus atau tidaknya suara rekaman bisa dengan mudah dipantau. Dengan adanya *Headphones*, perekaman suara akan lebih fokus dan terpantau tanpa gangguan dari luar.



**Gambar 6.16** Contoh *headphone*

Sumber: Rizarulloh (2023)

### 3. PERALATAN PENDUKUNG

#### a. *Tripod*

*Tripod* merupakan aksesoris pada kamera yang digunakan untuk membantu dalam menyangga kamera pada saat pengambilan gambar. *Tripod* atau bisa disebut juga (kaki tiga) juga bisa diartikan sebuah alat yang berfungsi untuk menahan getaran pada kamera.

#### b. Peralatan Pencahayaan (*Lighting*)

Pencahayaan atau *lighting* ialah proses pengaturan cahaya yang dilakukan oleh tata cahaya dengan maksud untuk memberikan sebuah efek cahaya dalam pembuatan film. Peralatan pencahayaan yang digunakan ketika proses pembuatan film antara lain:

- **Lampu Tungsten**

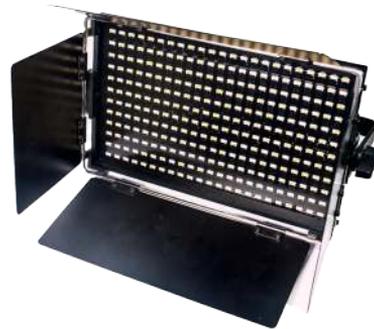
Lampu tungsten menggunakan siklus halogen. Artinya, ada gas halogen bertekanan di dalam bohlam, yang membantu mendeposit ulang logam tungsten yang menguap kembali ke filamen. Mereka menghasilkan suhu warna yang tinggi dan efisiensi bercahaya. Lampu tungsten memberikan cahaya hangat. Namun, jika itu bukan tampilan yang diinginkan, cukup menggunakan gel biru untuk mengoreksi warna dan mendapatkan lebih banyak tampilan siang hari.

- **Lampu HMI**

Lampu HMI adalah lampu panjang busur sedang pelepasan gas halida logam. Jenis lampu film ini mampu menghasilkan antara 85 dan 108 lumen per watt. Campuran gas tertentu dalam bohlam HMI dirancang untuk memancarkan cahaya suhu warna 6000K yang mendekati pencocokan sinar matahari.

- **Lampu LED**

Lampu LED adalah konsep baru yang digunakan dalam produksi film. Namun, mereka sangat efisien dan dapat mencapai output yang sama seperti banyak dari lampu film yang disebutkan di atas. Lampu LED dapat berupa siang hari atau tungsten seimbang, terkadang dapat diganti atau memiliki suhu warna yang bervariasi.



**Gambar 6.17** Contoh lampu LED

*Sumber: Rizarulloh (2023)*

### c. **Software Editing**

Setelah proses pengambilan film selesai selanjutnya memasuki tahap akhir produksi yaitu *editing*. Kita bisa menyusun video, memotong adegan, mengedit suara, menambah efek, colour grading dan masih banyak lagi. Ada beberapa *software editing* yang bisa digunakan antara lain; Final Cut Pro, Adobe Premiere, Sony Vegas Pro, Pinnacle Studio, dan After Effect.

## 4. **PERAWATAN PERALATAN FILM**

### a. **Melakukan Pengecekan Alat Sebelum Produksi Dimulai**

Selalu mengecek dan memastikan kondisi peralatan yang akan digunakan sebelum proses *shooting* berlangsung.

## b. Merapikan dan Menyimpan Peralatan di Tempat Penyimpanan

Setelah proses *shooting* selesai setiap harinya, pastikan agar seluruh peralatan perekam gambar dan suara dirapikan dan disimpan di tempat yang aman untuk menghindari terjadinya kehilangan atau kerusakan sebelum pelaksanaan shooting berlangsung.



### Rangkuman

1. Peralatan penting dalam Produksi program Radio terdiri *microphone*, *headphone*, *software*/Perangkat Lunak, Komputer, *Telephone Hybrid*, *STL (Studio Transmitter Link)*, dan *Webcam*.
2. Kamera yang biasa digunakan dalam memproduksi program televisi terdiri dari Kamera ENG (*Electronic News Gathering*), Kamera Studio, Kamera EFP (*Electronic Field Production*), dan Kamera DSLR.
3. Dalam produksi program televisi multi kamera, alat yang penting dipegang sutradara dalam mengoperasikan program adalah *switcher*. *Video switcher* adalah peralatan yang digunakan untuk memilih dan memadukan gambar yang diinginkan dari berbagai sumber gambar (*multi input*) menjadi satu keluaran gambar.
4. *Headphones* dalam *editing* suara, berfungsi bukan hanya untuk mendengar saja, Tetapi sebagai alat untuk mengontrol tinggi rendahnya suara yang akan di atur kembali dalam *editing* suara.
5. Fungsi pengecekan peralatan sebelum produksi dilakukan adalah untuk memastikan peralatan yang akan dipakai berfungsi dengan baik, sehingga produksi juga akan berjalan baik.



### Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio yaitu laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

1. Jelaskan perbedaan antara mikrofon 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!



## Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Peralatan Radio		
Peralatan Televisi		
Peralatan Film		
Berikan pendapat kalian tentang:		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat:		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		
Pendapat:		



## Pengayaan

Silakan kalian menyaksikan video tutorial tentang penggunaan beberapa contoh peralatan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Berikut Contoh:

<https://www.youtube.com/watch?v=QQhJ3vHdQ3g>

Pindai Aku!



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

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

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

7



## MEDIA DIGITAL



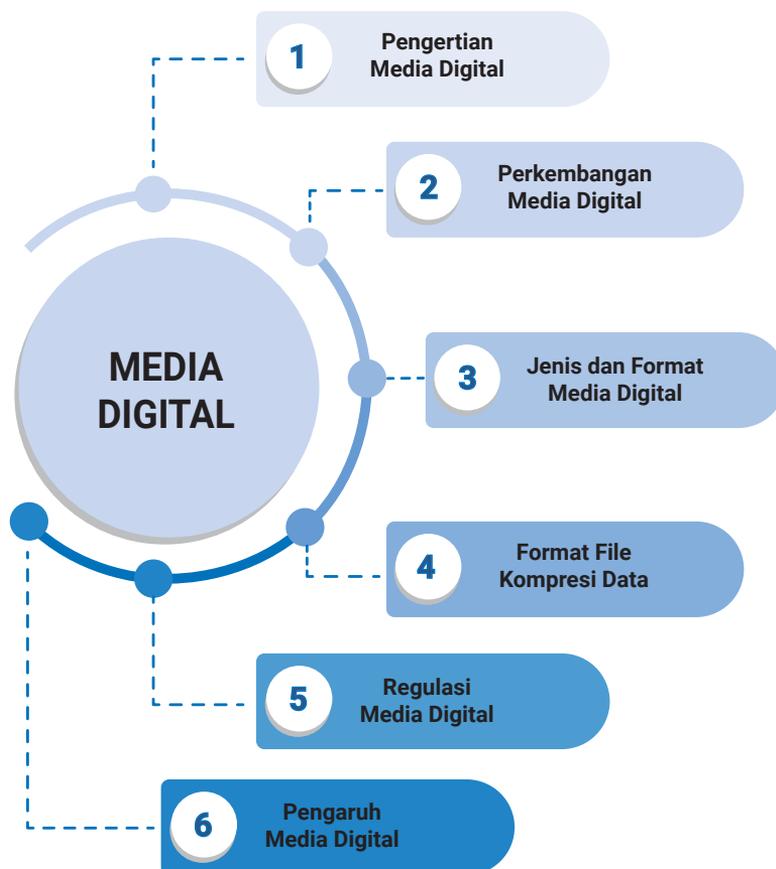
### Pertanyaan Pemantik

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?

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudah dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apapun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 7 ini.

### Peta Konsep





## Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, diharapkan kalian mampu mengklasifikasi dan menganalisis media digital, menjabarkan, mempresentasikan, dan menjelaskan media digital dalam kaitannya produksi program radio, program televisi, dan film untuk menrapkannya secara praktik lapangan atau industri.

Pembelajaran yang kalian lakukan merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikutinya dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman, membiasakan kedisiplinan, percaya diri, cermat dan teliti dalam menyelesaikan pembelajaran. Pada bab 7 ini, kalian mampu mengklasifikasi dan menganalisis media digital, menjabarkan, mempresentasikan, dan menjelaskan media digital dalam kaitannya dengan produksi program radio, program televisi, dan film. Materi ini seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana menerapkannya secara cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai dengan norma sosial di sekitar kalian yang harus kita taati.



## Kata Kunci

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



## Apersepsi

Silakan kalian menonton video-video terkait dengan perkembangan media digital saat ini.

Contoh melalui link berikut :

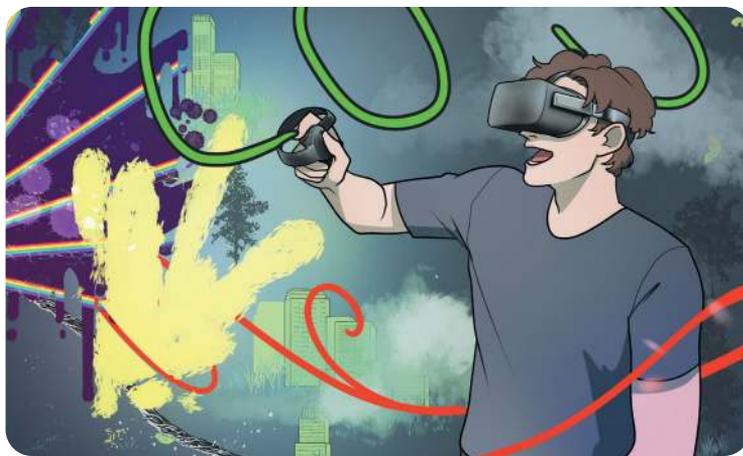
<https://www.youtube.com/watch?v=Ho4A8-wne2U>

 Pindai Aku!



Teknologi digital menjadi fokus industri kreatif saat ini. Kita memasuki era revolusi industri 4.0 yang sangat menekankan teknologi digital sebagai landasan utamanya. Ini merupakan era pergerakan baru bagi industri *broadcasting* dan film. *Broadcasting* dan film akan digiring berdampingan dengan bentuk media baru seperti; *Virtual Reality*, *Metaverse*, *Augmented Reality*, *Non-Fungible Token (NFT)*, dan perkembangan lain kedepannya.

## A. PENGERTIAN MEDIA DIGITAL



**Gambar 7.1** Media baru

Media baru (*New Media*) merupakan wahana media yang bergantung pada komputerisasi dengan jaringannya. Teknologi komunikasi digital sebagai sarana media baru terus berkembang sampai saat ini. Teknologi media baru ini tidak lepas dari sosial media yang begitu berpengaruh dalam perkembangan ilmu *broadcasting* dan film baik dalam dunia pendidikan maupun praktik di industri.

Berikut ini adalah beberapa perkembangan media baru yang perlu kalian ketahui:

*Virtual Reality (VR)* merupakan media yang membangun interaksi antara ruang imajinasi dengan kita secara langsung. *Virtual Reality* dibuat dengan teknologi animasi atau produksi audio visual secara langsung, yang seolah mengajak penikmatnya masuk ke dalam ruang media itu untuk berinteraksi.

*Metaverse* dapat diartikan sebagai konsep 3D ruang virtual yang membangun dunia kita dalam teknologi virtual. *Metaverse* menciptakan komunitas dalam ruang virtual tanpa akhir. *Metaverse* menjalin interaksi

sosial antar banyak pengguna ruang virtual bukan dengan kehidupan sosial yang langsung bertemu.

*Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya. *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital, seperti gambar, suara, atau video, untuk menciptakan pengalaman baru yang lebih kaya dan interaktif. Contohnya saat kita menggunakan aplikasi kamera di *smartphone* untuk menampilkan objek digital atau informasi tambahan di atas objek nyata di dunia nyata, seperti menambahkan filter wajah atau menampilkan informasi produk di atas kemasan saat berbelanja di toko. Dengan menggunakan AR, pengguna dapat melihat dunia nyata dengan lebih interaktif dan mengalami pengalaman yang lebih menarik.

*Non-Fungible Token (NFT)* merupakan bentuk identitas atau kepemilikan seseorang dalam aset digital yang memperlihatkan objek dunia nyata dan karya seni seperti lukisan, musik, hingga video pendek. Karya seni ini dapat dijual belikan melalui virtual dan dapat mempunyai *value* yang bisa ditawarkan tinggi dari karya yang ditawarkan.

## **B. PERKEMBANGAN MEDIA DIGITAL**

Kalian paham betul bagaimana perkembangan teknologi ke arah digital sangatlah cepat. Pada era digital seperti ini, banyak kebiasaan berubah dan masyarakat umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Banyak kemudahan yang didapat oleh manusia melalui teknologi. Di sinilah peran penting teknologi membawa peradaban manusia memasuki era digital.

Lahirnya era digital ditandai dengan kemunculan jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Kemunculan jaringan internet ini sangat berpengaruh bagi banyak orang. Dalam ruang kreatif media, keadaan ini dianggap seperti percepatan teknologi. Sehingga mengadaptasi banyak hal dalam praktik kreatifnya, seperti sarana dan prasarana. Adaptasi yang cepat memang sangat diperlukan dalam praktik produksi bidang radio, televisi, dan film.

Media baru di era digital atau yang kita sebut media digital tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan media konvensional.

Karakteristik media digital sendiri bersifat jaringan atau internet. Hal ini membuat media digital sangat cepat dalam memberikan dan mendapatkan informasi. Tentunya percepatan dalam informasi ini berdampak pada perubahan kebiasaan manusia dalam berbagai hal. Kebiasaan tersebut seperti berkomunikasi, belajar, mencari informasi, dan lainnya. Semua begitu dimudahkan hanya dalam genggam tangan yang membuat kita dapat menjelajahi apa pun.

## C. JENIS DAN FORMAT MEDIA DIGITAL

Jenis dan format media digital dalam pembahasan ini merupakan bentuk materi file baru dalam industri kreatif. *Broadcasting* dan film mengalami adaptasi yang cukup cepat dalam mengembangkan proses kreatif dari awal hingga tayang. Materi yang dimaksud dalam pembahasan ini merupakan wahana media digital yang menjadi pilar lahirnya bentuk adaptasi-adaptasi media lain. Oleh sebab itu, kalian perlu pelajari dengan baik pembahasan berikut.

### 1. Audio

Bentuk media digital yang memiliki *output* digital saja yaitu radio digital, podcast, dan buku audio. Jenis ini mirip dengan media konvensional radio yang hanya menghasilkan *output* suara. Namun tidak seperti radio yang mengandalkan sinyal frekuensi, melainkan bergantung pada internet. Contoh dari media digital audio *Apple Music*, *Spotify*, *Tidal*, *Pandora*, *Noice*, *Sirius*, dan lainnya. Contoh pada radio seperti *iradiofm.com*, *parmborsfm.com*, *dreamers.id*, dan lainnya.



Gambar 7.2 Format media digital

## 2. Video

Bentuk media digital yang mengandalkan visual atau gambar bergerak. Media digital video juga menggabungkan unsur audio. Jadi, media digital video lebih kompleks karena menggabungkan visual dan audio. Banyak platform menggunakannya sebagai wahana seni dan industri kreatif. Pemanfaatan media video ini, sangat efektif dalam pengaplikasian pesan kepada para penontonnya. Kemudahan internet yang ada saat ini jadi faktor pendukung yang sangat berpengaruh. Contoh dari media digital video seperti platform; youtube.com, vimeo.com, vidio.com, TED, Dailymotion, Plex, iQIYI, Twitch, Nimo TV, 9Gag, Disney Hotstar, Netflix, MAXstream, VIU, Metacafe, dan lainnya.

## 3. Media sosial

Media sosial merupakan platform yang menampilkan para penggunanya untuk dapat berkomunikasi secara sosial dengan orang lain. Media sosial memengaruhi kehidupan dan memiliki dampak negatif dan positif. Penggunaan yang bijak adalah salah satu cara penting dalam menjalankan kehidupan di sosial media.

Dalam survei yang dilakukan [cnbcindonesia.com](http://cnbcindonesia.com), *“ini menunjukkan bahwa 87% responden mengakses media sosial dalam satu bulan terakhir. YouTube (94%) dan Instagram (93%) menempati posisi sebagai dua platform media sosial yang paling banyak digunakan responden, disusul TikTok (63%), Facebook (59%) dan Twitter (54%), sebut hasil survei, dikutip Minggu (12/6/2022).”*

## 4. Periklanan

Dunia periklanan digitalisasi ternyata dipengaruhi oleh tren digital yang lain, seperti media sosial, platform digital, dan lainnya. Iklan saat ini diproduksi dengan format media digital. Iklan digital mengacu pada penayangannya, sehingga format dan konsep mengadaptasi teknik media sosial dan platform digital lainnya. Seperti contoh iklan untuk penayangannya di TikTok itu secara teknik aspek *ratio frame* gambar menjadi 9:16 (*portrait*) bukan lagi dengan *landscape*, lalu secara hasil dan format perlu menyesuaikan dengan itu. Bentuk dan gaya ini berlaku juga dengan platform lain seperti dalam format *reels* di Instagram.

## 5. Berita

Berita digital adalah berita dalam format elektronik yang dapat diakses dengan komputer atau pun gawai. Berita koran dan majalah tidak lagi dengan bentuk fisik, tapi dalam bentuk digital membuat pembaca masuk ke dalam situs platform dan dapat mencari segala macam berita yang diinginkan. Beberapa jenis pemberitaan dalam bentuk digital seperti; cnnindonesia.com, kompas.com, liputan6.com, detik.com, sindonews.com, cnbcindonesia.com dan masih banyak lagi.

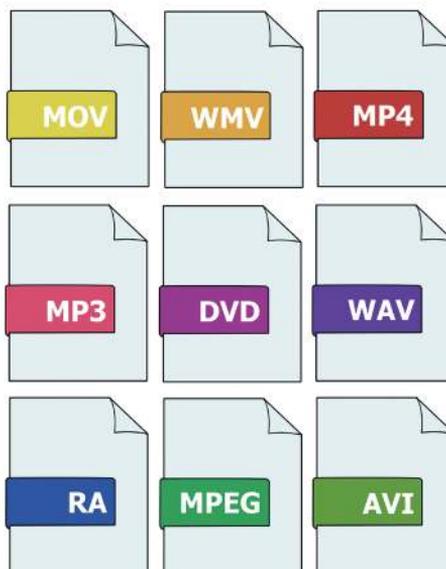
Jenis dan format media digital terdiri dari audio, video, media sosial, periklanan, berita.

### Ayo Bereksplorasi!

Buatlah infografis tentang pengguna ekosistem media digital berdasarkan beberapa kategori seperti usia, pengguna internet, pengguna media sosial, dan lainnya!

## D. FORMAT FILE & KOMPRESI DATA

Format file dan kompresi data merupakan sebuah penyesuaian dalam penyimpanan dan pengiriman data digital yang dipakai. Kalian perlu memahami ragam format file dan bagaimana mengaksesnya dengan perangkat lunak. Format file ini juga berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan tayang karya. Format file di antaranya untuk foto, suara, dan untuk video seperti: FLV (Flash Video), MKV (Matroska Video), 3GP, AVI (Audio Video, Interleave), MP4/MPEG 4, WAV (WAVE-form), AAC (Advanced Audio Coding), MP3 (MPEG) Layer 3, Ogg & Ogg Vorbis, WMA (Windows Media Audio), FLAC (Free Lossless Audio Codec), GIF (Graphic Intherchange Format), PNG (Portable Network Graphics), BMP (Bitmap), TIFF (Tagged Image Format).



**Gambar 7.3** Format file dan kompresi data

Mengompresi data file berkaitan dengan perangkat lunak yang digunakan. Berikut contoh beberapa perangkat lunak yang bisa digunakan di antaranya: RAR File Format, ZIP File Format, Tar.GZ File Format, JAR File Format, APK File Format, 7Z File Format, DMG File Format, KGB File Format, TIB File Format, CAB File Format, dan masih banyak lagi.

## E. REGULASI MEDIA DIGITAL

Dikutip dari Direktur Jenderal Aplikasi Informatika, Semuel Abrijani (<https://aptika.kominfo.go.id/>), *“Pemerintah sebagai regulator setidaknya menyediakan tiga aturan, yakni UU 19/2016 tentang ITE, PP 71/2019 tentang PSTE, dan yang terbaru PM Kominfo 5/2020 tentang PSE lingkup privat,”*. Regulasi ini adalah pilar untuk menjaga etika sosial di negara Indonesia. Media digital merupakan media yang begitu cepat dan sangat mudah diakses. Setiap pengguna perlu memperlakukan media digital ini dengan sangat bijak.

### Ayo Praktikan!

Simulasikan beberapa file yang kalian miliki untuk diubah ke format lainnya. Setelah itu simulasikan pula beberapa file tersebut untuk dilakukan kompresi data!

## F. PENGARUH MEDIA DIGITAL

Pengaruh media digital di masyarakat perlu kita lihat secara bijak. Media digital sering digunakan untuk kepentingan-kepentingan yang dampaknya sangat berpengaruh pada banyak orang. Walaupun, pengaruh media digital tidak selamanya berdampak buruk. Banyak pengaruh yang juga berdampak positif bagi masyarakat terutama bagi anak muda. Di antaranya;

### 1. Kemudahan dalam Mencari dan Bertukar Informasi

Tidak bisa dipungkiri bahwa media digital sangat berperan dalam bertukar informasi. Dengan kemudahan itu, informasi yang sulit didapatkan karena harus menjelajah secara langsung, bisa didapatkan dengan mudah. Tentunya ini memangkas problem waktu, jarak yang jauh, dan segala macam kendala lainnya.

## 2. Tempat Mengekspresikan Diri

Media digital sebagai suatu wadah yang tidak terbatas untuk mengekspresikan diri. Kita dapat mengekspresikan diri sebebas apa pun yang kita mau dengan akses informasi yang tidak terbatas. Tentunya banyak referensi yang bisa kita dapatkan untuk berkarya. Media digital menjangkau berbagai macam kalangan untuk memberikan penilaian atas karya kita. Tidak sedikit pula yang menjadi seorang sosok berpengaruh berkat karya yang mereka unggah di media digital.

## 3. Hiburan

Selain sebagai sarana mengekspresikan diri media digital juga menjadi wadah hiburan baru bagi kebanyakan orang. Kalian perlu memahami bagaimana media digital secara cepat mengantarkan informasi dan hiburan dengan data yang mereka dapat. Siapa pun dapat mengakses, lalu membuat karya seni, dan tidak heran saat ini media konvensional seperti televisi dan radio banyak mengadaptasi dari apa yang ada di media digital.

Media digital tidak hanya dampak positif saja, melainkan dapat berdampak buruk, di antaranya sebagai berikut:

### 1. Perilaku Konsumtif

Perilaku ini mudah sekali kita temui akibat dampak buruk penggunaan media digital. Perilaku konsumtif memang merupakan sifat alamiah yang dimiliki manusia, namun perilaku ini semakin tidak terkendali akibat penyalahgunaan media digital. Arus informasi yang deras dan kurangnya sifat produktif membuat perilaku konsumtif semakin meluas.

Perilaku konsumtif banyak didominasi oleh anak muda. Anak muda yang berada pada masa pencarian jati diri, membuat mereka ingin mencoba hal-hal baru, mengikuti gaya hidup terkini dan kurangnya arah dalam mengelola dan mendapatkan informasi. Untuk mengurangi dampak dari perilaku konsumtif ini, kita sebagai pengguna harus bijak dalam memilih informasi, tidak tergoda oleh iklan dan gaya hidup yang tidak menghasilkan dan harus kreatif dalam berkreasi agar dapat menghasilkan sesuatu.

## 2. *Self Disclosure* yang Berlebihan

*Self Disclosure* adalah sebuah bentuk ekspresi para pengguna media digital. Terutama media sosial yang mengacu pada tindakan untuk mengungkapkan informasi pribadi berupa pemikiran, perasaan dan perilaku, yang pada umumnya dirahasiakan agar orang lain mengetahuinya. Tindakan ini yang jika dalam praktiknya berlebihan dan tidak terkontrol justru menjadi pedang bermata dua bagi si pengguna. Mengekspresikan pemikiran, perasaan dan perilaku kita yang bersifat rahasia memang ada baiknya di filter. Harus ada batasan yang perlu kita buat agar ekspresi yang diungkapkan tidak mencelakai kita sendiri dan merugikan orang lain.

## 3. *Adiksi*

Di era sekarang ini tentunya masyarakat dan media digital tidak dapat dipisahkan. Hampir semua aktivitas masyarakat perkotaan dilakukan dengan menggunakan media digital, dimulai dari bangun tidur, makan, bekerja, bepergian dan lain sebagainya sangat tergantung oleh media digital. Dari fenomena inilah banyak masyarakat mulai melupakan keberadaan mereka di lingkungan sosial yang sesungguhnya, sehingga menyebabkan *adiksi* dalam penggunaan media sosial. Sehingga perlu batasan dalam menggunakan media digital untuk memisahkan antara dunia digital dan lingkungan sosial kita sesungguhnya.

Pengaruh media digital yang perlu kalian pahami adalah kebijakan dalam menggunakannya. Media digital jika digunakan sebaik mungkin akan sangat berguna baik untuk pribadi, orang terdekat, maupun orang lain. Dan sebaliknya, jika kita terhanyut dan terlena akan kenikmatan media digital tentu saja dapat merugikan diri sendiri, orang terdekat bahkan orang lain.

### Ayo Berdiskusi!

Carilah contoh-contoh berita terkait peristiwa yang timbul akibat dampak media digital baik positif maupun negatif. Analisa salah satu peristiwa dampak negatif tersebut menggunakan regulasi yang berlaku, dan berikan alternatif untuk menghindari terjadinya!



## Rangkuman

1. *Virtual Reality*, *Metaverse*, *Augmented Reality*, dan *Non-Fungible Token (NFT)* beberapa contoh bentuk perkembangan media baru.
2. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Banyak kemudahan yang didapat oleh manusia melalui teknologi. Terutama dalam bidang produksi radio, televisi, dan film teknologi merupakan elemen paling berpengaruh.
3. Jenis dan format media digital terdiri dari audio, video, media sosial, periklanan, berita merupakan pilar wahana media penting yang melahirkan bentuk adaptasi-adaptasi media lain.
4. Format file dan kompresi data merupakan sebuah penyesuaian dalam penyimpanan dan pengiriman data digital yang dipakai. Format file di antaranya untuk foto, suara, dan untuk video; FLV (Flash Video), MKV (Matroska Video), 3GP, AVI (Audio Video, Interleave), MP4/MPEG 4, WAV (WAVE-form), AAC (Advanced Audio Coding), MP3 (MPEG) Layer 3, Ogg & Ogg Vorbis, WMA (Windows Media Audio), FLAC (Free Lossless Audio Codec), GIF (Graphic Intherchange Format), PNG (Portable Network Graphics), BMP (Bitmap), TIFF (Tagged Image Format).
5. Beberapa dampak negatif media digital yaitu perilaku konsumtif, *Self Disclosure* yang berlebihan, dan adiksi.
6. Media digital sudah diatur undang-undang, Pemerintah sebagai regulator setidaknya menyediakan tiga aturan, yakni UU 19/2016 tentang ITE, PP 71/2019 tentang PSTE, dan yang terbaru PM Kominfo 5/2020 tentang PSE lingkup privat.



## Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio yaitu laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

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!



### Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Pengertian Media Digital		
Perkembangan Media Digital		
Jenis dan Format Media Digital		

Materi	Paham	Belum
Format File Kompresi Data		
Regulasi Media Digital		
Pengaruh Media Digital		
Berikan pendapat kalian tentang:		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat:		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		
Pendapat:		



### Pengayaan

Silakan kalian mencari contoh video tentang dampak positif dan negatif dari perkembangan media digital saat ini. Seperti pada contoh film dokumenter berjudul *The Social Dilemma*.



## DASAR-DASAR FOTOGRAFI, TATA KAMERA, TATA ARTISTIK DAN TATA SUARA

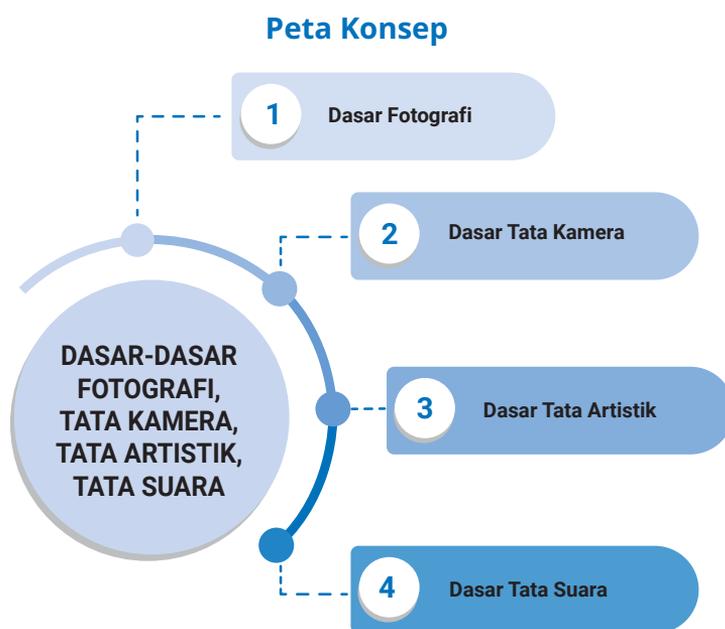


### Pertanyaan Pemantik

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?

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudah dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apapun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 8 ini.



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, diharapkan kalian mampu mempraktikkan teknik fotografi dasar, tata kamera dasar, tata artistik dasar, dan tata suara dasar.

Pembelajaran yang kalian lakukan merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikuti dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman, membiasakan kedisiplinan, percaya diri, cermat dan teliti dalam menyelesaikan

pembelajaran. Pada bab 8 ini, kalian mampu mampu mempraktikkan fotografi, tata kamera dasar, tata artistik dasar, dan tata suara dasar. Materi tersebut seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana menerapkannya secara cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai norma sosial disekitar kalian yang harus kita taati.



### Kata Kunci

Fotografi, tata kamera, tata artistik, tata suara.



### Apersepsi

Silakan kalian melihat dan mempelajari hasil karya fotografi.

Berikut contoh karya fotografi:



**Gambar 8.1** *Framing* by James Palmer

Sumber: [instagram.com/jepalmer100](https://www.instagram.com/jepalmer100) (2021)

Bab ini mengajak kalian untuk memahami disiplin ilmu penting dalam *broadcasting* dan *film*. *Dasar-dasar ilmu penting itu yakni fotografi, tata kamera, tata artistik, dan tata suara. Dengan penjelasan pada bab ini diharapkan kalian mampu memahami dan bisa melakukan praktik teknis dengan baik.*

## A. FOTOGRAFI DASAR

Penciptaan karya fotografi menjadi sebuah karya yang baik, memerlukan permainan komposisi dan teknis seperti pemilihan objek, penggunaan pencahayaan yang tepat, penggunaan format pengambilan gambar yang tepat, pengolahan sudut pandang dan pemahaman dasar-dasar fotografi. Teknik yang digunakan melalui serangkaian pertimbangan teknis yang lebih berorientasi pada konsep karya yang akan dijadikan objek foto.

Dasar fotografi merupakan poin penting yang tidak dapat dipisahkan dalam menciptakan karya fotografi. Hal penting yang harus diperhatikan antara lain:

### 1. Pengoperasian Kamera Analog dan Digital

Sebelum kita membahas pengoperasian kamera analog dan digital, ada baiknya memahami terlebih dahulu apa itu kamera analog dan digital. Kamera Analog adalah kamera yang menggunakan bahan baku film (seluloid), sedangkan kamera digital adalah kamera yang cara kerja penyimpanan hasil foto akan ditransformasi menjadi data digital. Kamera analog dan digital memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kamera analog menggunakan *roll film seluloid dalam pengoperasiannya, sedangkan kamera digital cukup menggunakan* kartu memori. Untuk hasil foto, kamera digital sudah bisa menyaingi hasil dari kepekatan *roll film seluloid*. Pengoperasian kamera analog jauh akan lebih rumit, karena hasil tidak bisa langsung dilihat. Berbeda jauh dengan digital, yang hasilnya dapat dilihat langsung. Apabila hasil tidak sesuai yang diinginkan maka bisa langsung dihapus, dan dicoba kembali memotret sampai dengan hasil yang sesuai.

### 2. Pencahayaan

Sumber cahaya terbagi menjadi dua yaitu sumber cahaya alami seperti sinar matahari dan bintang dan sumber cahaya buatan seperti lampu, lilin, senter serta benda lainnya yang mampu menghasilkan cahaya. Kedua sumber cahaya tersebut mampu memberikan efek yang berbeda pada objek gambar dari sebuah karya fotografi.

Selain mengenai sumbernya, arah cahaya datang pun memiliki fungsi dan estetis tersendiri ketika diarahkan ke objek foto. Ada lima arah cahaya yang bisa digunakan dalam teknik pengambilan gambar yaitu:

a. **Front Light (Cahaya Depan)**

Cahaya yang diarahkan dari depan akan menghasilkan foto yang relatif tanpa bayangan sehingga tercipta efek yang mengurangi tekstur dari benda yang akan difoto. Objek akan tampak flat atau datar dengan pencahayaan ini.

b. **Side Light (Cahaya Samping)**

Pencahayaan dari samping akan menghasilkan efek menonjolkan bentuk dan permukaan objek foto. Pencahayaan ini akan menciptakan kesan tiga dimensional dan objek foto terpisah dari latar belakang objek foto.

c. **Top Light (Cahaya Atas)**

Cahaya dari arah atas mampu memberikan efek yang dramatis. Membuat objek tidak terlihat terpisah dari latar belakang dan bayangan yang terlihat tidak terlalu jelas.

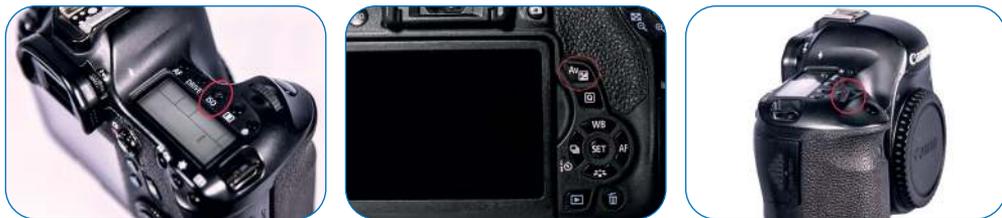
d. **Base/Bottom Light (Cahaya Bawah)**

Pencahayaan ini biasanya digunakan sebagai cahaya pengisi untuk mengurangi kontras dari pencahayaan utama.

e. **Back Light (Cahaya Belakang)**

Cahaya dari arah belakang akan menghasilkan efek siluet atau objek yang terlihat di kelilingi oleh *rim light* (cahaya yang ada di sekitar objek).

### 3. ISO, Diafragma, dan Shutter Speed



**Gambar 8.2** Tombol menu iso, diafragma, *shutter speed* pada kamera DSLR

Sumber: Rizalulloh (2023)

ISO, Diafragma, dan Speed ketiga elemen ini adalah kunci dalam mengoperasikan kamera, baik kamera analog atau digital. Kalian perlu memahami ketiganya dan cara pengoperasiannya. Pertama, ISO (*International Organization for Standardization*) merupakan sensitivitas cahaya yang ada pada film seluloid atau digital. Kedua Diafragma adalah banyak tidaknya cahaya yang mengenai roll film seluloid atau sensor

digital. Kemudian yang ketiga *shutter speed* yaitu lama atau tidaknya cahaya mengenai film atau sensor digital. Ketiganya perlu penyesuaian dalam pengambilan gambar agar gambar yang dihasilkan dapat sesuai dengan yang diinginkan.

#### 4. Efek Gerak

Efek gerak mampu membuat karya fotografi seolah-olah hidup meskipun bukan karya video. Gerak dalam fotografi terbagi menjadi gerakan lambat (*show action*) gerakan yang mengikuti objek (*panning*) dan gerakan cepat sehingga objek seperti terbekukan (*stop action*)

#### 5. Fokus & Ruang Tajam

Fokus dapat menghasilkan gambar yang tajam serta optimal. Melalui fokus, objek foto akan memperlihatkan apa yang ingin disampaikan oleh fotografer. Fokus dapat memberikan kesan kedalaman pada sebuah karya foto dengan menjadikan latar depan atau latar belakang samar sehingga hanya objek utama saja yang terlihat jelas. Sedangkan, dengan mengatur kedalaman ruang akan membentuk dimensi gambar yang diinginkan sesuai konsep dari karya fotonya. Fokus yang tepat akan mampu membuat kita mengatur ketajaman gambar, membuat subjek lebih menarik, ekspresi dan informasi dari objek juga dapat disampaikan lebih maksimal sehingga pesan dapat tersalurkan dengan baik.

#### 6. Komposisi

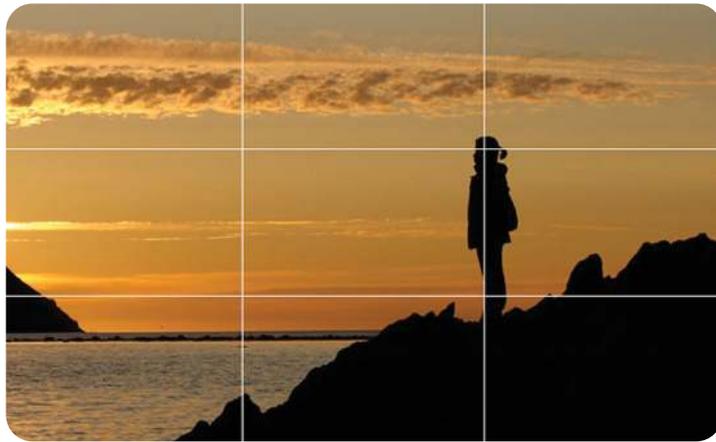
Komposisi mendukung ekspresi dan keindahan susunan objek yang ada di foto. Komposisi fotografi diantaranya adalah komposisi warna, bentuk, bidang, tekstur, sudut pandang, format, irama, dan keseimbangan proporsi. Pengaturan komposisi yang tepat pada objek foto yang diambil tidak akan terlihat datar (*flat*), bahkan menimbulkan kesan kedalaman sehingga lebih menarik.

#### 7. Teknik Pengambilan Gambar

Fotografi memiliki beberapa teknik untuk menciptakan berbagai macam karya foto. Teknik ini menjadi dasar para fotografer pemula untuk memicu sensitivitas mereka sehingga mampu meningkatkan kualitasnya menjadi profesional. Berikut adalah teknik pengambilan gambar dalam fotografi.

### a. Komposisi

Teknik komposisi merupakan salah satu dasar fotografi yang cukup sering digunakan. Sesuai namanya, dasar dari teknik ini mengatur komposisi objek sebaik mungkin. Mengatur elemen-elemen secara tepat pada sebuah foto akan menghasilkan gambar lebih dramatis dan mampu membangun *mood penikmat* foto. Teknik komposisi ini beragam, seperti komposisi simetris, *framing*, *rule of third*, *fill the frame*, *frame in frame*, *leading lines*, *negative space*, *golden shape* dan *golden ratio*.



**Gambar 8.3** Teknik *rule of third* by Pazargic Liviu

Sumber: Arif Rachman Hakim (2019)



**Gambar 8.4** Komposisi simetris

Sumber: Rizalulloh (2023)



**Gambar 8.5** Komposisi *frame in frame*

Sumber: Rizalulloh (2023)



**Gambar 8.6** Komposisi *fill the frame*

Sumber: Rizalulloh (2023)



**Gambar 8.7** Komposisi *leading lines*

Sumber: Rizalulloh (2023)



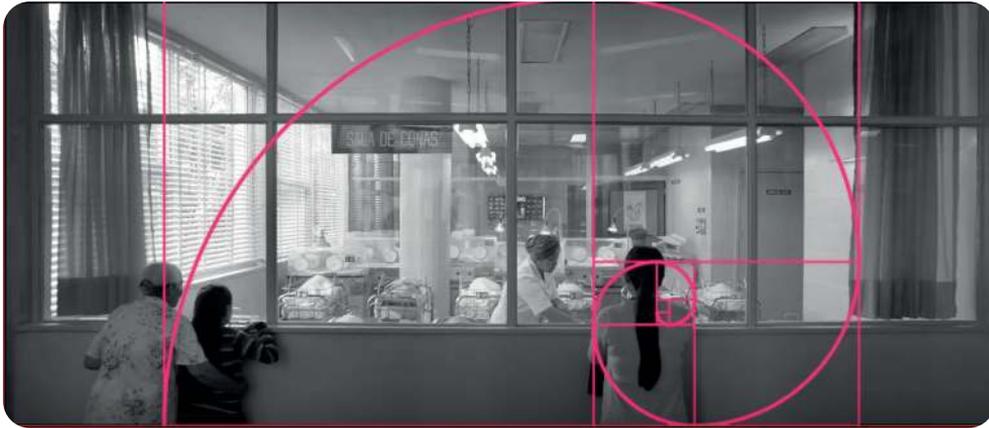
**Gambar 8.8** Komposisi *negative space*

*Sumber: Rizalulloh (2023)*



**Gambar 8.9** Komposisi *golden shape* by Alan Schaller

*Sumber: alanschaller.com*



**Gambar 8.10** Komposisi *golden ratio* by Alfonso Cuarón

Sumber: *Medium.com/Gil Perez (2018)*

### **b. Dept of Field**

Teknik ini bertujuan untuk mempertajam objek dengan memanfaatkan kedalaman ruang atau variasi dari ketajaman fokus ke rentang jarak objek sehingga menghasilkan efek foto bokeh. Ada beberapa faktor yang memengaruhi teknik ini, di antaranya besaran sensor, *focal length* dan diafragma.



**Gambar 8.11** *Dept of field* by SLR Lounge

Sumber: *doss.co.id (2020)*

### c. *Freezing*

Teknik ini menghasilkan efek beku. Biasanya, digunakan untuk memotret sebuah subjek populer seperti *sport*, *action*, dan binatang. Bahkan, sering kali harus menghentikan subjek agar mendapatkan gambar dengan detail yang tajam. Penggunaan *shutter speed* yang cepat dapat membekukan subjek bergerak. Biasanya menggunakan *aperture* yang besar dan *speed* minimal 1/250.



**Gambar 8.12** Contoh gambar *freezing*

Sumber: Rizalulloh (2023)

### d. *Bulb (Long Exposure)*

*Bulb* adalah teknik fotografi yang dilakukan dengan merendahkan komponen *shutter speed* dan *timing* yang diinginkan sehingga memperlihatkan hasil foto dari cahaya. Hal itu diartikan bahwa kita dapat menggambarkan suatu objek melalui cahaya itu sendiri.



**Gambar 8.13** Contoh gambar *bulb*

Sumber: [doss.co.id](https://doss.co.id) (2022)

e. ***Panning***

Teknik ini mirip dengan teknik *freezing*. Bedanya, saat memotret subjek yang bergerak, fotografer menggerakkan kamera secara tepat bersamaan dengan gerakan subjek selama *exposure* sehingga menghasilkan foto lebih tajam dan objek yang diam (*background*) terlihat lebih kabur. Teknik ini menggunakan *shutter speed* rendah mulai dari 1/30.



**Gambar 8.14** Contoh gambar *panning*

Sumber: Rizalulloh (2023)

f. ***Siluet***

Teknik ini membuat objek terlihat gelap namun *background* atau latar belakang subjek terlihat lebih terang. Teknik ini diaplikasikan dengan cara subjek membelakangi sumber cahaya dan mengatur *exposure*.



**Gambar 8.15** Contoh gambar siluet

*Sumber: Rizalulloh (2023)*

#### g. **RAW Processing**

*RAW Processing* adalah teknik dengan pengambilan foto mentah (RAW) dan tidak melalui proses kompres sehingga foto yang dihasilkan memerlukan *software* fotografi untuk mengolah dan mengeditnya.

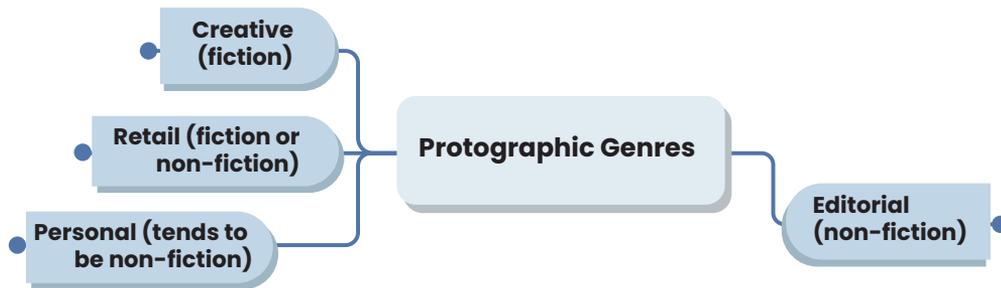


**Gambar 8.16** Contoh gambar RAW *processing*

*Sumber: Rizalulloh (2023)*

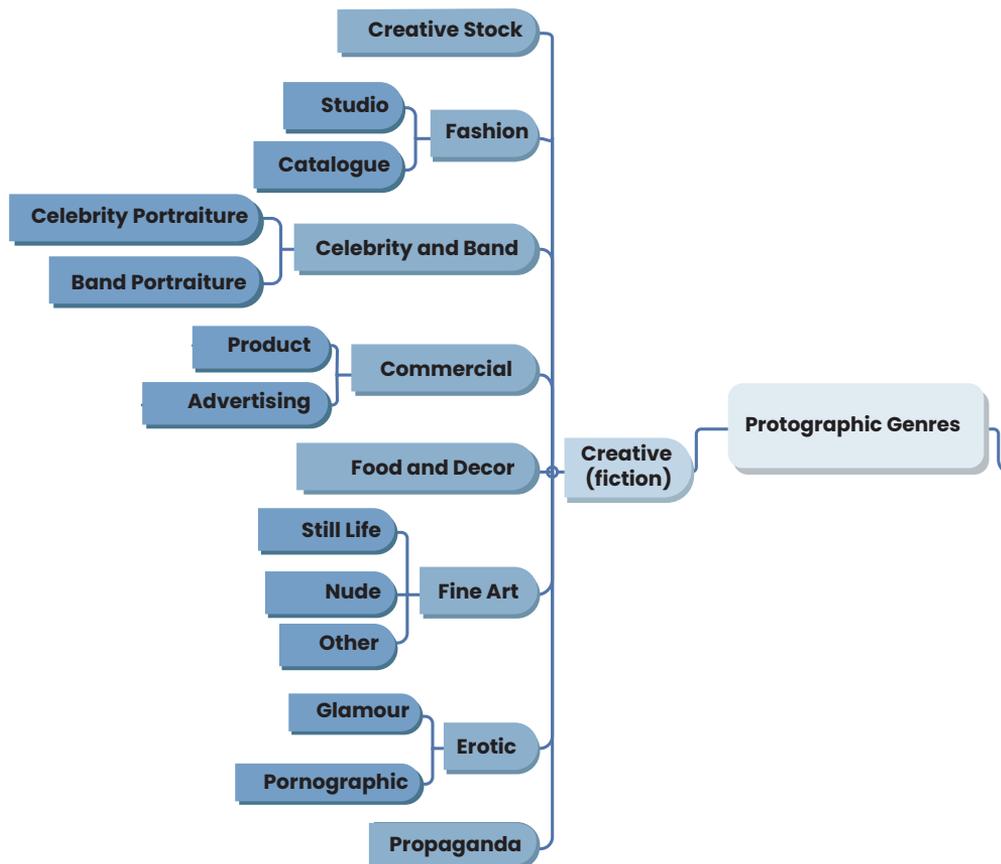
## **8. Jenis Fotografi**

Jenis fotografi makin berkembang dan muncul genre atau jenis baru karena serapan industri yang tinggi. Hal ini menandakan fotografi diminati dan dibutuhkan dalam banyak industri. Jadi kalian patut bangga dalam mempelajari fotografi, karena ini akan berdampak ke pengetahuan dan keahlian kalian dalam bekerja ke depannya nanti.

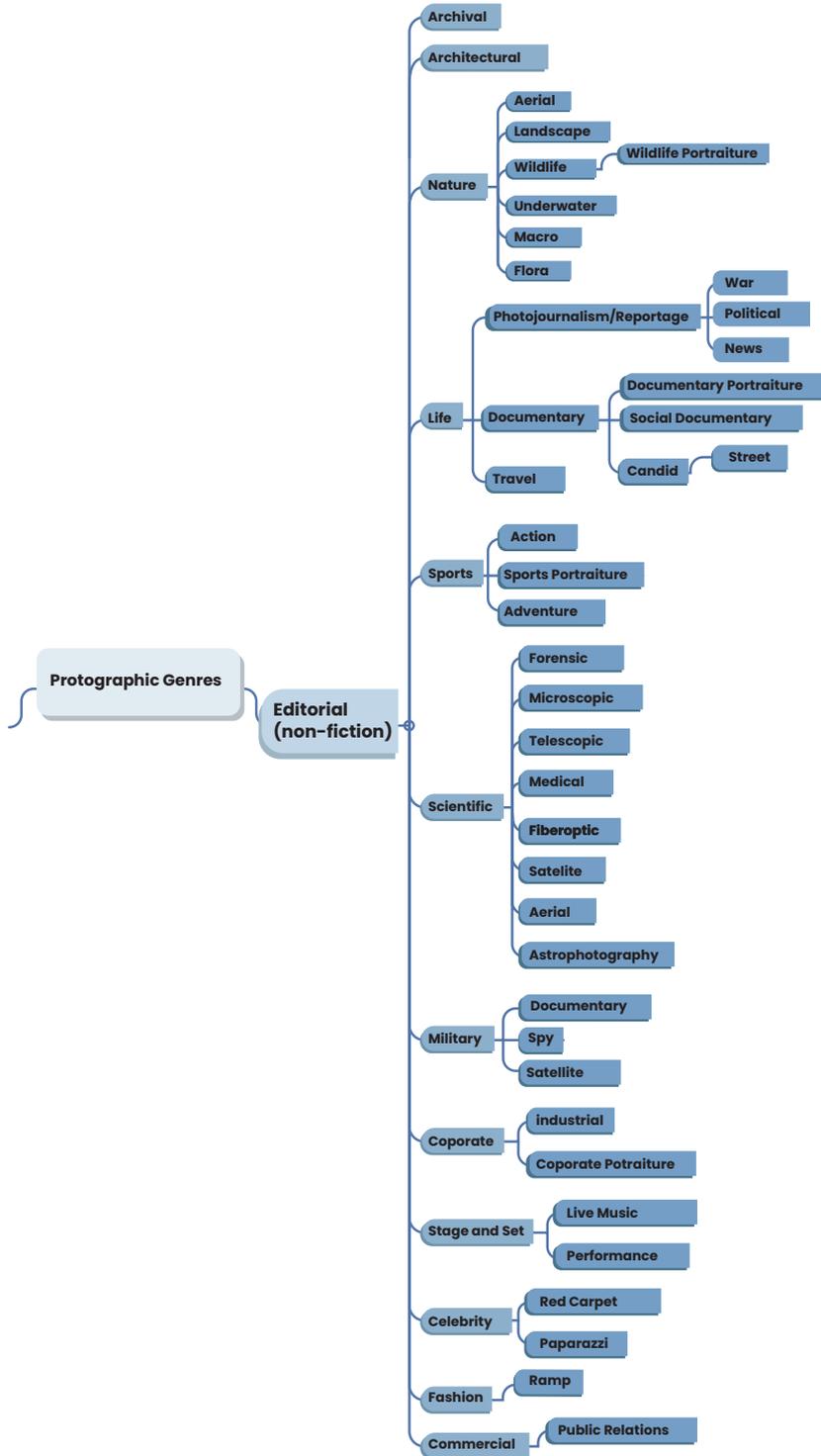


**Gambar 8.17** Genre dan jenis fotografi

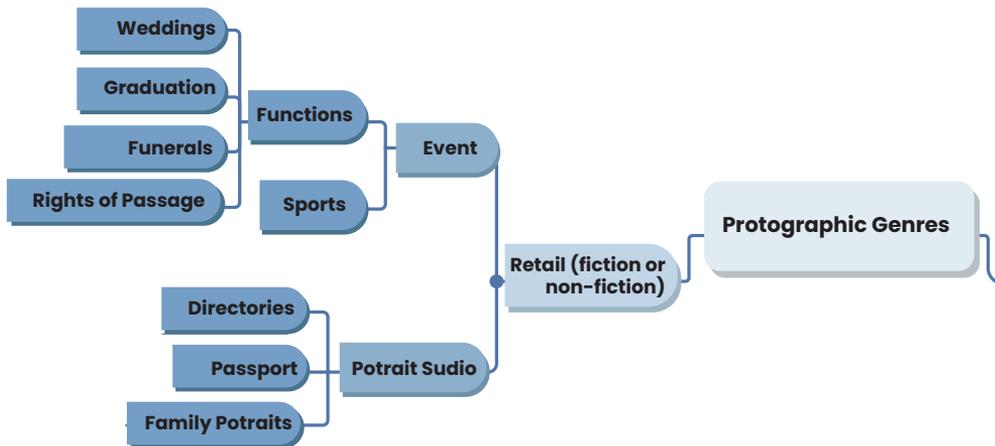
Ada tiga pokok genre dalam fotografi yakni; *Creative* (Fiksi), *Retail* (Fiksi dan tidak fiksi), *Personal* (Mengarah ke tidak fiksi). Ketiga pokok genre ini mengalami pembagian lagi.



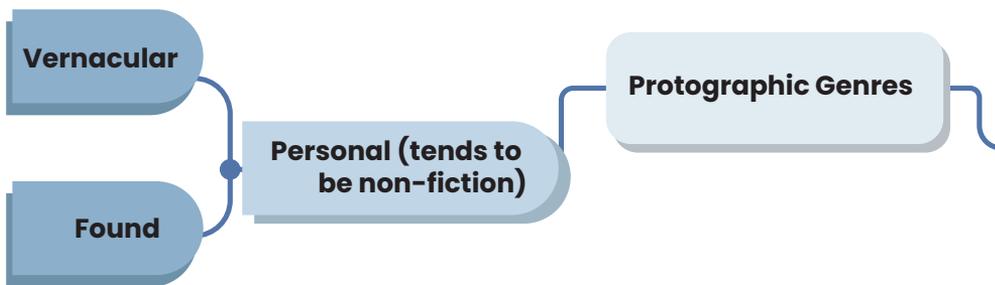
**Gambar 8.18** Genre kreatif



Gambar 8.19 Genre editorial



Gambar 8.20 Genre retail



Gambar 8.21 Genre personal

### Ayo Praktikan!

Lakukan pemotretan beberapa objek dengan menerapkan berbagai teknik fotografi dasar.

## B. TATA KAMERA DASAR

Karya program TV dan film adalah sebuah karya yang menghasilkan audio dan visual. Kamera adalah elemen penting untuk menciptakan elemen visual dalam pembuatan karya program TV dan film. Penataan kamera yang baik memudahkan penyampaian pesan. Oleh Karena itu, jika ingin membuat program TV dan film, kita harus memahami apa yang dimaksud dengan tata kamera. Karena jika tidak, akan sulit bagi pembuat karya untuk menyampaikan pesan kepada khalayak umum.

Dasar-dasar tata kamera sendiri terdiri dari *type of shots*, *camera angle* dan *camera movement*. Dasar-dasar ini dibuat dan telah disepakati para pendahulu yang sudah berkecimpung di dunia TV dan film, yang tentunya masih digunakan sampai saat ini untuk membuat karya visual. Untuk itu mari kita mengulas satu per satu mengenai dasar-dasar tata kamera.

## CAMERA SHOT



Gambar 8.22 *Type of shoot*

### 1. *Type of Shots*

*Type of Shots* atau biasa disebut dengan *shots size* adalah ukuran subjek di dalam *frame* dan dibagi menjadi delapan yaitu:

#### a. *Extreme Long Shot*

*Extreme long shot* atau disebut juga *established shot* di mana subjek terlihat sangat jauh dari *frame*. Ini dimaksudkan agar penonton bisa mendapatkan informasi lingkungan subjek berada dalam skala yang luas.

#### b. *Long Shot*

Long shot atau biasa juga disebut *full shot* menggambarkan posisi keseluruhan subjek mulai dari badan hingga headroom.



Gambar 8.23 Contoh gambar *extreme long shot*

Sumber: Satrio Pamungkas (2022)



**Gambar 8.24** Contoh gambar *long shot*

Sumber: Satrio Pamungkas (2013)

c. ***Medium Long Shot***

*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.



**Gambar 8.25** Contoh gambar *medium long shot*

Sumber: Satrio Pamungkas (2013)

d. ***Medium Shot***

*Shot* jenis ini menggambarkan posisi subjek dari pinggang atau pinggul subjek hingga ke *headroom*. *Shot* ini biasa digunakan untuk wawancara dengan banyak gerak tangan. Adegan yang ingin menyampaikan subjek dan gerakan tangan subjek.



**Gambar 8.26** Contoh gambar *medium shot*

Sumber: Satrio Pamungkas (2018)

e. **Medium Close Up**

*Medium close up* biasa digunakan dalam wawancara seperti *medium shot*, namun sedikit berbeda karena jenis shot ini memberi penekanan fokus dari subjek. Jenis shot ini berukuran dari dada subjek hingga ke *headroom*.



**Gambar 8.27** Contoh gambar *medium close up*

Sumber: Satrio Pamungkas (2021)

f. **Close Up**

*Shot* jenis ini menggambarkan karakteristik wajah subjek dan emosi yang lebih dalam. *Close up* berukuran dari bahu hingga ke *headroom*.



**Gambar 8.28** Contoh gambar *close up*

Sumber: Rizalulloh (2023)

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.



**Gambar 8.29** Contoh gambar *big close up*

Sumber: Rizalulloh (2023)

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.



**Gambar 8.30** Contoh gambar *extreme close up*

Sumber: Rizalulloh (2023)

## 2. Camera Angle

*Camera angle* adalah sudut penempatan kamera terhadap subjek dalam pengambilan gambar. Masing-masing sudut penempatan kamera memiliki arti dan makna tersendiri di dalamnya. *Camera angle* dibagi menjadi enam yaitu:

### a. *High Angle*

*High angle* adalah menempatkan kamera di tempat yang lebih tinggi dari posisi subjek. Sudut ini memberikan informasi bahwa subjek terpuruk, terintimidasi, pasrah dan lain sebagainya yang menggambarkan kekalahan.



**Gambar 8.31** Contoh gambar *high angle*

Sumber: Rizalulloh (2023)

### b. *Eye Level*

Kamera berada sejajar dan searah dengan mata subjek. Kesan yang ditimbulkan adalah kesetaraan atau netral.



**Gambar 8.32** Contoh gambar *eye level*

*Sumber: Rizalulloh (2023)*

### c. *Low Angle*

*Low Angle* adalah posisi yang berlawanan dengan *high angle* dan menimbulkan kesan terbalik yaitu mengintimidasi, kuat, berkuasa yang menggambarkan kemenangan.



**Gambar 8.33** Contoh gambar *low angle*

*Sumber: Rizalulloh (2023)*

#### d. *Dutch Angle*

*Dutch angle* adalah sudut pengambilan gambar secara diagonal sehingga menghasilkan kemiringan subjek terhadap *frame*. Sudut ini memberi kesan subjek memiliki ketidakstabilan emosi, bingung dan tidak nyaman.



**Gambar 8.34** Contoh gambar *dutch angle*

*Sumber: Haikal Fadhlán (2023)*

#### e. *Worm Eye*

*Worm Eye* atau biasa disebut *frog eye* adalah teknik pengambilan gambar dari sudut yang berasal dari posisi cacing atau katak di tanah. Pengambilan gambar melalui sudut ini sama seperti *low angle*, namun posisi kamera berada lebih bawah lagi.



**Gambar 8.35** Contoh gambar *Worm eye/frog eye*

*Sumber: Haikal Fadhlán (2023)*

#### f. *Bird view*

Seperti namanya pengambilan gambar dari atas atau tempat yang sangat tinggi sehingga seolah-olah penglihatan dari burung. Alat yang biasa digunakan dalam sudut pengambilan gambar ini adalah *drone*.



**Gambar 8.36** Contoh gambar *bird view*

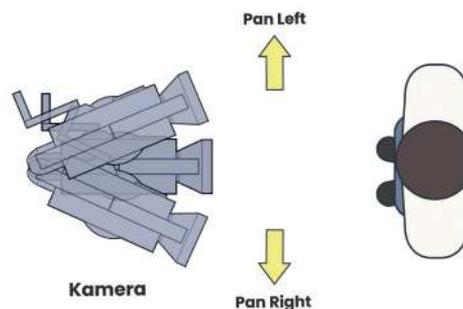
Sumber: Rizalulloh (2023)

### 3. *Camera Movement*

Pergerakan kamera tentunya memiliki istilah dan makna. Pergerakan kamera bisa menciptakan alur suasana 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)*

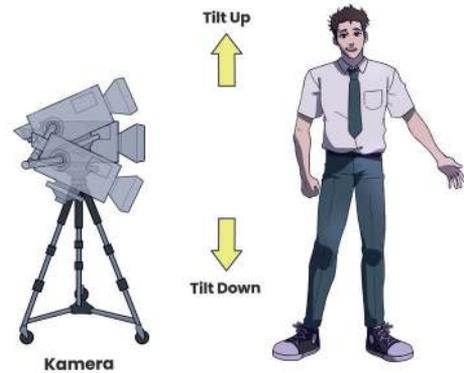
*Panning* adalah sebuah teknik dasar pergerakan kamera. *Pann/Panning* adalah menggerakkan kamera secara horizontal ke kiri maupun ke kanan di dalam satu poros dan yang berubah hanya arahnya saja.



**Gambar 8.37** Contoh gambar *panning*

b. **Tilt (up/down)**

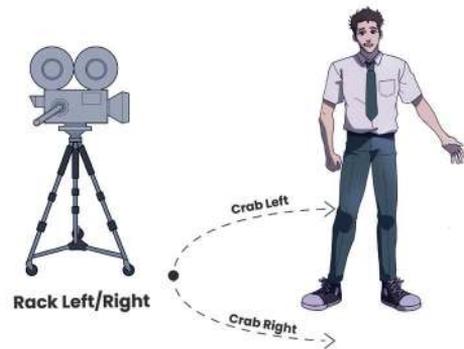
*Tilt/Tilting* bisa dibilang hampir sama dengan panning namun tilting bergerak secara vertikal baik ke atas maupun ke bawah di dalam satu poros dan yang berubah hanya arahnya saja.



**Gambar 8.38** Contoh gambar tilt

c. **Crab (left/right)**

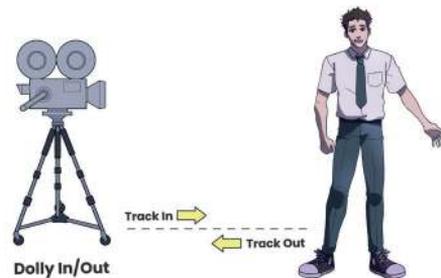
*Crab* adalah pergerakan kamera yang diambil seperti cara hewan kepiting berjalan, sehingga pergerakannya menyamping ke kiri dan ke kanan secara sejajar dengan subjek.



**Gambar 8.39** Contoh gambar crab

d. **Track/Dolly (in/out)**

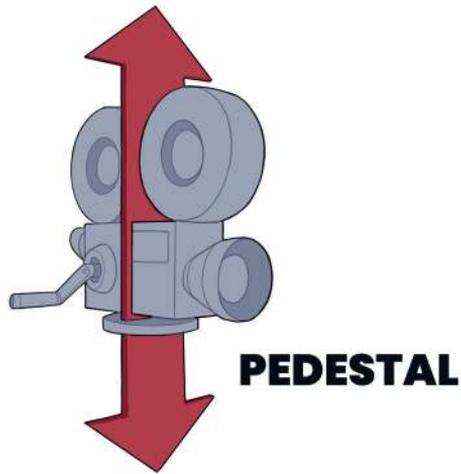
*Track atau Dolly* adalah pergerakan kamera mendekati atau menjauhi subjek. *Track in* adalah pergerakan kamera ke dalam sehingga membuat penonton lebih kuat, berani dan siap dalam menghadapi tantangan serta menjadi pusat perhatian. *Track out* adalah pergerakan kamera menjauh dari subjek sehingga menghasilkan perasaan kecewa, merasa inferior, dan takut.



**Gambar 8.40** Contong gambar track atau dolly

e. **Pedestal (up/down)**

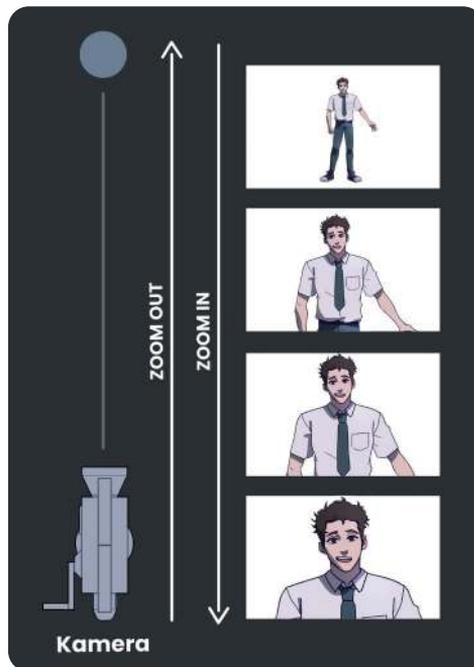
*Pedestal* adalah pergerakan kamera ke atas atau ke bawah. Berbeda dengan *tilt* yang bertumpu pada satu sumbu, pedestal tidak bertumpu pada satu sumbu sehingga kameranya pun ikut bergerak ke atas maupun ke bawah.



**Gambar 8.41** Contoh gambar *pedestal*

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.



**Gambar 8.42** Contoh gambar *zoom*

## Ayo Praktikan!

Lakukan perekaman beberapa objek gambar dengan menerapkan berbagai teknik tata kamera dasar!

### C. TATA ARTISTIK DASAR

Artistik adalah suatu unsur nilai keindahan yang melekat pada sebuah karya cipta kemahiran seseorang atau tim. Dapat juga diartikan sebagai segala sesuai yang berkaitan dengan bentuk seni, termasuk lukisan, musik, sastra, akting, tari dan lain sebagainya.

Tata artistik merupakan upaya penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi suatu karya, bisa dari segi waktu dan tempat. Berikut elemen dasar artistik yang harus diperhatikan pada proses pembuatan film atau program TV.

#### 1. *Setting*

Setting atau bisa disebut sebagai latar sangat berpengaruh terhadap dua hal yaitu waktu dan ruang. Segala sesuatu yang terjadi selalu memiliki latar waktu dan ruang yang berbeda berdasarkan situasi yang ingin direka ulang. Tata artistik yang tepat membentuk berbagai macam latar ruang dan waktu bisa diwujudkan untuk memenuhi konsep yang diinginkan.



Gambar 8.43 *Setting*

## 2. Properti

Berbicara mengenai *setting*, properti yang mendukung pada *setting* tersebut perlu untuk dibahas. Properti adalah benda yang digunakan dalam cerita yang merupakan bagian integral dari cerita atau kejadian yang ingin ditampilkan. Properti berfungsi sebagai gambaran sebuah peristiwa yang dilihat dari latar belakang kejadian, tempat serta waktu dari peristiwa tersebut.

## 3. Tata Rias

Tata rias diterapkan dengan tujuan mengubah penampilan seseorang, baik itu dari segi umur, wajah, sifat, bahkan bangsa agar sesuai dengan tokoh yang diperankan dalam cerita. Seperti contoh dalam pembuatan film atau program dengan tema horor banyak ditemukan berbagai macam jenis karakter bukan manusia seperti, pocong, kuntilanak, zombie, vampir dan karakter lainnya yang berkaitan dengan dunia astral. Tata rias di sini berfungsi untuk dapat mewujudkan karakter-karakter tersebut menjadi hidup.



**Gambar 8.44** Tata rias

#### 4. Tata Busana



**Gambar 8.45** Tata busana

Tata busana atau biasa dikenal dengan kostum adalah segala sesuatu yang dikenakan oleh pemain baik itu berupa baju maupun aksesoris yang melekat di tubuhnya. Kostum tidak hanya digunakan sebagai penutup tubuh tapi juga memiliki fungsi estetik serta naratif yang disesuaikan dengan konsep cerita/peristiwa yang ditampilkan. Tata busana sangat dipengaruhi oleh latar ruang dan waktu, status sosial, kepribadian pemain, warna, motif penggerak cerita serta *image* apa yang ingin ditonjolkan dari setiap pemain yang terlibat.

Berikut link untuk kalian belajar tentang tata artistik dasar:

<https://www.youtube.com/watch?v=yLxm6fagzB4>

 Pindai Aku!



#### **Ayo Praktikan!**

Lakukan *setting* ruang tamu pada lokasi yang telah disediakan menggunakan properti yang ada!

## D. TATA SUARA DASAR

Tata suara merupakan teknik mengatur peralatan suara atau bunyi pada proses pembuatan 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 unsur penting, yaitu:

### 1. *Speech*

*Speech* adalah unsur suara berupa percakapan dari tokoh di dalam film. Terbagi menjadi empat yaitu:

- **Monolog:** percakapan tanpa adanya lawan bicara. Tokoh berbicara dengan dirinya sendiri tanpa adanya orang lain sebagai pendengar.
- **Dialog:** percakapan di mana tokoh berbicara dengan satu orang atau lebih
- **Narasi:** percakapan tokoh yang berbicara namun tidak terlihat di dalam layar, sering dipakai untuk pengantar adegan. Narasi sering disebut juga pengantar adegan yang efisien dalam menjabarkan konflik, sehingga tidak perlu melakukan visualisasi.
- **Direct Address:** percakapan di mana tokoh dalam adegan berbicara langsung ke arah penonton

### 2. *Musik*

Musik dalam film dipakai untuk menambahkan efek dramatis cerita, di mana gambar dan suara dinilai kurang memperkuat efek tersebut. Namun, jika keduanya sudah memberikan efek dramatis, musik dapat digunakan untuk memperkuat efek. Penggunaan musik bertujuan untuk mengontrol emosi penonton dalam mengikuti cerita.

Musik dalam film 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. Musik pada sebuah adegan bisa bersifat saling berkaitan atau sebagai fungsional serta realitas.

Musik fungsional merupakan musik yang dipakai untuk menambahkan efek dramatis di dalam adegan film, 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 dua:

- Efek fungsional yaitu efek suara yang dipakai untuk menghasilkan efek dramatis dalam film;
- Efek realita yaitu efek suara yang bersumber dari dalam ruang adegan cerita, dipakai untuk membuat realita di dalam ruang cerita film.

Menurut jenisnya, efek suara juga dibagi menjadi dua:

- *Spot effect* yaitu efek suara yang bersumber dari suatu sumber suara tertentu. Contohnya suara orang berjalan, suara ketukan, suara piring dan sendok;
- *General effect* yaitu efek suara yang bersumber dari banyak sumber di suatu tempat, baik jauh maupun dekat. Contohnya suara di dalam ruangan (*room tone*) maupun suara lingkungan sekitar (*ambience/atmosphere*).

### 4. Ambience

*Ambience* merupakan suara latar 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 penting dalam pembuatan produksi film, bukan hanya sebagai pengarah latar suatu adegan tetapi digunakan sebagai kesinambungan suara di dalam adegan film. Agar penciptaan visual yang dibuat dari *shot-shot* terasa nyata oleh penonton. Selain itu, *ambience* juga mampu membuat *mood* di dalam film terasa lebih kuat dibandingkan efek suara non organik lainnya.

## Ayo Praktikan!

Lakukan pengisian suara atau dialog pada potongan adegan yang disediakan menggunakan teknik dubing!



## Rangkuman

1. Perbedaan kamera analog dan kamera digital. Kamera analog menggunakan bahan baku film (seluloid), sedangkan kamera digital cara kerja penyimpanan hasil fotonya akan ditransformasi menjadi data digital.
2. Sumber cahaya dalam fotografi terbagi menjadi dua yaitu sumber cahaya alami dan buatan. Sumber cahaya alami seperti sinar matahari dan bintang. Sumber cahaya buatan seperti lampu, lilin, senter dan benda lainnya yang mampu menghasilkan cahaya.
3. ISO, Diafragma, & *Speed* ketiga elemen ini adalah kunci dalam mengoperasikan kamera, baik kamera analog atau digital.
4. Artistik adalah unsur nilai keindahan yang melekat pada karya cipta kemahiran seseorang atau tim dalam menciptakan tata dekor dan tata rias.
5. Unsur penting dalam tata suara dasar terdiri dari; *speech*, musik, efek suara dan *Ambience*.



## Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio yaitu laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

### Fotografi Dasar

1. Uraikan definisi fotografi sesuai pemahaman Anda?
2. Sebutkan peralatan yang digunakan dalam bidang fotografi?
3. Jelaskan tentang *aperture*, *sutter speed*, dan ISO?
4. Jelaskan konsep *rule of thrid* dalam pengambilan objek fotografi?

### Tata Kamera Dasar

Buatlah shot pengambilan gambar dengan berbagai *type of shot*, *angle* dan *camera movement*!

### Tata Artistik Dasar

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?

### Tata Suara Dasar

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?



### Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Dasar Fotografi		
Dasar Tata Kamera		
Dasar Tata Artistik		
Dasar Tata Suara		
Berikan pendapat kalian tentang :		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat :		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		
Pendapat :		



### Pengayaan

Silakan kalian mempraktikkan berbagai teknik dasar dalam cakupan materi pembelajaran yang telah disampaikan dengan objek atau subjek yang berbeda.

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

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

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

# 9



## EDITING DASAR



### Pertanyaan Pemantik

Mengapa pekerjaan seorang editor sangat penting dalam sebuah produksi?

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudah dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apapun situasi dan kondisinya.

Sebelum kalian memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 9 ini.

### Peta Konsep



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, diharapkan kalian mampu mengidentifikasi dan menjelaskan proses manajemen data, mempresentasikan dan menerapkan tahapan *editing* gambar dan suara dalam bidang radio, televisi, dan film.

Pembelajaran yang kalian lakukan merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikutinya

dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman, membiasakan kedisiplinan, percaya diri, cermat dan teliti dalam menyelesaikan pembelajaran. Pada bab 9 ini, kalian mampu mengidentifikasi dan menjelaskan proses manajemen data, mempresentasikan dan menerapkan tahapan *editing* gambar dan suara. Materi tersebut seiring dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana menerapkannya dengan cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai norma sosial di sekitar kalian yang harus kita taati.



### Kata Kunci

*Editing*, gambar, suara, musik, film, televisi, radio.



### Apersepsi



**Gambar 9.1** *Home screen software editing*

Sumber: Rizalullah (2023)

Silakan kalian 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 diplay sehingga kalian melihat cuplikan dari potongan gambar dan suara yang telah tersusun.

Berikut linknya: <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/bestpractices-editing.html>

Pindai Aku!



## A. DEFINISI EDITING

Pada tahap *editing* dasar, perlu memahami dan mempraktikkan kegiatan teknis yang meliputi; manajemen data, *editing* gambar, dan *editing* suara. Kegiatan *editing* ini menarik untuk kalian yang senang bekerja dengan komputerisasi. *Editing* sering kali disebut dengan “*Second Director*” atau seolah kerja sutradara tahap dua. Hal ini berkaitan dengan cara berpikir sutradara dalam bekerja. Begitu juga radio, seperti cara kerja penyiar yang punya konsep struktur program dibantu oleh operator radio.

Ada dua tipe proses *editing* sebelum era digital berkembang yang kalian perlu ketahui, yakni *linear editing* dan *non linear editing*. *Linear editing* merupakan sistem yang berurutan dengan kaset video atau audio (radio) yang direkam. *Editing* dengan *linear* tidak menggunakan *capture/format audio* dan *rendering* gambar, langsung dapat diproses. Kelebihan *editing* ini lebih cepat dibanding dengan *non linear*, namun hanya bisa *cut to cut* saja, tidak bisa menggunakan transisi lain.

Sebaliknya, *non linear editing* menggunakan *software*. *Editing* dengan *non linear* bisa acak dalam proses pengerjaannya, tidak mesti berurutan seperti pada *linear editing*. Metode *non linear editing*, bisa melakukan proses kerja dengan membuat *timeline editing* sesuai yang lebih penting ke tahap lain secara acak. Proses ini jauh lebih lama dibanding dengan *linear*, tapi metode ini bisa menggunakan variasi transisi dan *color grading*.

Saat ini *editing* suara dan gambar sudah jauh berkembang dengan dukungan teknologi. proses *editing* sangat dimudahkan dalam pengerjaan. Industri TV dan film beralih ke file data, sehingga lebih cepat proses pengerjaannya. Namun, perlakuan file dalam bentuk data harus kita perlakukan khusus, dibanding dengan seluloid, era kaset, pita video, dan lainnya. Sebab data justru lebih sensitif dalam pengorganisasian filenya. Perlu pengalaman dan teknik yang baik dalam menanganinya.

## B. PERANGKAT LUNAK

Materi perangkat lunak dibagi menjadi perangkat lunak berkaitan dengan *editing* audio dan perangkat lunak dengan *editing* gambar. Perangkat lunak yang perlu kalian pahami adalah pola kerjanya. Perangkat lunak akan selalu berkembang dan kalian harus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, kita harus memahami pola kerja sehingga lebih mudah menguasainya. Berikut beberapa list rekomendasi yang bisa digunakan dan akses linknya.

## 1. Perangkat Lunak Untuk Editing Audio

Adobe Audition (Windows & MacOS): link  
<https://www.youtube.com/watch?v=en3qUvJG42s>

 Pindai Aku!



Pro tools: Link [https://www.youtube.com/watch?v=v1fDWxld\\_l8](https://www.youtube.com/watch?v=v1fDWxld_l8)

 Pindai Aku!



Nuendo: Link <https://www.youtube.com/watch?v=vt01j7zDveI>

 Pindai Aku!



Logic pro: Link <https://www.youtube.com/watch?v=D15hZvWICoc>

 Pindai Aku!



Cubase (Windows dan MacOS): Link <https://www.youtube.com/watch?v=60DssR0rjDM>

 Pindai Aku!



Audacity (Windows, MacOS dan Linux): Link <https://www.youtube.com/watch?v=Y9poDZH6YwE>

 Pindai Aku!



Reaper (Windows, MacOS, Linux): Link <https://www.youtube.com/watch?v=cAuAUcrKMrk>

 Pindai Aku!



Ableton Live (Windows dan MacOS): Link <https://www.youtube.com/watch?v=CcC6nq7h9Ps>

 Pindai Aku!



Presonus Studio One: Link <https://www.youtube.com/c/presonus>

 Pindai Aku!



Ardour (Windows, MacOS, Linux): Link <https://www.youtube.com/watch?v=iuUgnBQLJE4>

 Pindai Aku!



## 2. Perangkat Lunak Untuk Editing Gambar

Adobe Premiere: Link <https://www.youtube.com/watch?v=Gjb01CyswLs>

 Pindai Aku!



Avid Media Composer: Link <https://www.youtube.com/watch?v=WnWe8c-9V3w>

 Pindai Aku!



Final Cut Pro: Link <https://www.youtube.com/watch?v=EMLcwA6X09E>

 Pindai Aku!



Pinnacle: Link <https://www.youtube.com/watch?v=7ijTEx9QWb4>

 Pindai Aku!



Ulead: Link <https://www.youtube.com/watch?v=nGcTkj7nsj0>

 Pindai Aku!



Davinci Resolve: Link <https://www.youtube.com/watch?v=JMLwcs25XqA>

 Pindai Aku!



Sony Vegas: Link <https://www.youtube.com/watch?v=HhktfR4twTk>

Pindai Aku!



Filmora: Link <https://www.youtube.com/watch?v=OSVjpFU2Y9w>

Pindai Aku!

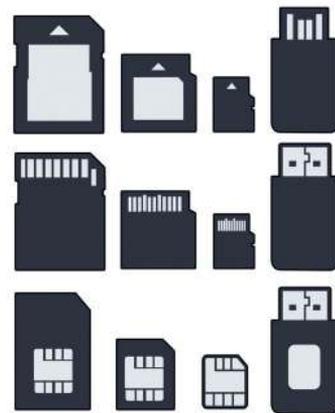


## C. MANAJEMEN DATA

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 dijalankan. Proses kerjanya dimulai pada saat sebelum produksi dilaksanakan, dengan menyiapkan kartu memori atau materi penyimpanan lainnya, berikut adalah penjabarannya:Menyiapkan Kartu Memori ;

### 1. Menyiapkan Kartu Memori

Kartu memori adalah alat yang sangat penting dalam proses perekaman gambar dan suara saat produksi program radio, televisi, dan film. Saat ini, hampir semua alat kamera dan perekam suara menggunakan teknologi digital. Alat perekam gambar dan suara menggunakan kartu memori dalam penyimpanan data gambar dan suaranya. Untuk itu diperlukan kepekaan tim produksi program dan film. Data hasil produksi (gambar dan suara) itu yang akan menjadi materi akhir dalam proses produksi. Data kemudian akan



Gambar 9.2 Kartu memori data

diolah menjadi program radio, televisi, dan film sesuai dengan konsep.

Cara menentukan kartu memori yang baik untuk menyimpan data gambar dan suara:

1. Perhatikan kapasitas data (jumlah data) yang dapat disimpan dalam kartu memori
2. Perhatikan kecepatan transfer kartu memori dalam menyimpan data
3. Pilih kartu memori yang memiliki fitur aplikasi
4. Pilih kartu memori yang memiliki garansi yang baik
5. Melakukan tes perekaman langsung kartu memori dengan alat perekam, untuk memastikan kartu bisa digunakan

## 2. Menyiapkan HD sebagai Penyimpanan Data



**Gambar 9.3** *Hard disk eksternal* menjadi pilihan untuk tempat penyimpanan materi dikarenakan kapasitasnya yang jauh lebih besar dibanding media penyimpanan lainnya

*Sumber: Satrio Pamungkas (2023)*

*Hard disk* merupakan alat menyimpan data keseluruhan hasil produksi. Setelah alat perekam gambar dan suara menyimpan materi hasil produksi dengan kartu memori, maka tahap selanjutnya adalah menyimpan semua hasilnya ke dalam *hard disk*. *Hard disk* merupakan tempat untuk menyatukan dan mengelompokkan data sesuai dengan cara kerja *editing* dari masing-masing editor. Karena setiap editor pada tahapan pascaproduksi ini punya cara dan pola kerja yang berbeda-beda.

*Hard disk* sebaiknya dibedakan menjadi dua, satu *hard disk* disiapkan untuk *editing* dan satu lagi *hard disk* yang disiapkan hanya untuk penyimpanan materi asli dari hasil produksi. Kedua *hard disk* itu sebaiknya disimpan dengan tempat penyimpanan yang berbeda. Mengantisipasi apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti kerusakan data atau data hilang, karena selalu memiliki cadangan data.

### 3. Membuat List Daftar Data Audio dan Video

Tabel 9.1 Contoh List Data Audio dan Video pada Program atau Film Drama

Scene	Shot		Deskripsi	Audio
5	3 – Medium Close Up	Wajah Ani yang terlihat lelah setelah seharian menghadapi klien yang <i>complain</i> .		Suara complain klien terdengar menjadi latar.
5	1 – Wide Shot (Establish)	Ruangan <i>customer service</i> di sebuah kantor pelayanan kurir.		Terdengar suara telpon bordering, bunyi <i>keyboard</i> computer, dan para karyawan yang saling bersahutan menanggapi klien.

Pada tahap produksi berlangsung, data harus tersimpan dan teradministrasi dengan baik. Materi wajib disimpan sebelum kartu memorinya penuh. Penyimpanan memori itu harus dikawal dengan hati-hati dan detil, pastikan setiap data sudah dipindahkan serta aman ketika diputar di media *player*. Sering kali ada kejadian di mana data yang dirasa sudah dipindahkan ke tempat penyimpanan editor (*hard disk*; laptop; *flashdisk*) ternyata tidak terkopi atau eror ketika diputar. Selalu terapkan *check and double check* sebelum menghapus data di *memori card* supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Cara mengorganisasi file serta prosedur pengolahan data digital dari materi audio dan video:

- Sebaiknya simpan dalam HD dengan kualitas yang bagus dan bersih dari file-file lain (kosong);
- Sebaiknya memiliki lebih dari satu HD untuk penyimpanan, dan disimpan di tempat terpisah. Ini berguna ketika salah satu HD di tempat penyimpanan hilang, masih ada materi di tempat lain;
- Simpan materi dalam HD di tempat yang aman;
- Jangan percayakan HD yang berisi materi kepada orang/kru yang tidak punya kepentingan di tahap pascaproduksi;

Ketika hendak meng-*copy* data materi program radio, televisi, dan film tim editor biasanya akan memiliki sistem penamaan dan pengarsipan yang dipahami oleh kru yang bertugas membantu di tahap pascaproduksi.

Manajemen data yang baik akan memudahkan proses pascaproduksi. Seorang editor dituntut membuat arsip data yang rapi dan baik, agar memudahkan ketika mencari file yang akan diedit.

### Ayo Praktikan!

Carilah perbedaan antara *editing linear* dan *non linear* dari segi peralatan, cara kerja, kelebihan dan kekurangannya. Gunakan panduan diskusi dari guru kalian!

## D. TAHAPAN EDITING GAMBAR



**Gambar 9.4** Editor gambar

Sumber: Filmsupply.com/Kal Visuals (2018)

Tahapan ini akan melengkapi materi yang dijelaskan pada bab V, mengenai prosedur pascaproduksi gambar. Pada tahap itu sudah dijelaskan bagaimana *workflow* dan prosedur yang tepat. Pemahaman itu membuat kita tahu etika kerja yang perlu dilakukan. Bagian ini menjelaskan proses dasar *editing* gambar yang sering dikaitkan dengan ungkapan “menulis kembali”. Faktanya, memang *editing* itu menuliskan/menyusun kembali film dengan gambar dan suara yang telah diambil ketika syuting di tahap produksi. Sama seperti ketika menulis skenario, *editing* mengalami berbagai macam revisi sebelum akhirnya selesai dan disetujui sebagai versi terbaik dari film yang dikerjakan. *Editing* disebut juga dengan pengerjaan *final draft* dari film yang nantinya akan diperlihatkan kepada penonton.

Ada beberapa hal dasar yang bisa membantu proses *editing* gambar ini. Banyak yang menyalahartikan pekerjaan *editing* ini hanyalah sekadar memotong bagian yang kurang bagus dan menyambunginya dengan *shot*

lain. Proses ini bisa dibilang seperti mengasah berlian. Bukan hanya memotong bagian yang tidak penting dari sebuah adegan, tapi *editing* membangun seni yang ingin disampaikan dalam film. Tujuan proses *editing* untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi sehingga film siap diedarkan untuk penontonnya.

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:

- a. Menyingkronkan suara dan gambar yang direkam secara terpisah ketika syuting berhubungan dengan *shot* dan *take* untuk memudahkan editor ketika mengedit.
- b. 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.
- c. *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.
- d. Ketika struktur dari film sudah disepakati, proses selanjutnya adalah *fine cut*. *Fine cut* adalah merapikan bagian-bagian minor yang dirasa masih belum cukup baik tapi tidak mengubah struktur keseluruhan film.

Perlu diingat, ketika syuting ada pencatat adegan yang memberikan catatan mengenai *shot* mana saja yang baik dan mendekati sempurna menurut sutradara. Catatan tersebut dapat meringankan beban editor karena tidak perlu melihat keseluruhan data yang ada dan mengeceknya satu persatu. Akan tetapi, apabila terdapat beberapa *shot* yang ternyata kurang memuaskan meskipun pada catatan tersebut ditulis baik, bisa saja editor memilih *shot* lain untuk digunakan.

Proses *offline editing* bisa berlangsung lama ataupun cepat tergantung dari kerja sama antara editor dan sutradara dalam menyelesaikan tahap *editing* ini. Produser juga akan selalu mendampingi untuk memberikan

pendapat supaya tetap berjalan pada jadwal yang sudah ditentukan. Setelah itu, produser, sutradara dan editor sepakat dengan hasil dari *offline editing*. Selanjutnya proses *editing* masuk ke tahap *online editing* dan tim *sound* mulai mengerjakan bagian mereka sesuai dengan draft *offline editing* yang disetujui.

*Online editing* adalah sebutan untuk proses ketika film mulai mempertajam warna, grafis, dan efek-efek lainnya yang mendukung penceritaan. Tahapan dari *online editing* adalah:

- a. Setiap *shot* dari adegan akan dikoreksi tingkat ketajaman dan keterangan gambar;
- b. *Color grading* adalah proses penyesuaian warna untuk setiap *shot* dalam film. Setelah dikoreksi ketajaman dan keterangan gambar, warna dari setiap adegan juga diperlukan agar situasi dari film dapat lebih ditonjolkan. Contohnya: adegan hujan identik dengan warna kebiru-biruan akibat tidak adanya sinar matahari dan langit yang mendung mengindikasikan situasi sedih atau depresi. Ketika proses ini berlangsung, sinematografer biasanya akan mendampingi karena konsep warna dalam film berkaitan dengan konsep sinematografer;
- c. Penambahan grafis atau *CGI* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan dalam film.

Proses *online editing* biasanya memakan lebih banyak waktu supaya menghasilkan gambar yang sesuai dengan konsep film. Terutama untuk film-film bergenre aksi dan horor yang memang menggunakan *green screen* ketika pelaksanaan syuting, akan memerlukan waktu lebih supaya bisa menyempurnakan *shot*.

### Ayo Praktikan!

Gunakan salah satu *software editing* video, kenali beberapa jendela kerja, dan praktikan tools sederhana untuk mengolah *footage* yang Anda miliki hingga menjadi rangkaian gambar tersusun dan bercerita.

## E. TAHAPAN EDITING SUARA

Pada bab V sudah dijelaskan tentang bagaimana prosedur dalam proses kerja suara pada tahap pascaproduksi. Pada bab ini penjelasan diperdalam untuk menjelaskan tahapan dasar *editing* suara. Suara yang dipilih untuk program radio, televisi, dan film dapat membantu menyempurnakan

hasil akhir. Suara mampu menghadirkan kenyataan dari ilusi gambar yang berasal dalam suatu karya. Kita memerlukan suara yang cocok dengan apa yang kita lihat dan rasakan: kemacetan jalan raya; suara burung di taman kota; atau suara ombak yang membentur karang. Suara-suara dari alam ini membawa kita lebih dekat dengan drama, karena membuat kita benar-benar percaya bahwa apa yang dilihat atau dirasa itu nyata.



**Gambar 9.5** Proses editing suara

*Sumber: York.ac.uk (2023)*

Suara mampu mengindikasikan dunia di luar *frame*, dunia yang tidak perlu penonton atau pendengar. Seperti contoh: Sepasang kekasih yang sedang menikmati makan malam sunyi di rumah namun tetangga mereka sedang melaksanakan pesta besar-besaran. Kita hanya perlu mendengarkan suara musik yang keras dan riuh orang berbicara tanpa perlu memperlihatkan keadaan pesta si tetangga.

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 digunakan untuk proses *editing* suara. Proses ini merupakan kesempatan terakhir untuk menjelaskan konsep artistik dalam karya yang sedang dibuat. Visual akan disatukan secara halus dengan tiga suara dasar yaitu 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 yaitu:

1. *Spotting* : proses ini dilakukan ketika karya sudah benar-benar di *lock* untuk *editing* gambar dan *sound designer* bersama dengan sutradara dan editor bekerja sama menentukan suara apa yang tepat untuk setiap *shot*nya. Adegan diputar satu persatu dan didiskusikan suara yang cocok sesuai dengan adegan.
2. *Dialogue track* : Adegan yang memiliki dialog harus dipastikan setiap dialognya dapat didengar 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. 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 perlu 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 mengidentifikasi lokasi dari adegan. Seperti, ketika adegannya memperlihatkan kompleks persawahan di desa kecil, suara-suara yang terdengar di tempat tersebut harus dianalisa.



**Gambar 9.6** *Sound designer sedang mixing*

Sumber: Touch Lifestyle/backstage.com (2022)

Suara dalam karya bisa memberikan efek halus tentang bagaimana 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 seolah-olah ada orang lain di rumah kosong tersebut selain sepasang kekasih yang terjebak.

## 1. Musik



**Gambar 9.7** Contoh proses pengerjaan pembuatan musik.

*Sumber: audiomodeling.com (2021)*

Satu elemen kreatif penting terakhir dalam film adalah menyisipkan musik ke dalam adegan. Musik menjadi bagian dari film sejak era film bisu muncul, ketika iringan piano, organ atau alat musik lainnya bermain bersamaan dengan karya yang diputar. Musik terbukti mampu menambahkan efek dramatis dalam karya dan membantu kesinambungan antara suara dan gambar yang terpisah dalam layar.

Musik memanipulasi apa yang kita rasakan tentang apa yang kita lihat. Meskipun adegan yang ditampilkan sama, apabila disisipkan musik yang berbeda akan mengubah pandangan kita terhadap adegan itu. Misal, adegan kakek tua yang duduk di kursi pinggir jalan dan musik latarnya adalah dentingan piano lirih lalu diganti dengan musik dengan ketukan yang lebih cepat.

Biasanya untuk pengerjaan musik, *sound designer* akan bekerja sama dengan *composer* musik yang memang sesuai dengan *mood* dari karya yang sedang dikerjakan. Hubungan kerja yang baik dengan komposer

musik membantu untuk mendapatkan *scoring* musik terbaik. Ketika komposer musik sudah ditentukan, maka pekerjaan selanjutnya adalah melakukan *music spotting* yaitu menonton kembali keseluruhan dan mendiskusikan adegan mana saja yang akan disisipkan musik dan musik seperti apa yang tepat.

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 selesai di edit dan disisipkan ke dalam karya, maka proses akhir yang akan dilakukan adalah *mixing*. Segala unsur suara dan musik yang sudah dikerjakan dicek kembali satu persatu supaya mendapatkan hasil akhir yang sempurna. Produser harus menjadwalkan hari tersendiri untuk proses *mixing* karena bisa memakan waktu yang sangat lama. Hal ini ditentukan dari seberapa panjang durasi dari karyanya dan berapa banyak *track* suara yang harus disatukan.

*Mixing* adalah kesempatan terakhir untuk menyelesaikan permasalahan yang belum terpecahkan di dalam produksi. Produser dan tim kreatif bisa menentukan pilihan artistik tentang keseimbangan antar *track*, keselarasan, jumlah dari efek yang digunakan atau musik. Semuanya harus dicek secara teliti agar tidak terjadi tumpang tindih dari unsur suara satu sama lain.

Faktor penentu keberhasilan *mixing* yaitu seberapa banyak persiapan yang dilakukan untuk *editing* suara dan juga kesanggupan alat *mixer* menyatukan itu semua menjadi satu keutuhan suara. Jika semuanya selesai, produser dan sutradara sepakat, maka karya siap untuk *rendering* dan menjadi produk yang siap disajikan.

### Ayo Praktikan!

Pada *software editing*, praktikan *tools* pengolah audio. Pilihlah suara rekaman sederhana Anda untuk diedit dengan memilih bagian yang terbaik, kemudian gabungkan pada hasil edit gambar sebelumnya. Tambahkan musik pada beberapa bagian tertentu!



## Rangkuman

1. *Editing* sering sekali disebut dengan “*second director*” atau seolah kerja sutradara tahap dua, karena berkaitan dengan cara berpikir sutradara dalam bekerja. Bila di radio seperti cara kerja penyiar yang punya konsep struktur program dibantu oleh operator radio.
2. Dua tahapan *editing*, yakni *editing offline* dan *editing online*. *Offline editing* adalah sebutan untuk proses *editing* gambar paling awal dan sangat mendasar, yaitu menyatukan keseluruhan materi ketika syuting agar struktur film tersusun sesuai dengan yang diinginkan. Sedangkan *editing online* adalah sebutan untuk proses ketika film akan mulai mempertajam warna, grafis, dan efek-efek lainnya yang mendukung penceritaan.
3. Pada tahap *colour grading* film, sinematographer atau DoP ikut turun langsung bertanggung jawab terhadap hasil dari kamera. Sinematographer mengawal proses dan hasil dari pewarnaan film yang diproduksi.
4. Musik memiliki pengaruh untuk memanipulasi apa yang kita rasakan tentang apa yang kita lihat dan rasa. Meskipun adegan yang ditampilkan sama, apabila disisipkan musik yang berbeda akan mengubah pandangan kita terhadap adegan itu.



## Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio yaitu laporan hasil diskusi kelompok, dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

1. Jelaskan pengertian editing!
2. Jelaskan perbedaan editing linier dan editing nonlinier!
3. Sebutkan peran dan tanggung jawab seorang editor dalam proses produksi!
4. Uraikan tahapan editing!
5. Mengapa seorang editor dapat berperan sebagai *second director*!



## Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Definisi <i>Editing</i>		
Perangkat Lunak		
Manajemen Data		
Tahapan Editing Gambar		
Tahapan Editing Suara		
Berikan pendapat kalian tentang:		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat:		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		
Pendapat:		



## Pengayaan

Silakan kalian melanjutkan praktik dengan pemanfaatan *software editing*. Gunakan kombinasi *tools* yang lebih kompleks hingga pada tahapan *export* hasil video yang telah di edit.

Pelajari seperti pada link berikut:

<https://www.youtube.com/watch?v=iB8PK2POssE>

 Pindai Aku!



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

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

Penulis : Satrio Pamungkas, Hari Setiawan

ISBN : 978-623-194-438-2 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-439-9 (jil.1 PDF)

# 10



web design **MUSIC** editorial  
software engineering mockup  
research **photography** STATUE  
wireframe POSTER  
social media specialist  
content creator **TELEVISION**  
**BROADCAST** multimedia  
BRANDING  
planning **FILM** radio DOCUMENTARY  
identity ANIMATION painting  
STORYBORD **advertising** digital media  
content planning  
motion graphics **VIDEOGRAPHY**

## SENI AUDIO VISUAL



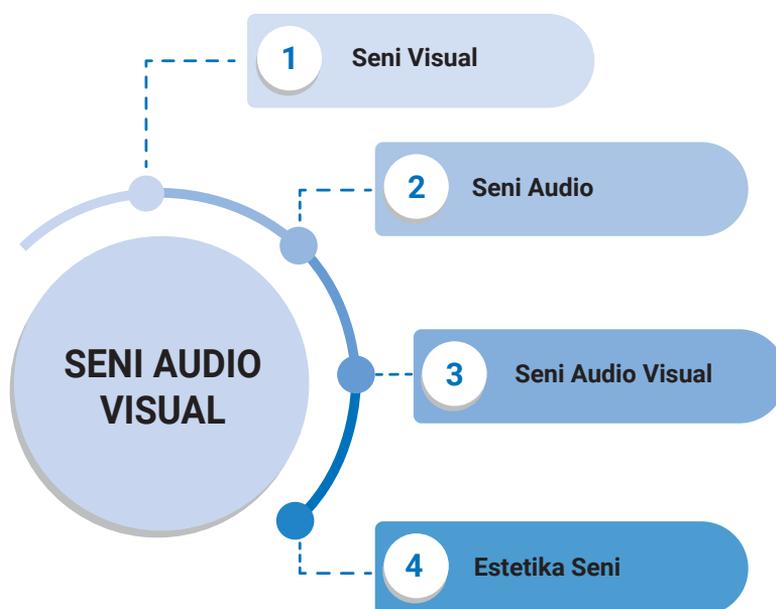
### Pertanyaan Pemantik

Berikan contoh karya seni yang hanya dapat dilihat, hanya dapat di dengar, dan dapat dilihat juga di dengar ?

Semangat kalian adalah salah satu kunci keberhasilan dalam meraih cita dan harapan di masa depan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat, karunia serta kesehatan kepada kita semua agar dipermudah dalam mencari dan mengamalkan ilmu yang telah kalian miliki. Tetap semangat untuk meraih cita-cita apapun situasi dan kondisinya.

Sebelum memulai materi pembelajaran, ada baiknya kalian pelajari dahulu peta konsep seperti tergambar di bawah. Peta konsep tersebut merupakan runtutan materi yang akan kalian pelajari pada bab 10 ini.

### Peta Konsep



### Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan literasi, menggali informasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, diharapkan kalian mampu mengidentifikasi dan menjelaskan jenis dan fungsi seni audio visual.

Pembelajaran ini merupakan kegiatan yang terintegrasi antara teori dan praktik. Diharapkan, kalian dapat mengikutinya dengan baik, mampu berkolaborasi dengan teman, membiasakan kedisiplinan, percaya diri,

cermat dan teliti dalam menyelesaikan pembelajaran. Pada bab 10 ini, kalian mampu mengidentifikasi dan menjelaskan proses manajemen data, juga mampu mempresentasikan dan menerapkan tahapan editing gambar dan suara. Materi sesuai dengan perkembangan di bidang penyiaran radio, televisi dan produksi film. Kalian akan menemukan kaitan materi dengan bagaimana menerapkannya secara cermat, teliti, bertanggung jawab, dan sesuai norma sosial di sekitar kalian yang harus kita taati.



### Kata Kunci

Seni, seni visual, seni audio, seni audio visual, estetika seni.



### Apersepsi

**Silakan** menonton salah satu program radio, televisi, atau karya film pemenang festival (mendapat penghargaan). Setiap karya memiliki kategori dan argumentasi yang menjadi penilaian sehingga layak mendapatkan penghargaan.

## A. SENI VISUAL

Seni visual adalah apa yang dirasakan oleh indra penglihatan. Mata adalah jendela dunia, maka dari itu melalui seni visual dapat menyiratkan berbagai pesan sesuai dengan sifat dari seni visual itu sendiri yaitu berwujud nyata dan pasti. Elemen-elemen seni visual sendiri dapat dinikmati secara langsung melalui gambar, grafis multimedia, kerajinan tangan dan lukisan.

Seni visual terdiri dari beberapa jenis. Jenis seni visual dibedakan sesuai fungsi, ukuran dan dimensi, serta waktu atau massa. Pemahaman terhadap jenis-jenis ini bertujuan agar kita dapat mengklasifikasi dan membedakannya. Ketidakmampuan dalam membedakan akan membuat kesulitan dalam membuat sebuah karya. Kalian perlu juga mendalami makna atau pesan yang ingin disampaikan.

## 1. Berdasarkan fungsi

Seni visual dibagi menjadi dua berdasarkan fungsinya, yaitu:

### a. Seni Visual Murni

Seni visual murni bisa disebut juga seni ekspresif. Seperti yang disebut oleh Imanuel Kant sebagai seni estetis. Imanuel Kant dalam bukunya yang berjudul *Kritik Pertimbangan Citarasa* pada abad ke-18 gagasan tentang seni estetis atau seni murni. Kant berpendapat bahwa *“seni ini dibuat tanpa tujuan lain di luar tujuan penciptaan karya seni itu sendiri. Dapat dikomunikasikan tanpa didasarkan pada konsep-konsep tertentu. Sehingga karya seni visual murni dapat diadaptasi, diterapkan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari”*. Maksud dari pendapat Kant ini jika kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti menggunakan seni sebagai bentuk komunikasi dengan cara estetis, Seperti contoh dari seni lukis, seni grafis, seni patung, seni instalasi, seni pertunjukan dan lainnya. Dari beragam seni tersebut, setiap karya menyampaikan komunikasinya masing-masing kepada para penikmatnya.

### b. Seni Visual Terapan

Seni visual terapan adalah salah satu seni yang dibuat dengan meninggikan nilai guna atau manfaat dibanding dengan nilai estetisnya. Gagasan seni visual terapan sendiri digunakan untuk mendukung gagasan demi kepentingan penciptaan karya seni. Misalnya seperti seni rupa yang digunakan untuk menghias atau menerangkan suatu manuskrip atau teks-teks verbal, desain grafis yang digunakan untuk menghias sampul buku, desain interior yang digunakan untuk memperindah sebuah ruangan, dan seni-seni terapan lainnya.

## 2. Berdasarkan Ukuran dan Dimensi

### a. Seni Visual 2 Dimensi

Seni visual 2 dimensi adalah sebuah seni yang terbentuk dari dua unsur yaitu panjang dan lebar, sehingga karya seni visual 2 dimensi hanya dapat dilihat dari satu arah tertentu saja. Contoh dari seni visual 2 dimensi yaitu seni lukis, seni sketsa, seni batik, dan seni ilustrasi yang dibuat dalam bidang datar.

### **b. Seni Visual 3 Dimensi**

Berbeda dengan seni visual 2 dimensi yang hanya terdiri dari unsur panjang dan lebar saja, seni visual 3 dimensi sendiri terdapat tiga unsur yaitu panjang, lebar dan tinggi, sehingga dalam unsur visual 3 dimensi ada sebuah volume dan ruang yang diciptakan. Ini membuat seni visual 3 dimensi dapat dinikmati dari berbagai arah. Contoh seni visual 3 dimensi yaitu seni patung, seni kriya, arsitektur, dan seni mebel yang memiliki volume dan ruang.

## **3. Berdasarkan Waktu atau Massa**

### **a. Seni Visual Tradisional**

Segala aspek di dalam seni visual tradisional sangat dijaga secara turun menurun. Itu disebabkan sifat seni tradisional statis. Artinya tidak menerima perubahan dari bentuk maupun gayanya.

### **b. Seni Visual Modern**

Seni visual modern sendiri lahir dari pembaharuan karya seni tradisional, yang di mana hasil pembaharuan tersebut menghasilkan aturan-aturan, pola, dan bentuk baru. Untuk itulah sisi kreativitas pembuat karya sangat diperlukan dalam pembuatan seni visual modern.

### **c. Seni Visual Kontemporer**

Seni visual kontemporer dipengaruhi oleh munculnya tren dan fenomena yang bersifat kekinian. Bisa dikatakan bahwa seni kontemporer adalah seni yang saat ini berlangsung serta tidak terbatasnya ruang dan waktu. Membuat seni visual kontemporer tidak memiliki acuan, selama tren atau fenomena seni tersebut masih berlangsung, maka masih bisa dianggap seni kontemporer.

## **4. Unsur Seni Visual**

### **a. Titik**

Unsur yang paling kecil dan mendasar dalam sebuah seni visual adalah titik. Sejatinya titik dapat membuat unsur-unsur yang lain dengan menderetkan atau menyusunnya. Namun pada karya seni pointilis titik bisa digunakan tanpa membentuk garis atau unsur lain.

## **b. Garis**

Hubungan unsur titik akan menghasilkan unsur garis. Ini akan membentuk guratan serbaguna yang menghasilkan unsur bentuk dan unsur bidang. Sama halnya dengan unsur titik, unsur garis dapat digunakan tanpa membentuk unsur bentuk dan bidang.

## **c. Bidang**

Unsur ini terbentuk dari pertemuan beberapa unsur garis yang mana akan menghasilkan sebuah bentuk. Dimensi yang dimiliki unsur bidang yaitu 2 dimensi, hanya panjang dan lebar saja. Persegi, lingkaran, dan segitiga adalah contoh dari unsur bidang. .

## **d. Bentuk atau Volume**

Ini adalah unsur yang lebih kompleks dari unsur bidang, karena unsur bentuk atau volume memiliki dimensi ketiga yaitu tinggi. Jadi, unsur bentuk atau volume memiliki panjang, lebar dan tinggi. Membentuk volume atau isi. Unsur bentuk ada *shape* dan juga *form*. *Shape* adalah bentuk yang hanya dapat melihat apa yang tampak oleh mata. Contohnya kotak, bundar, atau lainnya yang memiliki bentuk tak beraturan. Sedangkan *form* adalah bentuknya bisa dirasakan dan dapat dilihat langsung. Contoh dari form sendiri misalnya seperti kursi, meja, dan lemari. .

## **e. Ruang atau Kedalaman**

Ruang adalah bentuk dari seni rupa yang terbilang cukup penting menghasilkan suatu kedalaman. Ruang sendiri di bagi menjadi dua, yaitu ruang positif dan negatif. Ruang positif adalah ruang berada dalam suatu bidang atau volume, dan sebaliknya ruang negatif adalah ruang yang berada di luar suatu bidang. Sifat dari ruang berbeda tergantung dimensinya. Karya visual 2 dimensi sifat ruangnya maya atau semu, sehingga menghasilkan kesan datar, pipih, cekung, menjorok. Berbeda dengan karya visual 3 dimensi unsur ruang bersifat nyata, sehingga bisa dinikmati langsung.

## **f. Gelap Terang**

Unsur gelap terang bertujuan memberikan perbedaan yang kontras dalam karya seni visual. Tidak hanya itu, dalam penggunaannya yang biasanya diaplikasikan dalam karya visual 2 dimensi, unsur gelap terang memberi kesan kedalaman seolah nyata dan memiliki sebuah volume.

Adapun dua teknik dalam penggunaan unsur gelap terang. Pertama adalah teknik *silhouette* yaitu teknik menggunakan bayangan dari cahaya tanpa peralihan gradasi. Teknik kedua adalah teknik *chairoscuro* di mana teknik ini penggunaan cahaya untuk peralihan atau gradasi.

### g. Warna

Unsur warna merupakan spektrum tertentu di dalam sebuah cahaya sempurna (warna putih), yang artinya unsur warna adalah unsur yang membuat karya seni visual menjadi lebih ekspresif dan hidup. Teori warna yang dikemukakan oleh Johann Wolfgang von Goethe terdiri dari:



Gambar 10.1 Teori warna Goethe

#### 1) Warna Premier

Merupakan warna dasar yang tidak dapat dihasilkan dari warna lain. Warna tersebut adalah merah, kuning dan biru.

#### 2) Warna Sekunder

Warna sekunder tercipta dari pencampuran dua warna premier. Contohnya, pencampuran dari warna merah dan biru menghasilkan warna ungu.

#### 3) Warna Tersier

Berasal dari pencampuran dua warna sekunder atau lebih yang menghasilkan warna tersier sehingga terbentuk warna baru.

#### 4) Warna Analogis

Warna analogis adalah warna yang letaknya berdekatan di suatu lingkaran warna. Contohnya deretan warna kuning menuju hijau.

#### 5) Warna Komplementer

Biasa disebut warna kontras, yang artinya warna saling berhadapan dengan lingkaran warna. Contohnya warna biru berseberangan dengan warna orange.

### h. Tekstur

Unsur ini bisa dirasakan oleh indra penglihatan dan indra peraba. Unsur tekstur merupakan sifat dari benda, misalnya licin, kasar, halus, mengkilap. Tekstur dibagi menjadi dua yaitu tekstur semu dan tekstur nyata. Tekstur semu di mana bentuk dari tekstur tersebut tidak nyata ketika diraba berbeda dengan apa yang dirasakan ketika dilihat. Tekstur nyata, sensasi yang dirasakan saat melihat dan meraba tekstur ini memiliki kesan sama.

## B. SENI AUDIO

Selain seni visual kalian mesti memahami tentang seni audio. Seni audio ini berbeda dengan seni visual yang mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Seni audio (*auditory art*) mengandalkan indra pendengaran untuk mencipta dan menikmati rasanya. Suara merupakan aspek penting dalam seni ini. Suara bukan satu-satunya aspek yang membuat seni audio menjadi indah, tetapi banyak aspek lain yang tidak kalah penting dalam pembuatan seni audio. Seni audio memiliki banyak macamnya. Tidak hanya seni musik, namun ada juga seni sastra dan seni suara. Untuk lebih jelasnya berikut adalah pengertian dari macam-macam seni audio.

### 1. Seni Musik

Musik menjadi bagian yang tidak lepas dari kehidupan manusia. Bayangkan saja jika tidak ada musik di dunia ini, hidup akan terasa hampa. Seorang manusia hampir setiap hari mendengar alunan musik.

Seni musik sendiri adalah sebuah seni yang fokus pada tempo, melodi, irama, harmoni dan vokal. Keselarasan dan cita rasa dari pembuat seni audio dapat menyentuh pendengar agar pesan yang ingin disampaikan bisa diterima. Jika kalian merasakan sebuah karya seni audio yang dibuat

tidak memiliki keselarasan irama, tempo, melodi, harmoni dan vokal akan membuat kalian tidak nyaman.

## 2. Seni Sastra

Sejak munculnya bahasa dalam peradaban manusia yang menunjang sarana berkomunikasi sejak itulah seni sastra lahir. Sastra lahir karena faktor keterbatasan pemahaman dalam proses penyampaian pesan, sehingga seni sastra lahir dari keresahan-keresahan manusia. Bahasa, tutur dan isi cerita disalurkan melalui lisan maupun tulisan untuk menyampaikan makna. Selama bertahun-tahun seni sastra terus berevolusi mengikuti perkembangan manusia. Seni sastra yang baik dapat menyentuh penerima sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan. Contoh seni sastra sendiri antara lain puisi, naskah drama, syair, pidato, dan cerita rakyat.

## 3. Seni Suara

Seni suara adalah gabungan dari seni musik dan seni sastra sehingga menghasilkan perpaduan kata dan alunan musik. Contoh dari seni suara adalah pertunjukan band.

Setelah mengetahui berbagai macam seni audio perlu diketahui juga fungsi dari seni audio. Seni audio tidak hanya mempunyai fungsi hiburan, tetapi ada fungsi lain, seperti sarana komunikasi menyampaikan pesan. Pesan jika ingin diterima oleh penerima pesan harus bisa menyentuh. Jika penerima pesan tidak tersentuh maka pesan yang ingin disampaikan tidak dapat diterima dengan baik. Itulah mengapa dalam perang ideologi seni sering dibelokan dan dimanfaatkan sebagai sebuah propaganda untuk menyampaikan ideologi masing-masing pihak.

Selain itu seni audio berfungsi untuk memenuhi kebutuhan emosional. Sisi emosional manusia bisa berupa senang, sedih, marah, dan haru. Perasaan manusia yang berbeda dan beragam menggerakkan pembuat dan penikmat karya mencari kecocokan dalam menciptakan seni yang sesuai dengan emosi mereka.

## C. SENI AUDIO VISUAL

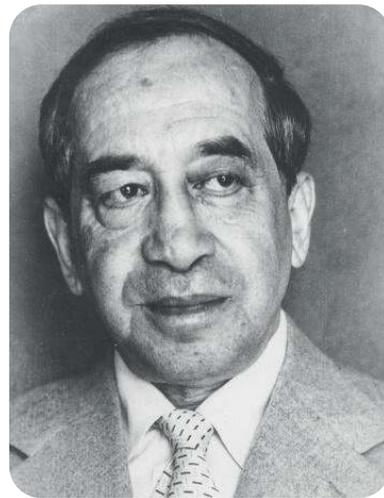
Produksi *broadcasting* dan film merupakan rangkaian proses pembuatan karya dengan kolaborasi kesenian. Kolaborasi itu menghubungkan beberapa bidang kesenian di antaranya adalah seni rupa (desain, lukis,

pahat, fashion, *makeup*, dan seterusnya), seni pertunjukan (akting, pengadeganan, tata panggung), seni musik, seni fotografi, dan seni lainnya yang saling mendukung satu sama lain. Beragam seni berkontribusi besar dalam menghasilkan karya *broadcasting* dan film.

Memproduksi karya *broadcasting* dan film harus memahami tahapan produksi yang baik, agar dapat menjalankan produksi dengan efisien dan efektif. Tahapan sebuah produksi meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Praproduksi merupakan tahapan awal dalam produksi film, yang meliputi banyak kegiatan di antaranya yaitu; ide, persiapan, dan perencanaan. Dilanjut tahapan produksi, yaitu proses melakukan syuting. Juga tahapan Pascaproduksi, yaitu kegiatan yang meliputi *editing* dan *mixing* gambar dari hasil proses syuting.

Proses produksi memerlukan pembentukan organisasi produksi, yang terbagi menjadi tujuh divisi yaitu; divisi manajemen produksi, divisi penyutradaraan, divisi penulisan skenario, divisi kamera, divisi tata suara, divisi tata artistik, dan divisi editing. Seluruh divisi berkolaborasi secara terpadu untuk melakukan proses produksi. Terkecuali, memproduksi program radio hanya beberapa divisi yang mampu digunakan dalam organisasi produksi, karena berkaitan karya audio. Keterpaduan sangat penting dalam proses produksi. Jika siswa melakukan proses produksi saja tapi tidak padu antar masing-masing divisi, maka proses produksi tidak akan berjalan dengan baik, bahkan lebih buruknya produksi tersebut bisa mengalami kegagalan.

Produksi *broadcasting* dan film merupakan proses kerja kolaboratif yang melibatkan lebih dari satu orang yang terbagi dalam divisi-divisi kerja. Memproduksi karya *broadcasting* dan film harus memiliki kesadaran untuk menyisipkan unsur persatuan, kesatuan, serta sikap nasionalis. Bila kita perhatikan, banyak karya internasional sadar soal bagaimana unsur itu harus masuk dalam naratif sebuah film. Tidak terkecuali film-film hero *Hollywood*, pembuat karyanya sadar bagaimana menyisipkan kesadaran adegan tentang moral kebangsaan mereka sebagai manusia yang berbangsa.



**Gambar 10.2** Pakar Film Sigfried Kracauer (1889–1966)

Sumber: *alchetron.com* (2022)

Kita harus bangga pada produksi program acara dan film kreator Indonesia, seperti pada film-film karya Usmar Ismail, Asrul Sani, dan Sjumandjaya. Film-Film yang mereka produksi mengandung unsur persatuan dan nasionalis. Makna dan pesan yang ingin disampaikan film-film dengan unsur persatuan dan nasionalis sangat bermanfaat bagi semua rakyat Indonesia. Tercipta persatuan dan kesatuan dalam benak penonton dan jiwa nasionalis yang tinggi.

Seperti kata seorang pakar film Sigfried Kracauer, “*Umumnya dapat dilihat bahwa teknik, isi cerita dan perkembangan film suatu bangsa hanya dapat dipahami secara utuh dalam hubungannya dengan pola psikologis aktual bangsa itu*”. Film menjadi sebuah bentuk representasi bangsa, karena film dapat memperlihatkan identitas bangsa tersebut dari cerita yang diproduksi.

Sebagai siswa yang berjiwa seni, sebaiknya memahami sejarah awal *broadcast* dan film sebelum memproduksi sebuah karya *broadcasting* dan film. Setelah itu, berkembang untuk memahami tahapan proses produksi film, mengetahui bentuk organisasi film, dan yang harus diingat adalah bagaimana kita dapat membuat cerita-cerita film yang mendidik, mempunyai unsur persatuan dan kesatuan, bela negara, dan juga menanamkan jiwa nasionalis besar. Agar film yang kita produksi menjadi berkualitas dan bermanfaat untuk banyak orang.

### Ayo Berdiskusi!

Carilah beberapa karya seni dari seniman terkenal. Analisis karya tersebut lalu identifikasi kategori, jenis, dan fungsi dari karya tersebut. Ikuti panduan diskusi yang diberikan oleh guru kalian.

## D. ESTETIKA SENI

Seni itu dirasakan sehari-hari melalui panca indra. Seni selalu dikaitkan dengan estetika yang sifatnya adalah nalar manusia. Seperti kata Immanuel Kant, penilaian estetik adalah sebuah keputusan yang didasarkan pada perasaan, khususnya perasaan senang (*pleasure*) atau tidak senang (*displeasure*). Pendapat Kant tersebut adalah hal yang penting untuk kalian maknai. Kant menilai cara pandang setiap orang memiliki subjektivitas yang didapat dari masing-masing individu dalam menilai seni.

Setiap individu memiliki konstruksi pengalaman estetika yang berbeda-beda. Hal demikian menjadikan setiap individu memiliki alasan untuk menilai secara estetis kesenian dengan cara pandangnya masing-masing. Namun, ada kalanya kesenian itu memiliki nilai estetika seni tinggi dengan penilaian secara intelektual. Beban intelektual itu berdasarkan pengalaman individu dikombinasikan dengan pengalaman bagaimana dirinya berproses dalam kesenian dan melakukan proses intelektual kesenian seperti di sekolah sampai perguruan tertinggi. Oleh sebab itu, kalian merupakan individu yang sedang melakukan tempaan intelektual untuk dapat mengetahui estetika seni yang baik. Kant juga berpendapat ada tiga penilaian estetika yang perlu kalian pahami. Ketiga penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Penilaian sesuatu menyenangkan, mudah disetujui oleh banyak orang/ populer (*judgements of the agreeable*)
2. Penilaian keindahan (penilaian rasa)
3. Penilaian keagungan (*judgements of the sublime*), keindahan yang tidak hanya terfokus pada indah itu sendiri, tetapi memancarkan nilai yang menarik.

Hubungan estetika dan seni merupakan hubungan perasaan dan pikiran. Keindahan pada setiap karya seni merupakan objek bagi kita, karena hal itu bisa dirasakan oleh panca indra. Namun, keindahan itu juga merupakan subjek karena kita mendapatkan perasaan dari keindahan itu.

### Ayo Berdiskusi!

Lakukan apresiasi salah satu program radio, televisi, dan film. Buatlah catatan mengenai karya tersebut sesuai dengan poin-poin dalam penilaian estetika sederhana!



### Rangkuman

1. Seni visual terbagi menjadi dua yakni, seni visual murni dan seni visual terapan.
2. Unsur seni visual terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk dan volume, ruang atau kedalaman, gelap terang, dan warna.
3. Dalam memproduksi sebuah karya *broadcasting* dan film sangat penting memiliki kesadaran untuk menyisipkan unsur persatuan, kesatuan, serta sikap nasionalis.

4. Karya radio, televisi, dan film dapat menjadi bentuk representasi sebuah bangsa, karena film dapat memperlihatkan identitas bangsa tersebut dari cerita yang diproduksi. Penilaian estetik adalah keputusan yang didasarkan pada perasaan khususnya pada perasaan senang (*pleasure*) atau tidak senang (*displeasure*).



## Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran pada bab ini adalah asesmen nontes dan tes.

Asesmen nontes berupa portofolio kalian yaitu laporan hasil diskusi kelompok dan laporan hasil eksplorasi pada aktivitas yang telah kalian lakukan.

Asesmen tes berupa soal untuk mengukur capaian pembelajaran terhadap materi yang sudah dipelajari.

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!



## Refleksi

Setelah kalian mempelajari semua materi pada bab ini, mari bersama-sama merefleksikan hasil belajar dengan mencentang pada tabel berikut: ceklis paham, jika kalian telah memahami materi dan ceklis belum untuk materi yang belum kalian pahami.

Materi	Paham	Belum
Seni Visual		
Seni Audio		

Materi	Paham	Belum
Seni Audio Visual		
Estetika Seni		
Berikan pendapat kalian tentang:		
Aktivitas pembelajaran apa yang menarik selama pembelajaran?		
Pendapat:		
Sebutkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan materi yang sulit untuk dipahami?		
Pendapat:		



### Pengayaan

Silakan kalian mencari contoh karya-karya yang mendapatkan penghargaan pada ajang festival atau kompetisi. Kalian mengamati kelebihan-kelebihan dari karya pemenang pada ajang tersebut!

# Glosarium

- Amplitudo* : Amplitudo dalam suara merujuk pada ukuran besar gelombang suara atau getaran dalam suatu medium.
- Analisa Karakter* : Cara untuk memahami karakter, baik dari segi kepribadian, perilaku, latar belakang, maupun peran yang dimainkannya dalam cerita.
- Announcer* : Disebut juga penyiar radio yaitu orang yang bertugas menyampaikan informasi dalam program radio, baik secara interaktif ataupun tidak.
- Aperture* : Bukaan diafragma pada kamera, semakin bukaan diafragma besar maka akan semakin banyak cahaya yang masuk, sehingga hasil gambar tercukupi cahayanya.
- Audiopost* : Tempat editing dan mendesain suara baik untuk program radio, televisi, dan film.
- Audio Processor* : Sekumpulan peralatan *audio processing* yang berguna sebagai alat penyempurna *output mixer* sebelum ke *power amplifier*.
- Audio Recorder* : Alat perekaman dan penyimpan suara, berdasarkan input yang masuk.
- Background* : Latar dalam artistik; musik tipis sebagai pengiring adegan; dalam tata suara sebagai pembentuk unsur suara lain.
- Back Up* : Upaya atau proses melakukan penyalinan data atau file sebagai pencegahan kemungkinan buruk kehilangan atau kerusakan.
- Basic Story* : Cerita keseluruhan dari ide dan tema yang telah dikembangkan, yang didalamnya terdapat keterangan tempat dan waktu, tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita, problem utama, serta penyelesaian.

- Blocking* : Istilah yang digunakan untuk mengatur dan menentukan gerak letak posisi *talent*, kamera, properti, dan pencahayaan.
- Behind The Scene*: Menggambarkan proses dokumentasi kreatif seseorang atau tim pada saat proses produksi program radio, televisi, atau film yang sedang berlangsung.
- Best Boy* : Asisten kepala *grip* yang bertanggung jawab mengatur, mengelola serta membantu mengoperasikan seluruh peralatan pendukung kamera.
- Blueprint* : Istilah yang digunakan untuk memastikan bahwa naskah adalah pondasi awal dalam sebuah proses produksi kreatif.
- Blue Screen* : *Background* berwarna biru untuk memproduksi video yang ingin menggambarkan kreatif latar dengan *background* sesuai imajinasi sutradara.
- Board Cek List* : Alat tulis yang digunakan sebagai catatan hasil produksi yang dilakukan.
- Breakdown* : Perincian segala macam kebutuhan untuk melaksanakan produksi.
- Budget* : Keuangan dalam sebuah produksi program radio, televisi, dan film.
- Budgeting Final Draft*: Pengajuan keuangan paling akhir yang sudah di setujui seluruh pihak untuk kebutuhan produksi program.
- Breakdown Sheet*: Beberapa rincian kebutuhan produksi hasil penelaahan masing-masing departemen pada saat mempelajari naskah.
- Casting* : Proses kerja mencari *talent* atau pengisi acara dalam program radio, televisi, dan film.
- Casting Director* : Orang yang mengarahkan, mendesain, dan menyusun *talent-talent* untuk mengisi program radio, televisi, atau film.

- Callsheet* : *Form* yang berisi informasi berkaitan dengan hari pelaksanaan produksi.
- Camera Movement* : Pergerakan kamera yang memiliki banyak variasi.
- Camera Obscura* : Kamera foto pertama di dunia, yang sering disebut dengan teknik lubang jarum, fenomena gambar yang diproyeksikan melalui sebuah lubang.
- CGI (Computer-Generated Imagery)* : Pencitraan dari hasil komputer dengan efek khusus. Diproyeksikan ke hasil gambar yang sudah diambil, lalu akan jadi kombinasi visual yang mengesankan.
- Cinematography* : Keilmuan yang mempelajari tentang teknik pengambilan atau pembentukan gambar yang syarat estetika, menyusunnya, hingga menjadi sebuah karya penuh makna sesuai dengan ide cerita yang dibuat.
- Color Grading* : Membuat warna sesuai dengan konsep yang diharapkan pada gambar.
- Condensor Mic* : Merupakan Mic dengan komponen elektronik bersifat sebagai sensor suara.
- Content Creator* : Orang yang melakukan pekerjaan membuat sebuah konten acara kreatif dan menghibur, untuk mendapatkan perhatian penonton.
- Control Room* : Ruang yang digunakan sebagai tempat untuk mengontrol siaran di studio, didalamnya terdapat peralatan kontrol teknis yang menghubungkan beragam elemen suara (dialog, musik, dan efek) dan gambar (video dan grafis).
- Creative* : Orang yang bekerja membuat sebuah ide, tema, hingga naskah dalam sebuah produksi program radio, televisi, dan film.
- Credit Title* : Bagian akhir pada karya, berbentuk grafis atau teks bergerak berisikan *list* pembuat karya, pihak-pihak yang bekerja sama dan membantu karya itu dibuat.

- Dekorasi Artistik: Hasil hiasan dalam sebuah tempat dengan menggunakan bangunan set atau properti-properti pendukung sebagai kebutuhan produksi program radio, televisi, dan film.
- Dept of Field* : Kedalaman ruang, dari jarak yang dimiliki objek foto untuk menghasilkan variasi ketajaman atau fokus foto yang dihasilkan.
- Desain Suara : Proses kreatif penyusunan, pembentukan, dan penciptaan tata suara sesuai dengan hasil editing gambar.
- Director of Photography* : Seseorang yang mengarahkan secara teknis dan estetis pengambilan gambar dengan menggunakan kamera.
- Distribusi : Proses pendistribusian program radio, televisi, atau film ke media atau *platform* yang sesuai dengan target penonton masing-masing.
- Diversity of Ownership* : Bentuk jaminan tidak adanya monopoli yang dilakukan oleh segelintir orang atau lembaga untuk menguasai industri.
- Dramaturgi* : Teori yang mengemukakan bahwa teater dan drama memiliki pemaknaan yang sama.
- Ear Bud* : Alat pendengar musik berukuran kecil menyesuaikan dengan lubang telinga.
- Editor : Seseorang yang membuat konsep dan melakukan penyuntingan dalam program radio, televisi, dan film.
- Editing Suara* : Proses penyuntingan dan pembuatan desain suara.
- Efek Suara : Suara tiruan dari daya imajinasi untuk menciptakan kesan realita dalam pengadeganan cerita.
- Ekshibisi : Tempat penayangan karya radio, televisi, dan film.
- Exterior* : Latar atau lokasi produksi di luar dari bangunan, rumah, atau gedung.
- Extras* : *Talent* pendukung dalam adegan.

- Fashion Stylist* : Seorang yang membuat konsep, merancang dan mengelola penampilan atau gaya *talent* dalam program radio, televisi, dan film.
- Fill the Frame* : Komposisi dalam fotografi, objek atau subjek akan terlihat memenuhi satu frame foto.
- Final Draft* : Skenario final yang disepakati menjadi materi naskah yang akan produksi.
- Final Pre-Production Meeting* : Proses *meeting* terakhir pada tahap praproduksi.
- Final Recce* : Proses *rehearsal* terakhir dan semua *blocking* pemain, kamera, lampu, dan tata dekor sudah final.
- Floorplan* : Denah lokasi set dari atas yang memperlihatkan posisi-posisi pemain, tata dekor, kamera, tata lampu, serta menggambarkan pergerakan pemain dan kamera.
- Focal Length* : Penjelasan pada lensa kamera yang biasanya diperlihatkan dengan satuan millimeter (mm).
- Focus Puller* : Asisten penata kamera yang bertugas mengontrol atau mengatur fokus subjek ketika pengambilan gambar berlangsung.
- Food Vlogger* : Orang yang membuat konten program tentang kuliner, cara membuatnya, rasanya, dan kekhasannya.
- Follower* : Para pengikut atau orang-orang yang menjadikan kita teman mereka dalam dunia sosial media.
- Format Output* : Format data hasil yang biasanya disesuaikan dengan standar masing-masing kebutuhan tempat ekshibisinya.
- Fotografer : Orang yang berkarya, bekerja, dan mencintai dunia fotografi.
- Frekuensi : Getaran atau gelombang listrik yang dihasilkan tiap detiknya.

- Frame in Frame* : Komposisi dalam fotografi yang memperlihatkan subjek atau objek seperti layaknya terbungkus dalam frame di subjek atau objek lain dalam foto.
- Framing* : Pembingkaiian gambar dengan *shot* yang dihasilkan kamera.
- Gaffer* : Orang yang bertanggungjawab untuk mendesain secara kreatif tata cahaya pada saat produksi berlangsung.
- Genre : Jenis dan tipe program, namun secara perkembangannya selalu mengalami bentuk baru dan tidak pernah tetap.
- Golden Ratio* : Hitungan dalam *frame* yang tujuannya memperlihatkan titik keseimbangan dan dominan pada saat mata penontong memperhatikan.
- Golden Shape* : Komposisi fotografi yang membagi visual dengan garis seolah membentuk bagian negatif dan bagian positif.
- Green screen* : Layar *background* hijau yang bertujuan membangun konsep imajinatif antara subjek dengan latar *backgroundnya*.
- Hair Stylist* : Orang yang bertanggungjawab menata, merapikan, membentuk rambut pemain sesuai dengan konsep cerita.
- Hard disk* : Perangkat komputer yang berfungsi menyimpan data dan file untuk jangka waktu panjang.
- Hardware : Perangkat kasar komputer yang terlihat dan dapat dijamah mendukung elemen-elemen lain pada komputer.
- Hard skill* : Kemampuan yang terukur dan bisa dipelajari, umumnya *hard skill* dikembangkan dalam pendidikan umum.
- Headphone On Ear* : Alat mendengarkan suara yang dirancang tepat menempati telinga, pengguna tidak merasa keberatan beban seperti dengan bantalan pada jenis *over ear*.

- Headroom** : Bagian ruang pada *frame* di atas kepala subjek.
- Host** : Pembawa atau pemandu acara televisi atau radio, yang membuat acara menjadi berwarna.
- Human Interest** : Sikap kemanusiaan dan kepedulian antara sesama manusia, dalam produksi. Sikap tersebut diwujudkan dengan visual gambar yang membuat penonton dapat merasakan dan simpatik dengan tokoh dalam adegan.
- Hunting Lokasi** : Pencarian lokasi yang sesuai dengan kebutuhan cerita, lokasi yang dicari merupakan lokasi-lokasi yang sudah aman, sesuai dengan standar K3LH, dan memiliki perizinan yang jelas.
- Hunting Pemain** : Proses pencarian pemain atau *talent* sesuai dengan karakter atau penokohan dalam cerita.
- Hunting Plan** : Beberapa tahapan dalam proses praproduksi yang harus direncanakan dan dilengkapi dengan matang.
- Hunting Report** : Tahapan pengecekan kepastian semua tahapan pada *hunting plan*.
- Identitas Indonesia** : Ciri khas Bangsa Indonesia yang berbeda dengan bangsa lain, ini merupakan jati diri bangsa yang melekat kuat di Indonesia.
- Identitas Program**: Ciri khas program yang berbeda dengan program lain.
- Ien Ear Monitor** : *Headphone* ini digunakan oleh musisi agar mendapatkan atau mendengarkan musik dengan jelas sekaligus mengontrol suara vokal dengan baik.
- Ilustrasi Musik** : Musik yang dibuat untuk mengiringi cerita, biasanya musik ini dijadikan musik latar.
- Industri Media** : Industri kreatif dalam ranah ekshibisi di media populer yang sifatnya akan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan zaman.
- Interior** : Istilah yang digunakan dalam bahasa naskah sebagai penanda aksi reaksi yang berkenaan di dalam ruangan.

- Internet of things*: Konsep yang memanfaatkan benda sebagai media untuk ditanamkan teknologi komputer seperti sensor atau *software* lainnya.
- Job Description* : Deskripsi pekerjaan dan fungsi dalam praktik kerja di dunia radio, televisi, dan film.
- Karakteristik : Konsep yang ditanamkan pada tokoh dalam cerita berkaitan dengan kejiwaan, sifat, tabiat, akhlak, Budi pekerti manusia yang membedakan tokoh satu dengan tokoh yang lain.
- Kearifan Lokal : Merupakan pandangan hidup masyarakat dengan kekhasan di daerahnya seperti bahasa, kebiasaan, tradisi, dan cara berpikir yang konstruktif di daerah tersebut.
- Kekayaan budaya: Bagian warisan kelompok masyarakat dalam bentuk fisik, seperti kesenian, bangunan bersejarah, situs, dan lainnya.
- Keorisinalitasan : Hal baru yang dihasilkan oleh seseorang dalam menciptakan karya.
- Key Grip* : Job Kerja dalam bidang instalasi peralatan kamera pada saat produksi berlangsung.
- Leading Lines* : Teknik fotografi yang menciptakan visual membentuk garis pada *frame* foto, membuat pandangan penikmat foto terarah ke dalam objek.
- Light Meter* : Alat pengukur intensitas cahaya dalam set yang akan dipakai sebagai tempat adegan.
- Line Producer* : *Job* pekerja film dalam divisi tim manajemen produksi yang mengatur administrasi dan operasional lapangan dalam produksi film.
- Low Angle* : Sudut pengambilan gambar dari bawah subjek atau objek.
- Makeup* : Proses kegiatan kerja yang mengubah penampilan wajah dan penampilan pemain sesuai dengan cerita dan konsep.

- Marketing Manajer** : Job kerja yang bertugas memimpin dan bertanggung jawab dalam proses marketing, demi mencapai suatu target.
- Media Populer** : Media massa yang cakupannya luas dan memiliki banyak pengikut dalam jaringannya, mengisi ruang-ruang publik dan biasanya berdampak hegemoni.
- Noise** : Sinyal-sinyal gangguan yang tidak diinginkan dalam transmisi yang bersifat akustik, elektrik, maupun elektronik.
- Mirrorless** : Kamera yang dalam rakitannya tidak disertakan lagi cermin, namun kualitas gambarnya tidak kalah dengan DSLR.
- Mitos** : Bentuk penafsiran yang mengkonstruksi budaya atau sosial di suatu masyarakat tertentu.
- Mixing Audio** : Proses memadukan keseluruhan suara dalam karya sehingga menghasilkan suara yang enak didengar dan sesuai konsep.
- Mixing Gambar** : Proses memadukan gambar yang belum berwarna dengan hasil yang sudah diwarnai berikut dengan grafis atau CJI nya.
- Negative Space** : Teknik membuat *space* pada *frame* gambar dengan mengosongkannya agar memberikan informasi keberadaan objek atau subjek.
- Off Line Editing** : Proses *editing* video dengan menggunakan *raw material* yang telah diformat sesuai dengan kebutuhan editing. Menyusun *editing* dengan *draft* potongan kasar untuk menyusun struktur cerita terlebih dulu.
- On Line Editing** : Proses editing lanjutan dari *offline editing*, namun dalam tahap ini lebih memperindah *editing* dengan memainkan warna (*color grading*), efek visual, audio *mixing* (*music*, *dialog*, *sound effect*), hingga *motion graphic*.

- Operator Studio** : Orang yang bertanggung jawab mengoperasikan peralatan teknis radio dan membantu penyiar radio untuk menjalankan tugas siaran.
- Over Budget** : Situasi pengeluaran melebihi target dan kondisi keuangan yang habis.
- Over Ear** : Pengeras suara yang memiliki bantalan menutup penuh telinga dan sabuk mengelilingi kepala.
- Over The Top (OTT)** : Layanan media yang ditawarkan kepada penonton secara langsung menggunakan internet.
- Pascaproduksi** : Tahapan dalam produksi radio, televisi, dan film setelah produksi selesai yang meliputi kegiatan *editing* gambar maupun suara.
- Playback** : Kegiatan melihat kembali hasil yang telah dilakukan.
- Plot** : Urutan kejadian dalam cerita agar alur rangkaian cerita tetap berjalan sesuai dengan strukturnya.
- Praproduksi** : Tahapan awal produksi program radio, televisi, dan film yang meliputi kegiatan kerja berupa ide, perencanaan, dan persiapan.
- Produksi** : Kegiatan siaran/*on air* pada program radio. Sedangkan pada televisi dan film merupakan kegiatan syuting atau pengambilan gambar sesuai dengan jadwal dan di lokasi sesuai cerita.
- Production Support** : Job kerja yang menghubungkan departemen produksi dengan departemen lain.
- Produser** : Orang yang mengawasi dan menyalurkan proyek kerja kreatif radio, televisi, atau pun film kepada seluruh pihak yang akan terlibat.
- Pre-Production Meeting** : Kegiatan rapat kerja yang dilakukan oleh tim produksi secara keseluruhan.
- Programme Director (PD)** : Istilah sutradara dalam program televisi, khususnya PD adalah mengelola program multikamera dengan menggunakan alat *switcher* dan dapat ditayangkan langsung atau taping.

- Program Drama** : Program radio atau televisi yang konten acaranya syarat dengan drama; ada cerita, penokohan, latar, dan *setting*.
- Program Nondrama** :Program radio dan televisi, yang tidak memainkan cerita drama. Jenis program ini cukup beragam, seperti; Talkshow, Music Show, Quiz, Game show, dan lainnya.
- Progress Report** : Serangkaian laporan kegiatan produksi.
- Property** : Segala benda yang digunakan untuk mendukung *set* dalam tata artistik.
- Prop Master** : Orang yang bertanggung jawab mengatur dan mengelola properti dalam sebuah produksi program radio, televisi, atau film.
- Ratio Frame** : Perbandingan antara lebar dan tinggi bingkai *frame*.
- Recce** : Kegiatan meninjau lokasi dengan melakukan gladiresik di lokasi agar memudahkan ketika melaksanakan syuting.
- Real Set** : Set yang sesungguhnya sehingga tidak perlu banyak menata artistik dalam proses kerjanya.
- Reflector** : Alat bantu memantulkan cahaya agar menciptakan sebuah dimensi cahaya lain dari cahaya utamanya.
- Rehearsal** : Istilah yang sering digunakan pada televisi dan radio, ketika menjelang *on air*. Aktivitas ini layaknya gladiresik namun lebih detil, karena semua teknis harus terlibat dalam pelaksanaan.
- Rendering** : Proses pencitraan dari format media ke format media lain dalam bentuk 2 dimensi atau 3 dimensi.
- Ritme** : Variasi horizontal dan aksentasi dari suatu suara, memiliki tempo yang teratur.
- Rundown** : Susunan acara yang dibuat untuk panduan acara agar berjalan dengan baik.

- Scene* : Segmen atau bagian dari sebuah video yang menampilkan adegan tertentu. *Scene* dapat dibedakan berdasarkan lokasi, waktu, karakter, atau tindakan yang terjadi dalam adegan tersebut.
- Scouting* : Pencarian dan perekrutan bakat yang sesuai kebutuhan proses produksi yang diperlukan.
- Screenwriting* : Proses menulis naskah untuk film atau produksi televisi agar dapat diubah menjadi sebuah produksi visual.
- Script Conference* : Proses kegiatan pada tahap praproduksi yang dilakuakn setelah PPM 1, biasanya ini dihadiri oleh seluruh *crew* dan berisi pemaparan konsep yang lebih dominan dari penjelasan konseptual penyutradaraan.
- Script Continuity* : Proses memastikan bahwa elemen-elemen cerita sesuai, konsisten dan logis dalam setiap adegan di seluruh produksi.
- Self-employment* : Merupakan upaya dari seseorang yang tidak bekerja dengan perusahaan, namun mencoba memajemen diri agar bisa mendapatkan upah konsisten.
- Script Supervisor* : Orang yang bertanggung jawab terhadap pembuatan naskah keseluruhan, karena dalam proses kerjanya terdapat lebih dari satu penulis.
- Setting* : Penggambaran tempat dan waktu dalam cerita, yang menggambarkan juga situasi peristiwa.
- Set Dresser* : Orang yang mampu melakukan dan mengerti tentang keinginan set desainer serta memutuskan barang apa saja yang perlu diletakan dalam set atau digeser, atau bahkan tidak dipakai.
- Shot List* : Urutan pengambilan gambar yang sangat membantu penata kamera dalam menyusun pengambilan gambar.

- Shooting Report* : *Form* atau file dalam bentuk bagan kosong yang dipersiapkan untuk jadi catatan penting tentang keterangan *shot* yang baik dan tidak.
- Shutter Speed* : Lama tidaknya waktu *shutter* pada pengambilan gambar, sehingga menentukan kecepatan cahaya yang masuk ke kamera.
- Sinematografer* : Orang yang melakukan dan berkarya dalam pekerjaan membuat film.
- Sinopsis : Ringkasan cerita yang menggambarkan cerita keseluruhan dari awal sampai dengan akhir secara singkat namun cukup detail.
- Sinyal Radio : Radiasi elektromagnetik yang mengalir di udara.
- Subscriber* : Orang-orang yang mengikuti atau memantau konten dari suatu akun karena menyukainya.
- Suara Latar : Suara yang diproduksi bukan dari suara yang sesungguhnya dalam gambar, melainkan suara yang dibuat untuk membangun *mood* dan membawa penonton masuk ke dalam cerita.
- Sub Plot : Plot sekunder yang digunakan penulis untuk menceritakan sisi lain dari salah satu karakter atau kejadian.
- Spectrum* Frekuensi: Susunan pita radio dibawah dari 3000GHz, sebagai satuan getaran gelombang.
- Special Effects* : Kombinasi seni dan teknologi yang menciptakan sebuah imaji baru dalam perkembangan seni visual.
- Stock Footage* : Kumpulan dari *footage-footage* (stok gambar) yang dibutuhkan.
- Streamer* : Orang-orang yang secara percaya diri menunjukkan dirinya secara online untuk berbagi pengetahuan tentang suatu hal, seperti menyampaikan ragam tutorial keahlian.
- Studio Transmitter Link (STL)* : Tempat untuk menyalurkan sinyal siaran dari studio tempat siaran ke seluruh jaringan, dengan menggunakan sarana transmisi (transmitter).

<i>Switcher</i>	: Alat yang digunakan program <i>director</i> pada stasiun televisi, untuk mengkombinasikan <i>shot</i> yang banyak menjadi kombinasi tayangan seperti editing secara langsung pada saat produksi atau syuting dengan menggunakan banyak kamera.
<i>Talk Show</i>	: Program radio atau televisi, yang dikemas dengan bincang-bincang atau dialog.
<i>Teaser</i>	: Video atau gambar pendek yang singkat sebagai informasi sarana promosi.
<i>Technopreneur</i>	: Seorang wirausaha yang harus mengetahui tentang teknologi sebagai sarana dalam mengembangkan programnya.
Teknisi Radio	: Orang yang bertugas memperbaiki dan mengontrol peralatan pemancar pada bidang penyiaran radio.
<i>Time Table</i>	: Bentuk penjadwalan dalam produksi radio, televisi, dan film dengan penggambaran uraian kegiatan pada setiap harinya.
<i>Timeline Editing</i>	: Proses <i>editing</i> dalam penggambaran perangkat lunak <i>editing</i> yang memperlihatkan susunan potongan gambar dan suara.
<i>Treatment</i>	: Sketsa cerita atau kerangka cerita sebelum menjadi naskah keseluruhan.
<i>Triangle System</i>	: Pembuat gagasan konsep produksi yang dilakukan oleh penulis naskah, sutradara, dan produser.
<i>Type of Shot</i>	: Jenis tipe <i>shot</i> dalam sebuah gambar.
<i>Videographer</i>	: Biasa disebut dengan kamerawan, istilah ini berkembang karena ada teknologi video dan analog, ketika seorang kamerawan menggunakan alat video, maka akan sering disebut dengan videografer.
<i>Viewer</i>	: Penonton yang memilih tontonannya.
<i>Virtual Set</i>	: Set yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer, pada saat produksi menggunakan latar biru atau hijau.

- Visual Continuity*: Orang yang bertanggung jawab mencatat adegan demi adegan berdasarkan hasil perekaman pada saat produksi.
- Visual Effect* : Sebuah teknik dalam pengembangan teknologi televisi dan film dengan penggabungan seni artistik *real* dengan komputer.
- Voice Over* : Orang yang memiliki keahlian mengisi suara untuk membantu penceritaan dan juga promosi.
- Wildtrack* : Perekaman suara alam, hewan, perbincangan manusia secara natural langsung di lapangan.
- Workflow* : Proses alur kerja yang dilakukan.

# 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, and Jeff Smith. 2019. *Film Art : An Introduction 12th edition*. United State: McGraw-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, Chrisand 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.
- Pepres 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 Pertelevision Indonesia*. <https://koropak.co.id/16977/sejarah-singkat-dunia-pertelevision-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

- Afsar, Ambirin. (2021). betterphotography.in. Diunduh dari <http://www.betterphotography.in/perspectives/great-masters/eadward-muybridge/25646/> pada 7 Februari 2023.
- Alchetron.com. (2022). Diunduh dari <https://alchetron.com/Siegfried-Kracauer> pada 7 Maret 2023.
- Anderton, Ethan. (2016). slashfilm.com. Diunduh dari <https://www.slashfilm.com/542274/making-of-the-revenant-45-minute-doc-tells-you-everything/> pada 7 Februari 2023.
- Backstage Staff. (2022). backstage.com. Diunduh dari <https://www.backstage.com/magazine/article/sound-designer-70509/> pada 7 Maret 2023.
- BBC History. (2016). bbc.com. Diunduh dari <https://www.bbc.com/news/uk-england-oxfordshire-38080275> pada 31 januari 2023.
- Beacham, Frank. (2021). beachamjournal.com. Diunduh dari <https://www.beachamjournal.com/journal/2021/08/philo-farnsworth-was-born-115-years-ago-today.html> pada 7 Februari 2023.
- Bettmann. (2020). photos.com. Diunduh dari <https://photos.com/featured/lumiere-brothers-at-work-in-laboratory-bettmann.html> pada 7 Februari 2023.
- Encyclopedia Britannica. (2023). britannica.com. Diunduh dari <https://www.britannica.com/biography/Eadward-Muybridge> pada 6 April 2023.
- Ettleman, Tristan. (2018). trettleman.medium.com. Diunduh dari <https://trettleman.medium.com/50-best-georges-m%C3%A9li%C3%A8s-movies-ranked-4f3e46679fbf> pada 31 januari 2023.
- Giardina, Carolyn. (2018). hollywoodreporter.com. Diunduh dari <https://www.hollywoodreporter.com/lists/killing-eve-will-grace-production-designers-making-sets-real-1120450/> pada 7 Februari 2023.
- Image.squarespace-cdn.com. Diunduh dari <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/561628dfe4b09b3c0d81d97d/1515267001306->

- RRLBZO4MX3NGJ3367GUH/Alan+Schaller+-+London+Street+Photographer+-+Metropolis2.jpg* pada 12 Februari 2023.
- Morellato, Rebecca. audiomodeling.com. Diunduh dari <https://audiomodeling.com/award-winning-film-composer-john-powell-talks-about-how-he-uses-swam-instruments-music-and-creativity/> pada 7 Maret 2023.
- National Portrait Gallery. Diunduh dari <https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw49223/John-Logie-Baird> pada 12 Februari 2023.
- Perez, Gil. (2018). medium.com. Diunduh dari <https://medium.com/@gildardo/exploring-alfonso-cuar%C3%B3n-drama-film-roma-b385dcfb31c8> pada 7 Maret 2023.
- Popegrutch. (2014). centuryproject.org. Diunduh dari <https://centuryfilmproject.org/2014/04/03/arrival-of-a-train-at-la-ciotat-station/> pada 31 Januari 2023.
- Sciencephoto.com. Diunduh dari <https://www.sciencephoto.com/media/908182/view/heinrich-hertz-german-physicist> pada 7 Februari 2023.
- Seymour, Mike. (2016). fxguide.com. Diunduh dari <https://www.fxguide.com/xfeatured/captain-america-a-very-civil-war/> pada 7 Februari 2023.
- Shootfactory. (2014). shootfactory.co.uk. Diunduh dari <https://www.shootfactory.co.uk/when-uk-film-locations-play-somewhere-else-on-film/> pada 7 Februari 2023.
- SLR Lounge. (2020). doss.co.id. Diunduh dari <https://doss.co.id/news/mengenal-teknik-depth-of-field-untuk-pemula> pada 7 Maret 2023.
- Smith-Rose, R. Leslie. (2023). Encyclopedia Britannica. Diunduh dari <https://www.britannica.com/biography/Guglielmo-Marconi> pada 12 Februari 2023.
- Snapshot-canon-asia.com. (2020). Diunduh dari <https://snapshot.canon-asia.com/id/article/indo/interesting-composition-techniques-to-up-your-photography-aesthetic> pada 12 Februari 2023.
- Tra, Huong. (2020). VOV World. Vn. Diunduh dari <https://vovworld.vn/id-ID/rumah-asean/kelas-on-air-yang-dilakukan-radio-republik-indonesia-pada-masa-covid19-857345.vov> pada 31 Januari 2023.
- TVRI Nasional. (2019). Facebook. <https://www.facebook.com/TVRINasional/photos/a.439284559510551/2227293300709659/?type=3> pada 31 Januari 2023.
- Yuniar, Nanien. (2013). antaranews.com. Diunduh dari <https://www.antaranews.com/berita/404729/riri-riza-ajak-anak-rimba-perankan-diri-sendiri> pada 31 Januari 2023.

# Index

## A

Abrijani 159  
Adaptasi 155  
Agency Creative 124  
Ambience 195, 196  
Amplitudo 231  
Analisa Karakter xiv, 94, 231  
Analog 168  
Angle 185, 186, 187, 238  
Announcer 16, 17, 21, 231  
Aperture 231  
Asrul Sani 227  
Audiopost 231  
Audio Processor 138, 231  
Audio Recorder 142, 231  
Augmented Reality 154, 155, 162  
Auguste Lumiere ix, 42

## B

Babypod 76  
Background 231, 232  
Back Light 169  
Back Up 231  
Base/Bottom Light 169  
Basic Story 78, 80, 81, 231  
Behind The Scene 22, 26, 232  
Best Boy 232  
Big Close Up 184  
Blocking 232

Blueprint 232  
Blue Screen 232  
Board Cek List 75, 232  
Breakdown 45, 78, 97, 232  
Breakdown Sheet 97, 232

## C

Chris Barker 40  
Close Up 183, 184, 207

## D

David Bordwell 194  
Digital 16, 46, 141, 143, 145, 163,  
164, 168, 246, 247, 248  
Digitalisasi 38  
Direct Address 194  
Directional Microphone 142  
Director of Photography 17, 234  
Distribusi 234  
Diversity of Ownership 234  
Dramaturgi 234  
Dutch Angle 187  
DVE (Digital Video Effect) 143

## E

Eadweard Muybridge 41  
Ear Bud 137, 234  
E Book 74  
Editing 15, 73, 77, 127, 148, 201,  
202, 203, 204, 208, 215, 216,  
234, 239, 244, 246, 257  
Editing Suara 216, 234

Efek Suara 195, 234

Ekshibisi 234

Etika 112, 123, 131

Exteme Close Up 184

Exterior 234

Extras 97, 234

Extreme Long Shot 181

Eye Level 186

## **F**

Fashion Stylist 28, 32, 235

Fill the Frame 235

Final Draft 45, 74, 232, 235

Final Pre-Production Meeting 72,  
235

Final Recce 235

Fine cut 209

Floorplan 235

Focal Length 235

Focus Puller 235

Follower 235

Food Vloger 235

Form 75, 233, 243

Format Output 235

Fotografer 27, 32, 235

Frame 46, 143, 235, 236, 241

Frame in Frame 236

Framing 167, 236

Frekuensi 235, 243

Front Light 169

## **G**

Gaffer 117, 236

Gear Rental 45

Genre 178, 179, 180, 236

George Mellies 43

Gerak Kamera 76

Gimbal 76

Golden Ratio 236

Golden Shape 236

Graphic 17, 158, 162

Green screen 76, 236

Guglielmo Marconi 39

## **H**

Hair Stylist 28, 32, 236

Handy Talkie 75

Hard disk 77, 142, 206, 236

Hard skill 236

Hardware 45, 236

Headphone 77, 136, 137, 236, 237

Headphone On Ear 137, 236

Headroom 237

Headset 75, 77

Heinrich Hertz 38

High Angle 185

Host 94, 237

Human Interest 237

Hunting

## **I**

Identitas Indonesia 237

Identitas Program 237

Ilustrasi Musik 237  
Imanuel Kant 220  
Industri  
Konten 99  
Media 43, 202, 237, 247, 256, 257  
Interior 237  
Internet of things 44, 238  
ISO 169, 196, 197

## **J**

Job Description 238  
Johann Wolfgang von Goethe  
223  
Joseph Schumpeter 23

## **K**

Kamera Analog 168  
Kamera EFP 141, 149  
Kamera ENG 141, 149  
Karakter 25, 94, 231, 259  
Karakteristik 25, 156, 238  
Kearifan Lokal 238  
Kekayaan budaya 238  
Keorisinalitasan 238  
Key Grip 238  
Konsep 2, 36, 52, 68, 77, 110, 134,  
152, 166, 200, 218, 238  
Kru 124

## **L**

Lavalier Microphone 142  
Leading Lines 238  
Lensa 76, 98, 118  
Level Pekerjaan 16

Light Meter 76, 238  
Line Producer 238  
Long Shot 181, 182  
Louis Lumiere 42  
Low Angle 186, 238  
Lumiere 41, 42, 43  
Auguste 41, 42, 43  
Louis 41, 42, 43

## **M**

Make Up 15, 17, 28, 75, 238  
Marketing Manajer 239  
Master Control Switcher 143  
Media Populer 239  
Medium Close Up 183, 207  
Medium Long Shot 182  
Medium Shot 182  
Metaverse 154, 162  
Microphone 77, 136, 142  
Mirrorless 145, 239  
Mitos 239, 247  
Mixer 77, 139  
Mixer Audio 77  
Mixing Audio 239  
Mixing Gambar 239  
Monolog 194  
Monopod 76  
Music 5, 17, 97, 241, 252, 259  
Scoring 5, 17, 97, 138, 156, 241,  
259  
Spotting 5, 17, 97, 138, 156, 241,  
259

## **N**

Naskah 13, 14, 26, 32, 74, 75, 86, 90, 92

Negative Space 239

Nipkow 39

Non-Fungible Token 154, 155, 162

## **O**

Operator 13, 15, 16, 17, 21, 77, 240

Over Budget 240

Over Ear 137, 240

Over The Top (OTT) 240

## **P**

Panel Box 76

Panning 176, 188

Pascaproduksi 73, 78, 106, 127, 128, 130, 131, 226, 240

Pedestal 189

Pemancar 138

Peter F Drucker 23

Pilar 13

Platform 44

Playback 240

Plot 240, 243

Polli 76

Populer 239

Porta Jip 76

Power Divider 139

Praproduksi 71, 78, 103, 104, 131, 226, 240

Pre-Production Meeting 72, 235, 240

Production Management 45, 246

Production Support 240

Productivity 46

Produksi 19, 31, 32, 71, 72, 74, 75, 77, 78, 93, 101, 102, 107, 108, 114, 121, 122, 124, 125, 126, 129, 131, 144, 148, 149, 225, 226, 240, 247, 257

Program Director 13

Program Drama 241

Program Nondrama 241

Progress Report 115, 241

Properti 76, 119, 192

Prop Master 241

## **R**

Rancangan Produksi 77, 93, 121

Rasio Syuting 78

Ratio Frame 241

RAW Processing 177

Real Set 105, 241

Recce 235, 241

Receiver 143

Reflector 76, 241

Rehearsal 100, 241

Rendering 241

Ritme 241

Robin 24

Rough cut 209

Rundown 75, 241

## S

- Sand Bag 76
- Scanner 75
- Scene 22, 26, 27, 95, 207, 232, 242
- Scheduling 78, 248
- Scouting 31, 242
- Screenwriting 45, 242
- Script Conference 242
- Script Continuity 242
- Script Supervisor 242
- Second Director 202
- Self Disclosure 161, 162
- Self-employment 242
- Semuel Abrijani 159
- Set Dresser 242
- Setting 75, 76, 80, 95, 119, 191, 242
- Shape 222, 236
- Shooting Report 75, 243
- Shot List 75, 242
- Shutter Speed 169, 243
- Side Light 169
- Sigfried Kracauer 226, 227
- Siluet 176
- Sinematografer 116, 117, 243
- Sinopsis 78, 81, 83, 243
- Sinyal Radio 243
- Siswanto Sudomo 24
- Sjumandjaya 227
- Slider 76
- Software 45, 74, 138, 148
- Software Editing 148
- Sound
  - Effect 21, 77, 97, 138, 212, 247
  - Post 21, 77, 97, 138, 212, 247
  - Speaker 21, 77, 97, 138, 212, 247
  - Special Effects 97, 243
  - Spectrum Frekuensi 243
- Speech 194
- Spotting 212
- Sterofoam 76
- Still 259
- STL 138, 149, 243
- STL (Studio Transmitter Link) 138, 149
- Stock Footage 46, 243
- Stopwatch 75
- Storyboard 69, 70
- Streamer 30, 243
- Studio Transmitter Link 138, 149, 243
- Studio Transmitter Link (STL) 243
- Suara Latar 243
- Sub Plot 243
- Subscriber 243
- Switcher 143, 244

## T

- Teaser 244
- Teknologi Televisi 49
- Telephone Hybrid 138, 149
- Televisi

Berbayar 6, 16, 19, 39, 40, 49, 92,  
99, 103, 104, 107, 140, 150,  
247, 248, 257, 259

Elektronik 6, 16, 19, 39, 40, 49,  
92, 99, 103, 104, 107, 140, 150,  
247, 248, 257, 259

Tilt 189

Tilt/Tilting 189

Timeline Editing 244

Time Table 244

Toa 75

Tomas W Zimmerer 24

Top Light 169

Track 189

Track/Dolly 189

Traffic 16, 17, 126

Treatment 78, 83, 84, 85, 244

Triangle System 19, 244

Tripod 76, 98, 147

Type of Shot 244

## U

Usmar Ismail 227

## V

Videographer 27, 244

Video Switcher 143

Viewer 244

Viewfinder 46

Virtual Reality 154, 162

Virtual Set 244

Visual Continuity 75, 245

Visual Effect 15, 76, 245

## W

Wardrobe 76, 120

Website Camera 138

Wildtrack 245

Windshields 147

Workflow 127, 128, 129, 245

Worm Eye 187

## Z

Zoom 190

# 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 Pengalaman 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):
6. Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):
7. Buku Produksi Film Untuk SMK Film, Seluruh Indonesia (Kemendikbud – Puskurbuk)
8. Buku Kontribusi 50 Tahun IKJ: Kronik Seni Budaya dan Sosok Alumni (Sebagai Kurator)

## ■ Buku yang pernah ditelaah, di-review, atau dinilai (10 tahun terakhir):

1. Reviewer Jurnal KALBIS Institute (2019)
2. Penilai dan Penelaah Buku SMK Broadcasting dan Film Semester 1 dan 2, Kelas X dari PUSKURBUK (Pusat Kurikulum & Buku) Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Budaya).

## Profil Penulis

Nama Lengkap : Hari Setiawan  
Email : Mahakarya270779@gmail.com  
Akun Facebook : hari setiawan  
Alamat Instansi : Jalan Kabandungan No. 90 Cikole, 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 Buku 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

### ■ Buku yang pernah ditelaah, di-review, atau dinilai (10 tahun terakhir):

1. Buku Dasar-dasar Broadcasting dan Perfilman Kelas X semester 1, Ady Wicaksono, Hendra Budi Santoso, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. 2021.
2. Buku Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi, dan Film Jilid 1 Kelas 10 SMK, Sri Sartono, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

# 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=XkeEbOcaAAA&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 Etnomusikologi, 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)