

**ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR  
DAN PROSES EDITING PADA RUMAH  
CREATIVE PRODUCTION**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**MUKHLISUDDIN LUBIS**  
**NPM 1603110212**

**Program Studi Ilmu Komunikasi**

**Konsentrasi Broadcasting**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2021**

## BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : **MUKHLISUDDIN LUBIS**

N P M : 1603110212

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari, tanggal : Rabu, 09 Juni 2021

W a k t u : Pukul 08.00 WIB s/d selesai

### TIM PENGUJI

PENGUJI I : **RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.**

PENGUJI II : **Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.**

PENGUJI III : **Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.**

### PANITIA PENGUJI

Ketua

  
Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP

Sekretaris,

  
Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

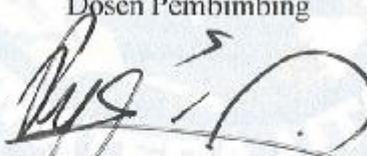
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : **MUKHILISUDDIN LUBIS**  
N.P.M : 1603110212  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : **ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR DAN PROSES EDITING PADA RUMAH CREATIVE PRODUCTION**

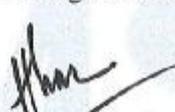
Medan, 19 Maret 2021

Dosen Pembimbing



**Dr. FUJI SANTOSO, S.S, M.SP**

Disetujui Oleh  
Ketua Program Studi



**NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom**

Dekan,



**Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP.**

## PERNYATAAN

*Bismilahirrohmaniirrohim*

Dengan ini saya, MUKHLISUDDIN LUBIS, NPM 1603110212, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, 19 Maret 2021

Yang menyatakan,



**MUKHLISUDDIN LUBIS**



UMSU

Unggul Cerdas Terampil

mengjawab surat ini agar disebutkan  
nama dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474  
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : MUKHLISUDDIN LUBIS  
NPM : 1603110212  
Jurusan : ILMU KOMUNIKASI  
Judul Skripsi : ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR DAN PROSES EDITING  
PADA RUMAH CREATIVE PRODUCTION

| No. | Tanggal    | Kegiatan Advis/Bimbingan                      | Paraf Pembimbing |
|-----|------------|---|------------------|
| 1.  | 06-06-2020 | Konsultasi judul skripsi                      |                  |
| 2.  | 24-06-2020 | Konsultasi Bab I dan II                       |                  |
| 3.  | 06-07-2020 | Revisi Bab I dan Bab II                       |                  |
| 4.  | 13-07-2020 | konsultasi Bab III                            |                  |
| 5.  | 20-07-2020 | Revisi Bab III                                |                  |
| 6.  | 10-08-2020 | Konsultasi Bab IV dan Bab V                   |                  |
| 7.  | 14-09-2020 | REVISI Bab IV dan Bab V                       |                  |
| 8.  | 26-10-2020 | Konsultasi: Daftar Pustaka dan Revisi Skripsi |                  |

Medan, 19-3-2021

Dekan,

(Dr. Arifin Saleh, S.Sos, M.S.P)

Ketua Jurusan,

(Nurhasanah Nasution, M.Iko)

Pembimbing,

(Puji Santosa)

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah* rabbi'l'alaminn, puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Salam dan shalawat tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa ummat dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang, yang memberikan segala ilmu pengetahuan kepada ummat yang sangat berguna baik untuk kepentingan dunia maupun akhirat kelak.

Skripsi merupakan salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan pendidikan sarjana di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan **“Analisis Teknik Pengambilan Gambar Dan Proses Editing Pada Rumah Creative Production”**. skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena dalam proses penyelesaiannya tidak sedikit kesulitan dan hambatan dalam penyusunan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan mungkin terselesaikan tanpa doa, usaha, bimbingan, dan juga arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayahanda Ir. H. Tarmizi Lubis dan Ibunda Hj, Yunarti Br Hasibuan, yang selalu memberikan didikan, dukungan, materi, do'a, nasehat sehingga anakmu ini bisa memperoleh gelar S.I. Kom.

2. Kakanda dan abangda Tayu Darma Lubis, S.P, H. Mhd. Adlin Lubis, S.P, drh. Mhd. Taufiq Lubis, Hoiriah Lubis, S.Pt yang membantu adikmu memecahkan masalah dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Puji Santoso, S.S., M.SP. Selaku Dosen Pembimbing yang selalu membimbing, medidik, mendukung, dan memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas IlmuSosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Drs. Zulfahmi M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Abrar Adhani S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Nurhasanah Nasution S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mendidik penulis sampai sekarang ini.

11. Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu surat menyurat penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada Bapak/Ibu dari kantor Rumah Creative Production Medan yang telah memberikan data yang sangat berperan penting dalam menyelesaikan skripsi penulis.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan do'a dan dukungan hingga dapat diselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi masyarakat dan pembaca tentang Analisis Teknik Pengambilan Gambar Dan Proses Editing Pada Rumah Creative Production. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan dalam penulisan ini. Penulis berharap Allah SWT. berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu, penulis ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Maret 2021

Penulis

Mukhlisuddin Lubis

# **ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR DAN PROSES EDITING PADA RUMAH CREATIVE PRODUCTION**

**MUKHLISUDDIN LUBIS**  
**NPM 1603110212**

## **Abstrak**

Penelitian ini menjelaskan pemanfaatan Teknik Pengambilan Gambar Dan Proses Editing Pada Rumah Creative Production di Medan. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah Untuk mengetahui Teknik Pengambilan Gambar Dan Proses Editing Pada Rumah Creative Production. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan dengan pendekatan deskriptif. Dengan pendekatan ini, diharapkan penulis dapat secara mendalam dan komprehensif menggambarkan, mengklasifikasikan serta menarik beberapa kesimpulan. Untuk jenisnya peneliti menggunakan penelitian lapangan (field research), yaitu peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomenom dalam suatu keadaan alamiah.

**Kata kunci: Analisis Teknik Pengambilan Gambar, Editing, Rumah Creative Production**

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| KATA PENGANTAR .....                     | i    |
| ABSTRAK .....                            | iv   |
| DAFTAR ISI.....                          | v    |
| DAFTAR TABEL.....                        | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                      | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                    | ix   |
| BAB I PENDAHULUAN                        |      |
| 1.1. Latar Belakang Masalah.....         | 1    |
| 1.2. Pembatasan Masalah .....            | 3    |
| 1.3. Rumusan Masalah .....               | 3    |
| 1.4. Tujuan Penelitian .....             | 3    |
| 1.5. Manfaat Penelitian .....            | 3    |
| 1.6. Sistematika Penulisan .....         | 4    |
| BAB II URAIAN TEORITIS                   |      |
| 2.1. Komunikasi .....                    | 6    |
| 2.1.1 Unsur-Unsur Komunikasi .....       | 7    |
| 2.1.2 Fungsi dan Tujuan Komunikasi ..... | 8    |
| 2.1.3 Model-Model Komunikasi .....       | 9    |
| 2.1.4 Bentuk Komunikasi.....             | 10   |
| 2.1.5 Hambatan-Hambatan Komunikasi ..... | 11   |

|   |    |
|---|----|
| 2.2. Komunikasi Massa .....                                   | 12 |
| 2.2.1 Komunikasi Visual.....                                  | 12 |
| 2.2.2 Komunikasi Audiovisual.....                             | 15 |
| 2.3. Penyiaran .....  | 16 |
| 2.4. Sejarah Penyiaran .....                                  | 17 |
| 2.5. Penyiaran di Indonesia .....                             | 17 |
| 2.6. Film .....   | 19 |
| 2.7. Sejarah Film .....                                       | 21 |
| 2.8. Kamera .....   | 21 |
| 2.8.1 Jenis Kamera.....                                       | 22 |
| 2.9. Sejarah Kamera .....                                     | 24 |
| 2.9.1 Sejarah Kamera Foto.....                                | 25 |
| 2.9.2 Sejarah Kamera Video .....                              | 26 |
| 2.10. Teknik Editing.....                                     | 28 |
| 2.10.1 Teknik Editing Film Dikategorikan Menjadi 4 Jenis .... | 31 |
| 2.10.2 Prinsip Editing .....                                  | 33 |
| 2.11. Rumah Creative Production .....                         | 42 |

### BAB III METODE PENELITIAN

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 3.1. Jenis Penelitian.....        | 44 |
| 3.2. Kerangka Konsep .....        | 44 |
| 3.3. Defenisi Konsep .....        | 45 |
| 3.4. Kategorisasi Penelitian..... | 45 |
| 3.5. Informan/Narasumber .....    | 46 |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.6. Teknik Pengumpulan Data .....            | 46        |
| 3.7. Teknik Analisis Data .....               | 47        |
| 3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian.....         | 48        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> |           |
| 4.1. Hasil Penelitian .....                   | 49        |
| 4.2. Pembahasan .....                         | 51        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>             |           |
| 5.1. Simpulan.....                            | 61        |
| 5.2. Saran.....                               | 61        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                   | <b>63</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                               |           |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Media memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari adanya kebutuhan manusia akan informasi ataupun berita yang memiliki keterkaitan dengan sesuatu yang ingin dicapai atau diperoleh dalam hidupnya. Selain itu, media memiliki kekuatan utama dalam membentuk apa yang diketahui tentang dunia dan dapat pula menjadi sumber utama berbagai ide dan opini serta mempengaruhi cara berfikir dan bertindak manusia.

Menurut Cristianto Widjaja (2008:18) dalam bukunya yang berjudul “Kamera dan Video Production” pengambil gambar atau Director Of Photography bertugas menterjemahkan ide, visi dan misi sutradara melalui elemen-elemen visual dan fotografi sekaligus kepala kamerawan. Director of photography bertanggung jawab terhadap pergerakan dan penempatan kamera, komposisi, focus dan sudut pengambilan gambar, dan juga pencahayaan dalam suatu adegan. Director of photography adalah orang yang menterjemahkan ide, visi dan misi sutradara melalui elemen-elemen visual dan fotografi sekaligus kepala kamerawan. Director of photography bertanggung jawab terhadap pergerakan dan penempatan kamera,

komposisi, fokus dan sudut pengambilan gambar, dan juga pencahayaan dalam suatu adegan.

Seorang editor bertanggung jawab untuk editing program yaitu mengumpulkan, memilih, memotong, menyambung gambar-gambar hasil shooting dan mengurutkan, menata gambar dan suara, music backsound, sound effect sesuai dengan naskah sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh. Dalam proses pembuatan film ini penulis menggunakan software dan efek grafis yaitu invisible cut. Efek editing invisible cut digunakan pada film ini untuk memperpendek durasi perpindahan tempat dengan halus sehingga dapat mengurangi durasi pada film.

Era teknologi digital telah mampu memberi dimensi sekaligus nuansa baru pada rumah creative production. Di satu sisi, kepraktisan membawa kemudahan, sedangkan disisi lain hal ini juga merupakan satu tantangan bagi rumah creative production secara umum. Rumah creative production adalah production house yang bergerak dalam bidang pembuatan film pendek (documenter). Dari penjelasan di atas peneliti dapat mengangkat judul skripsi “Analisis Teknik Pengambilan Gambar Dan Proses Editing Pada Rumah Creative Production”. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan menambah wawasan lebih luas lagi tentang bagaimana teknik pengambilan gambar dan proses editing pada rumah creative production.

## **1.2. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah yang akan diuraikan hanya dalam pemanfaatan Teknik Pengambilan Gambar Dan Proses Editing Pada Rumah Creative Production di Medan. Hal-hal yang tidak bersangkutan tidak akan diuraikan dalam penelitian ini.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang ada di atas, maka penulis merumuskan suatu permasalahan yakni “Bagaimana Teknik Pengambilan Gambar Dan Proses Editing Pada Rumah Creative Production” ?

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui teknik pengambilan gambar dan proses editing pada rumah creative production.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian dilakukan hendaknya dapat menjadi dan memberikan manfaat tertentu. Berikut merupakan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang Penerapan teknik pengambilan gambar dan proses editing pada rumah creative production dan hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pengembangan Ilmu Komunikasi dan memperbanyak referensi penelitian bagi mahasiswa khususnya dalam penelitian-penelitian selanjutnya yang mengangkat tema sama.

## 2. Manfaat Praktis

Untuk memahami dan mempraktekkan teknik pengambilan gambar dan proses editing pada rumah creative production serta dapat dijadikan sebagai bahan untuk referensi bagi penelitian yang selanjutnya.

## 3. Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat berguna terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, diantaranya dapat berguna dalam memperluas teori dan kajian Ilmu Komunikasi pada umumnya, serta hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah rujukan bagi para peneliti selanjutnya dan menjadi bahan referensi penelitian dikalangan FISIP UMSU khususnya jurusan broadcasting.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari sub-bab dengan uraian masing-masing dengan substansi sebagai berikut: Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

#### **BAB II : URAIAN TEORITIS**

Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang di teliti. Pada bab ini pula dimungkinkan mengajukan lebih dari satu teori atau data sekunder untuk membahas permasalahan yang menjadi topik skripsi, teori-teori atau data sekunder itu berkaitan.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan rancangan penelitian, prosedur penelitian, sampel, analisis, narasumber penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, data metode ujinya. Adapun sistematika untuk bab ini sebagai berikut: Jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi, informan dan narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian, deskripsi singkat, objek penelitian.

### BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan penyajian hasil dan pembahasan penelitian.

### BAB V : PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **URAIAN TEORITIS**

#### **2.1. Komunikasi**

Berdasarkan aspek etimologi (asal kata) sudah umum diterima kata komunikasi berasal dari bahasa Yunani, yakni *communicatio* atau *communis* yang berarti sama makna, setara, in tune atau berbagi makna atau *commune facere* (membuat bisa diterima banyak orang). Ilmu yang mempelajarinya disebut *communicology* (Kriyantono: 2019:155). Komunikasi adalah proses yang artinya sedang berlangsung dan semakin bergerak. Bergerak semakin maju dan berubah secara terus menerus (Wood: 2013:3). Komunikasi adalah satu dari aktivitas manusia yang dikenali oleh semua orang namun sangat sedikit yang dapat mendefinisikannya secara memuaskan.

Komunikasi memiliki variasi definisi yang tidak terhingga seperti saling berbicara satu sama lain, televisi, penyebaran informasi, gaya rambut kita, kritik dan sastra, dan masih banyak lagi (Fiske: 2012: 1). Dari beberapa pengertian komunikasi menurut para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa komunikasi adalah aktivitas penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan berbagai cara dan bersifat dinamis yang akan menghasilkan feedback (umpan balik). Dan umpan balik adalah transmisi reaksi balik dari penerima kepada pengirim. Hampir di setiap hal yang ada di kehidupan kita membutuhkan komunikasi. Termasuk dengan Tuhan, kita membutuhkan komunikasi agar dapat terhubung dengan Tuhan, seperti shalat dan berdoa. Oleh

karenanya, komunikasi ini merupakan pembahasan yang sangat luas dan ada di berbagai bidang ilmu pengetahuan.

### **2.1.1. Unsur-unsur Komunikasi**

Pada komunikasi terdapat unsur-unsur yang membangun suatu proses komunikasi. Tanpa unsur-unsur tersebut maka komunikasi akan mustahil untuk tercipta. Ada 3 unsur fundamental yang membangun komunikasi yaitu komunikator, pesan dan komunikan. Komunikator ialah orang yang menyampaikan pesan, pesan ialah informasi yang ingin disampaikan bisa berupa lambang, simbol, isyarat dan lainnya. Kemudian komunikan ialah orang yang menerima pesan tersebut. (Roudhonah: 2019:55). Keberhasilan komunikasi terlihat apabila komunikator dan komunikan memiliki pemaknaan yang sama terhadap isi pesan tersebut. Selain dari tiga unsur fundamental tersebut, terdapat beberapa unsur lainnya yang ada di dalam komunikasi (Roudhonah, 2019:56), yaitu:

- a. Source (sumber) yang ada di pikiran seseorang baik berupa ide, gagasan, simbol, lambang, gambar, pengetahuan, pengalaman, peristiwa, dan lain-lain yang berasal dari hasil persepsi seseorang. Kemudian disimpan di dalam kotak hitam di kepala dan disebut dengan ideasi.
- b. Encoder (komunikator) orang yang pertama kali menyampaikan pesan. Dengan kata lain, seorang komunikator berusaha menafsirkan pesan yang akan disampaikan agar komunikan dapat memahaminya.

- c. Message (pesan) hal yang disampaikan baik berupa lambang, kata-kata, gambar ataupun yang lainnya.
- d. Decoder (komunikas) orang yang menerima pesan tersebut. Dalam menerima pesan, decoder atau komunikas bersifat decoding yaitu berusaha menafsirkan isi dari pesan yang disampaikan encoder atau komunikator.
- e. Medium untuk menyampaikan pesan tersebut. Alat disini bisa berupa alat komunikasi seperti HP, telepon atau media massa seperti televisi, radio, koran, dan lain-lain.
- f. Feed Back tanggapan atau respons komunikas terhadap komunikator maupun sebaliknya. Hal ini untuk mengetahui apakah komunikasi dapat diterima dan berjalan dengan baik.
- g. Destination tujuan yang ingin dicapai didalam proses komunikasi. Tujuan komunikasi sendiri ialah agar pesan yang disampaikan oleh komunikator memiliki makna yang sama baik antara komunikator maupun komunikas.

### **2.1.2. Fungsi dan Tujuan Komunikasi**

Sedangkan Harold D. Lasswell (Rhouonah: 2019: 64) mengemukakan tiga fungsi komunikasi yaitu:

1. Fungsi sosial, yaitu pengawasan lingkungan yang menunjuk pada upaya pengumpulan, pengolahan, produksi dan penyebarluasan informasi mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi baik di dalam maupun di luar lingkungan masyarakat.

2. Fungsi korelasi, yaitu menunjuk pada upaya memberikan interpretasi atau penafsiran informasi mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi.
3. Fungsi pengoperan, yaitu penyampaian warisan sosial dari generasi ke generasi berikutnya dan dilakukan oleh manusia yang sehat. Fungsi ini menunjuk pada upaya pendidikan dan pewarisan nilai-nilai, norma-norma dan prinsip-prinsip dari satu generasi ke generasi lainnya atau dari satu anggota masyarakat ke anggota masyarakat lainnya sehingga apa yang telah ditemukan oleh nenek moyangnya tidak hilang begitu saja dan dapat digunakan sebagai warisan.

Secara umum Harold D. Lasswell menyebutkan bahwa tujuan komunikasi ada empat (Rhoudonah: 2019: 65) :

- a. Social change (perubahan sosial)
- b. Attitude change (perubahan sikap)
- c. Opinion change (perubahan pendapat)
- d. Behavior change (perubahan perilaku)

### **2.1.3. Model-model Komunikasi**

Sereno dan Mortensen (Rhoudonah: 2019: 82) menjelaskan bahwa “suatu model komunikasi merupakan deskripsi ideal mengenai apa yang dibutuhkan untuk terjadinya komunikasi”. Jadi, model mempresentasikan secara abstrak ciri-ciri penting dan menghilangkan rincian komunikasi yang tidak perlu dalam dunia nyata. Ada beberapa model komunikasi yang dibuat oleh para pakar, yaitu (Rhoudonah: 2019: 84):

- a. Model S-R

- b. Model Berlo
- c. Model Aristoteles
- d. Model Komunikasi Barnlund
- e. Model Harold D. Lasswell
- f. Model Komunikasi Sirkuler dari Osgood dan Schramm
- g. Model Komunikasi Gerbner
- h. Model Komunikasi Riley & Riley
- i. Model Newcomb
- j. Model Komunikasi Shannon dan Weaver
- k. Model Komunikasi DeFleur
- l. Model Tubbs.

#### **2.1.4. Bentuk Komunikasi**

Berdasarkan sifat komunikasi dan jumlah komunikan, komunikasi diklasifikasikan kedalam tiga bentuk, yaitu (Rhoudonah: 2019: 135):

##### **1. Komunikasi Antarpribadi**

Komunikasi antarpribadi ialah komunikasi yang terjadi antara dua orang dan terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan. Komunikasi jenis ini bisa terjadi melalui tatap muka maupun melalui sebuah medium seperti telepon (Rhoudonah: 2019: 135).

##### **2. Komunikasi Kelompok**

Michael Burgoon dan Michael Ruffner dalam bukunya *Humen Communication, A Revision of Approaching Speech/Communication*, yang telah disadur oleh Sasa Djuarsa, memberi batasan komunikasi kelompok sebagai

interaksi tatap muka dari tiga atau lebih individu guna memperoleh maksud atau tujuan yang dikehendaki seperti berbagi informasi, pemeliharaan diri atau pemecahan masalah sehingga semua anggota dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya dengan akurat (Rhoudonah: 2019: 154).

### 3. Komunikasi Massa

Bittner, dalam bukunya *Mass Communication: An Introduction* (1980), mendefinisikan komunikasi massa adalah pesan-pesan yang dikomunikasikan melalui media masa pada sejumlah besar orang (Rhoudonah: 2019: 167). Bittner, dalam bukunya *Mass Communication: An Introduction* (1980), mendefinisikan komunikasi massa adalah pesan-pesan yang dikomunikasikan melalui media masa pada sejumlah besar orang (Rhoudonah: 2019: 167).

#### **2.1.5. Hambatan-hambatan Komunikasi**

Beberapa hambatan yang ditemui pada proses komunikasi yaitu (Rhoudonah: 2019: 114):

1. Gangguan (noises) ada dua jenis gangguan pada komunikasi yaitu gangguan mekanik, gangguan yang disebabkan saluran komunikasi/kegaduhan yang bersifat berisik dan gangguan semantik, gangguan yang bersangkutan dengan pesan komunikasi yang pengertiannya menjadi rusak.
2. Kepentingan (interest) kepentingan seseorang akan membuat selektif dalam menanggapi atau menghayati suatu pesan. Orang akan hanya memerhatikan perangsang yang ada hubungannya dengan kepentingan dirinya.

3. Motivasi (motivation) motivasi akan mendorong seseorang berbuat sesuatu yang sesuai benar dengan keinginan, kebutuhan dan kekurangannya. Keinginan, kebutuhan dan kekurangan setiap orang pasti berbeda sehingga motivasi pun berbeda satu dengan yang lainnya.

## **2.2. Komunikasi Massa**

Bittner, dalam bukunya *Mass Communication: An Introduction* (1980), mendefinisikan komunikasi massa adalah pesan-pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (Rhoudonah: 2019: 167). Bittner, dalam bukunya *Mass Communication: An Introduction* (1980), mendefinisikan komunikasi massa adalah pesan-pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (Rhoudonah: 2019: 167). Komunikasi massa adalah proses penciptaan makna bersama antara media massa dan khalayaknya. (Baran: 2012:7). Selain fungsi, komunikasi massa juga memiliki elemen tersendiri. Secara ringkas proses sederhana komunikasi meliputi komunikator mengiripkan pesan melalui saluran kepada komunikan. Perbedaan komunikasi massa dengan komunikasi pada umumnya lebih berdasarkan pada jumlah pesan berlipat-lipat yang sampai pada penerima.

### **2.2.1. Komunikasi Visual**

Komunikasi Visual Komunikasi visual merupakan representasi terbaik untuk berkomunikasi dengan khalayak yang sangat luas. Gambar visual memang lebih menjangkau publik atau khalayak yang lebih luas, termasuk mereka yang tidak bisa melihat. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Ned Racine bahwa

“berkomunikasi secara visual merupakan konsumsi yang mudah bagi pembaca dan khalyak, namun meskipun demikian juga tidak menutup pemikiran-pemikiran dan pemahaman baru yang lebih luas. Komunikasi visual adalah komunikasi yang dilakukan secara visual sebagai penyampaian gagasan dan informasi dalam bentuk yang dapat dilihat atau tampak jelas. Bisa dikatakan juga bahwa komunikasi visual adalah rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Pada umumnya komunikasi visual juga sangat cocok sebagai promosi untuk menyampaikan informasi (iklan), yang mudah di tinjau penglihatan dan membuat pesan tersebut mempunyai makna, contohnya baliho. Komunikasi visual juga sebagai sarana identifikasi. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaianannya. Untuk dapat berkomunikasi secara visual, yang mudah di capai oleh komunikasi perlu memperhatikan kegunaan elemen-elemen untuk menunjang desain suatu bentuk. Elemen-elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini bisa digunakan sendiri-sendiri, bisa juga digabungkan. (Nia: 2009 : 9)

a. Desain Tipografi

Seorang tipographer terkenal, pekerjaan dalam tipografi dapat dibagi dalam dua bidang, tipografer dan desainer huruf (type designer). Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi dengan menggunakan bentuk huruf yang telah ada, contohnya

penggunaan bentuk script untuk mengesankan keanggunan, keluwesan, feminitas dan lain-lain.

b. Desain Symbolisme

Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo. Logo adalah identifikasi dari sebuah perusahaan, karena itu suatu logo mempunyai banyak persyaratan dan harus dapat mencerminkan perusahaan itu. Seorang desainer harus mengerti tentang perusahaan itu, tujuan dan objektifnya, jenis perusahaan dan image yang hendak ditampilkan dari perusahaan itu. Selain itu logo harus bersifat unik, mudah diingat dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.

c. Desain Ilustrasi Gambar

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghindari suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

d. Desain Fotografi

Ada dua bidang utama di mana seorang desainer banyak menggunakan elemen tipografi, yaitu penerbitan dan periklanan. Beberapa tugas dan kemampuan yang diperlukan dalam kedua bidang ini hampir sama. Menurut Margaret Donegan dari majalah GQ, dalam penerbitan (dalam hal ini majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk bercerita dengan

baik dan kontak dengan pembaca. Sedangkan dalam periklanan lebih diutamakan kemampuan untuk menjual produk yang diiklankan tersebut.

e. Efektifitas Komunikasi Visual

Efektifitas komunikasi visual pada hakikatnya perencanaan dan manajemen untuk mencapai suatu tujuan. Akan tetapi, untuk mencapai tujuan tersebut, efektifitas komunikasi visual sebagai jalan yang hanya menunjukkan arah serta menunjukkan bagaimana taktik operasional. Demikian pula dengan efektifitas komunikasi ini paduan perencanaan komunikasi untuk mencapai tujuan yang di tetapkan.

Fungsi Komunikasi Visual Setiap komunikasi terdiri dari serangkaian sistem yang digabungkan menjadi rantai menurut fungsional komunikasi, salah satunya komunikasi visual yang memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai sarana informasi dan instruksi, bertujuan untuk menentukan arti sebuah tanda penglihatan dengan hal yang lain dalam petunjuk, bentuk, posisi dan skala, contohnya gambar, warna, simbol dan penunjuk arah.(Onong: 2009 : 32).

### **2.2.2. Komunikasi Audivisual**

Komunikasi audio visual adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan cara memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi kepada penerima dengan melalui media yang menunjangnya. Media yang menunjangnya itu adalah media elektronik. Contohnya seperti televisi, VCD player, DVD player, komputer dan bisa digunakan untuk memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan

dan informasi tersebut. Bentuk aplikasinya dari komunikasi visual itu bisa berbentuk film yang bersifat entertain maupun informatif dan iklan seperti yang kita sering lihat di televisi. Desain Komunikasi Media Audio Visual Association for Education and Communication Technology (AECT) mengemukakan bahwa konsep media (audio visual) telah mensintesisakan konsep-konsep komunikasi, sistem, unsur-unsur, atau komponen-komponen dalam suatu sistem dan rancangan sistem serta konsep teori belajar. (Nana: 2009 : 63)

Model proses komunikasi pengajaran ini memperlihatkan salah satu komponen di dalam sistem, yaitu desain komunikasi audio visual yang diklasifikasikan menurut jenisnya :

- a. Pesan merupakan informasi yaitu isi, makna, pengertian dari materi.
- b. Media perangkat lunak dan perangkat keras disiapkan untuk menyajikan pesan terpilih, misalnya modul dan slides suara.
- c. Instruktur orang yang mengendalikan, menyajikan atau mentransmisikan informasi, pesan, isi, makna, pengertian dari materi instruksional.
- d. Metode, adalah teknik-teknik tertentu yang digunakan agar penyajian informasi menjadi efektif.
- e. Lingkungan berupa kondisi-kondisi tertentu yang dikendalikan diatur atau dimanipulasi guna menciptakan situasi pengajaran yang kondusif.

### **2.3. Penyiaran**

Pada Pasal 1 Butir 2 dalam Ketentuan Umum Undang-Undang No 32/2002 tentang penyiaran, memberikan definisi khusus penyiaran sebagai kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancar dan/atau media lainnya

untuk dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran. Definisi khusus yang dimaksudkan disini adalah berkaitan dengan fungsi regulasi yang diamanatkan oleh UU tersebut, sehingga definisinya dibatasi mulai dari kegiatan pemancarluasan siaran, yang yang tentunya telah menggunakan ruang publik. Dengan demikian, di ruang publik ini, penyiaran telah menggunakan spektrum frekuensi penyiaran telah melangsungkan proses komunikasi massa dan sebagainya. (Rachman, Abdul, 2016: 15) Lembaga penyiaran adalah penyelenggara penyiaran, baik lembaga penyiaran publik, lembaga penyiaran swasta, lembaga penyiaran komunitas maupun lembaga penyiaran berlangganan yang dalam melaksanakan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya berpedoman pada peraturan perundang-undangan yang berlaku.

#### **2.4. Sejarah Penyiaran**

Sejarah media penyiaran dunia dimulai ketika ahli fisika Jerman bernama Heinrich Hertz pada tahun 1887 berhasil mengirim dan menerima gelombang radio. Upaya Hertz itu kemudian dilanjutkan oleh Guglielmo Marconi (1874-1937) dari Italia yang sukses mengirim sinyal morse berupa titik dan garis-garis dari sebuah pemancar kepada suatu alat penerima. Sinyal yang dikirimkan Marconi itu berhasil menyebrangi Samudra Atlantik pada tahun 1901 dengan menggunakan gelombang elektromagnetik.

#### **2.5. Penyiaran di Indonesia**

Adapun sejarah penyiaran di Indonesia dimulai dari tahun 1925, yakni pada masa pemerintahan Hindia-Belanda Prof. Komans dan Dr. Groot berhasil melakukan komunikasi radio dengan menggunakan stasiun relai di Malabar,

Jawa Barat. Kejadian ini kemudian diikuti dengan berdirinya Batavia Radio Vereniging dan NIROM. Tahun 1930 amatir radio Indonesia telah membentuk organisasi yang menamakan dirinya NIVERA (Neverland Indische Vereginig Radio Amatir) yang merupakan organisasi amatir radio pertama di Indonesia. Berdirinya organisasi ini disahkan oleh pemerintah Hindia-Belanda.

Masa penjajahan Jepang, tidak banyak tercatat tidak banyak catatan kegiatan amatir radio yang dapat di himpun. Siaran televisi di Indonesia dimulai pada tahun 1962 saat TVRI menayangkan langsung upacara hari ulang tahun kemerdekaan Indonesia ke-17 pada tanggal 17 Agustus 1962. Siaran langsung itu masih terhitung sebagai siaran percobaan. Siaran Resmi TVRI baru dimulai 24 Agustus 1962 jam 14.30 WIB yang menyiarkan secara langsung upara pembukaan Asian Games ke-4 dari stadion utama Gelora Bung Karno. Sejak pemerintah Indonesia membuka TVRI, maka selama 27 tahun penonton televisi Indonesia hanya dapat menonton satu saluran televisi. Barulah pada tahun 1989, pemerintah memberikan izin operasi kepada kelompok usaha Bimantara untuk membuka stasuin televisi RCTI yang merupakan televisi swasta pertama di Indonesia, disusul kemudian dengan SCTV, Indosiar, ANTV, dan TPI. Gerakan reformasi pada tahun 1998 telah memicu perkembangan industri media massa khususnya televisi. Seiring dengan hal tersebut, kebutuhan masyarakat terhadap informasi juga semakin bertambah. Menjelang tahun 2000 muncul hamper secara serentak lima televisi swasta baru (Metro, Trans, TV7, Lativi, dan Global) serta beberapa televisi daerah.

## 2.6. Film

Istilah film semula mengacu pada sarana penyimpan gambar atau biasa disebut *celluloid*, yaitu berupa lembaran plastik berlapis dengan bahan kimiawi peka cahaya. Seiring perkembangan, arti film tersebut semakin luas sehingga kini mengacu juga pada karya seni pertunjukan yang lazimnya dimainkan di bioskop. Menurut *Glosarium 1250 Entri Kajian Sastra, Seni, dan Sosial Budaya* film dijelaskan sebagai gambar hidup yang merupakan teks penanda berwujud citra/gambar yang menampilkan aktivitas kehidupan (Nyoman (2013 : 139).

Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Film mampu menyajikan informasi, memaparkan proses, menyajikan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap yang cukup besar terhadap para penikmat film (Arsyad, 2005: 49). Maka dari itu film menjadi salah satu media massa digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Film dalam komponennya banyak menggunakan simbol-simbol, tanda, ikon yang akan menantang penerimanya untuk semakin berusaha mencerna makna dari hakekat dari film tersebut. Berdasarkan pokok serta tujuan film diproduksi, film mempunyai kategori tersendiri. Menurut jenisnya film dibagi menjadi 3 jenis diantaranya:

1. Film Dokumenter (Documentary Films adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (Travelogues), yang dibuat sekitar tahun 1890 (Effendy, 2009:214). Film dokumenter menyajikan relita melalui berbagai cara

dan dibuat untuk berbagai macam tujuan antara lain informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu, di Indonesia produksi film dokumenter dipelopori oleh televisi pertama kita TVRI dengan judul “Anak Seribu Pulau” (Effendy, 2002:3).

2. Film Berita (News Reel) merupakan film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada penikamat harus mengandung nilai berita (Newsvalue). Usia film berita lebih tua dibandingkan dengan film cerita, bahkan film cerita pertama dipertunjukkan kepada publik kebanyakan berdasarkan film berita. Film berita saat ini bisa dikatakan berhasil, karena semakin lama semakin baik, dan film berita untuk saat ini menjadi konsumsi yang sangat mutlak bagi masyarakat.
3. Film Cerita (Story Films) menjadi dua diantaranya:
  - a. Film pendek merupakan film yang disajikan dengan durasi waktu yang relatif sebentar biasanya dibawah 60 menit. Di Negara seperti Jerman, Kanada, dan Amerika film pendek biasanya dijadikan laboratorium eksperimen bagi seseorang atau kelompok orang dan kemudian diproduksi ke dalam film panjang.
  - b. Film cerita panjang merupakan film yang disajikan dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film cerita panjang biasanya diputar di bioskop. Seperti halnya film India yang cukup beredar di Indonesia, rata-rata berdurasi 180 menit (Effendy, 2009:4).

## 2.7. Sejarah Film

Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada publik Amerika Serikat adalah *The Life Of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903. Tetapi film *The great Train Robbery* yang masa putarnya hanya 11 menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, dan menjadi peletak dasar teknik editing yang baik (Elvinaro 2007: 143).

## 2.8. Kamera

Kamera merupakan alat paling utama dalam aktivitas fotografi. Kamera adalah alat untuk merekam gambar suatu objek pada permukaan peka cahaya. Nama ini didapat dari *camera obscura*, bahasa Latin dari “kamar gelap”. Bangunan gelap tersebut disebut *camera obscura*, dari bahasa Latin *camera* yang artinya kamar, dan *obscura* gelap (Alwi, 2006:18). Mekanisme awal untuk memproyeksikan tampilan dimana suatu ruangan berfungsi seperti cara kerja kamera fotografi yang modern, kecuali tidak ada cara pada waktu itu untuk mencatat tampilan gambarnya selain secara manual seperti jejaknya. Setiap kamera terdapat kotak kecil untuk menyimpan film peka cahaya. ada lensa untuk memfokuskan gambar pada filmnya, dan setiap lensa ada bukaan yang bisa diatur, disebut *aperture*. *Aperture* adalah lubang di dalam lensa kamera yang bisa disesuaikan sedemikian rupa untuk mengatur intensitas cahaya. Juga disebut *shutter*, yaitu semacam tirai yang akan membuka beberapa saat ketika dilakukan pengambilan gambar. *Shuter* adalah tirai dalam kamera yang bisa dibuka untuk

member jalan masuknya cahaya. Durasi terbukanya tirai bisa diatur di tombol pemotretan (Govern, 2003: 1).

### **2.8.1. Jenis-Jenis Kamera**

1. Kamera Pocket disebut juga kamera saku, kerana bentuknya yang kecil dan mudah dibawa kemana-mana serta sangat praktis dan mudah digunakan karena tidak perlu menyetel apa-apa dan yang penting adalah fotonya pasti jadi karena semuanya sudah diatur oleh kamera. Jadi dalam hal ini sang fotografer tidak perlu ikut campur masalah teknis kamera. Dia hanya perlu membidik dan menjepret (*point and shoot*). Namun pada saat ini kamera *pocket* telah cukup berkembang dengan berbagai macam fasilitas, seperti lensa zoom.
2. Kamera SLR disebut SLR (*Single Lens Reflex* atau cermin lensa tunggal karena cara kerja kamera ini, yaitu karena pembidikannya dipantulkan melalui prisma dan cermin lalu diteruskan pada lensa utama sehingga tidak terjadi efek *paralax* (perbedaan membidik dan hasil gambar yang ditangkap kamera). Dengan kamera jenis ini, fotografer harus menentukan kecepatan *shutter speed* (kecepatan rana), *aperture* (bukaan diafragma) serta fokus, maka disini fotografer adalah si penentu kualitas foto, apakah menjadi kabur tidak karuan atau lebih indah dari aslinya. Dengan kamera SLR sang fotografer dapat berkreasi sebebaskan-bebasnya dengan membuat efek-efek tertentu dengan cara membuat kombinasi yang berbeda antara *shutter speed* dan *aperture*. Selain itu, kamera SLR sangat banyak aksesorisnya seperti berbagai jenis lensa, filter, dan lain-lain. Dengan

berkembangnya teknologi dibidang dfotografi, maka saat ini kamera SLR juga memiliki kemampuan serba otomatis yang menyesuaikan dengan kondisi pencahayaan, seperti fokus otomatis. Selain dapat disetel otomatis, kamera tersebut bias disetel manual. Kamera jenis SLR paling banyak digunakan oleh amatir maupun professional., selain karena kemampuannya, menggunakan kamera jenis ini menurut mereka lebih menantang.

3. Kamera Range Finder demikian karena pembidiknya secara langsung tanpa melalui lensa utama (sama dengan kamera *pocket*) dan beberapa fasilitasnya mirip dengan kamera SLR, seperti pengaturan diafragma, kecepatan rana, penyetelan fokus, serta dapat ditambah aksesoris seperti filter dan lain-lain.
4. Kamera Medium Format ini mirip dengan SLR, namun dengan ukuran film yang digunakan lebih besar, yaitu 120 mm. dengan ukuran film tersebut maka pembesaran yang dihasilkan akan lebih baik daripada menggunakan film 35 mm. kamera ini biasanya digunakan pada pemotretan *still life* (benda tidak bergerak), model, ataupun untuk keperluan-keperluan bisnis, seperti iklan dan majalah yang membutuhkan hasil gambar yang besar.
5. Kamera Large Format disebut juga *view camera*. Kamera jenis ini menggunakan film yang lebih besar, yaitu ukuran 4 x 5 inci atau 8 x 10 inci. Jika menginginkan hasil cetak ukuran yang sangat besar dengan kualitas yang sangat bagus biasanya menggunakan kamera ini. Kamera ini

biasanya hanya digunakan untuk pemotretan yang lebih khusus, seperti foto udara dan arsitektur dari jarak dekat tanpa menimbulkan distorsi (minimal).

6. Kamera Instan ini adalah kecepatannya dalam menghasilkan gambar. Dengan kamera ini kita tidak perlu repot-repot melakukan proses cuci cetak film, sebab beberapa detik setelah selesai pengambilan gambar, hasilnya akan langsung jadi. Namun disamping kelebihan yang dimiliki, kamera ini pun memiliki kekurangan. Film yang digunakan adalah film instan, yang tentunya tidak memiliki klise sehingga hasil pemotretan tidak memungkinkan untuk dicetak ulang.

## **2.9. Sejarah Kamera**

Kamera merupakan alat yang berfungsi dan mampu untuk menangkap dan mengabadikan gambar/image. Kamera pertama kali disebut sebagai camera obscura, yang berasal dari bahasa latin yang berarti ruang gelap. Kamera obscura merupakan sebuah alat yang terdiri dari ruang gelap atau kotak, yang dapat memantulkan cahaya melalui penggunaan dua buah lensa konveks, kemudian menempatkan gambar objek eksternal tersebut pada sebuah kertas/film, film tersebut diletakkan pada pusat fokus dari lensa tersebut. Kamera obscura yang pertama kalinya ditemukan oleh seorang ilmuwan Muslim yang bernama Alhazen, hal tersebut terdapat seperti yang dijelaskan pada bukunya yang berjudul Books of Optics (1015-1021).

### 2.9.1. Sejarah Kamera Foto yaitu :

1. Kamera Obscura menurut sejarah, kamera pertama kalinya ditemukan pada sekitar tahun 1000 Masehi oleh ilmuwan muslim legendaris yang bernama Al-Haitam atau Alhazen.
2. Kamera Daguerreotypes dan Calotypes pada tahun 1839, Joseph Nicéphore Niépce yang berkebangsaan Prancis menemukan konsep fotografi yang praktis, yang kemudian dinamakan sebagai Daguerreotypes.
3. Kamera Dry Plates (Plat Kering) semenjak tahun 1857. Kamera yang satu ini merupakan buah karya dari Desire van Monckhoven. Empat belas tahun kemudian, kamera plat kering ini dimodifikasi oleh Richard Leach Maddox yang berhasil menciptakan kamera plat basah yang memiliki kualitas dan kecepatan yang lebih baik dalam hal pengambilan gambar.
4. Kamera Film tersebut ia namakan Kodak yang kemudian mulai diperkenalkan kepada publik dan masyarakat sejak tahun 1888. Kamera ini lebih canggih lagi dari sebelumnya, karena hanya terdiri dari satu buah lensa focus dan satu *shutter speed*.
5. Kamera TLR dan SLR merupakan akronim atau singkatan dari *twin lens reflex*, sementara SLR merupakan singkatan dari *single lens reflex*. Kamera TLR ini mulai dibuat oleh Franked dan Heidecke Rolleiflex pada tahun 1928. Sementara kamera SLR sebagai pengembangan lebih lanjut dari TLR mulai diproduksi semenjak tahun

1933 yang diperkenalkan oleh Ihagee Exacta, kamera SLR kompak pertama kali menggunakan 127 roll film.

6. Kamera Analog mulai muncul pada tahun 1981 dari Sony Mavica singkatan dari Magnetic Video Camera. Ini adalah kamera analog pertama yang mencatat sinyal piksel terus menerus sebagai mesin rekaman video.
7. Kamera digital pertama kali dikembangkan oleh Fuji pada 1988 dengan kapasitas menyimpan gambar menggunakan kartu memori 16MB. Kamera digital dikenalkan di masyarakat luas pada 1989. Format foto dari kamera ini mulai beralih menjadi JPEG dan MPEG. Berbeda dari jenis kamera pendahulunya yaitu kamera analog terutama karena kamera digital tidak menggunakan roll film, tapi mampu menangkap dan menyimpan foto atau video pada kartu memori digital atau penyimpanan eksternal dengan sangat baik dengan resolusi yang lebih tajam.

### **2.9.2. Sejarah Kamera Video yaitu :**

1. Pada tahun 1982 Sony merilis sistem Betacam. Dimana dalam sistem ini terdapat unit tunggal kamera perekam, yang telah memisahkan antara kabel, kamera dan perekam dan secara dramatis meningkatkan kebebasan juru kamera. Betacam dengan cepat menjadi standar untuk baik untuk pengumpulan berita, maupun pengeditan di studio video.
2. Pada tahun 1983 Sony merilis kamera perekam konsumen pertama, yaitu Betamovie BMC-100P. Sony pada tahun yang sama

mengeluarkan kamera perekam pertama mereka dengan format VHS-C JVC.

3. Pada tahun 1985, Sony muncul dengan format video kaset yang lebih baik, yaitu Video8. Kedua itu format memiliki kelebihan dan kekurangan, dan tidak ada satu pun yang unggul dari format-format tersebut.
4. Pada tahun 1985 Panasonic, RCA, dan Hitachi mulai memproduksi kamera perekam yang direkam ke dalam sebuah kaset VHS berukuran penuh dengan menawarkan waktu perekaman hingga tiga jam. Pada tahun 1986 Sony memperkenalkan format video digital pertama, D1. Video direkam dalam bentuk yang tidak terkompres dan mensyaratkan penggunaan bandwidth besar pada saat itu.
5. Pada tahun 1995 Sony, JVC, Panasonic dan produser video lainnya meluncurkan kamera DV, yang dengan cepat menjadi standar de-facto untuk produksi rumah video, untuk pembuatan film independen dan jurnalisme warga.
6. Pada tahun 2000 Panasonic DVCPRO HD, memperluas DV Codec untuk mendukung definisi tinggi. Format ini dimaksudkan untuk digunakan di kamera perekam profesional dan menggunakan kaset DVCPRO ukuran penuh.
7. Pada tahun 2003 Sony merintis XDCAM, format video pertama tapeless, yang menggunakan Profesional Disc sebagai media perekaman. Panasonic kemudian mengikutinya pada tahun depan,

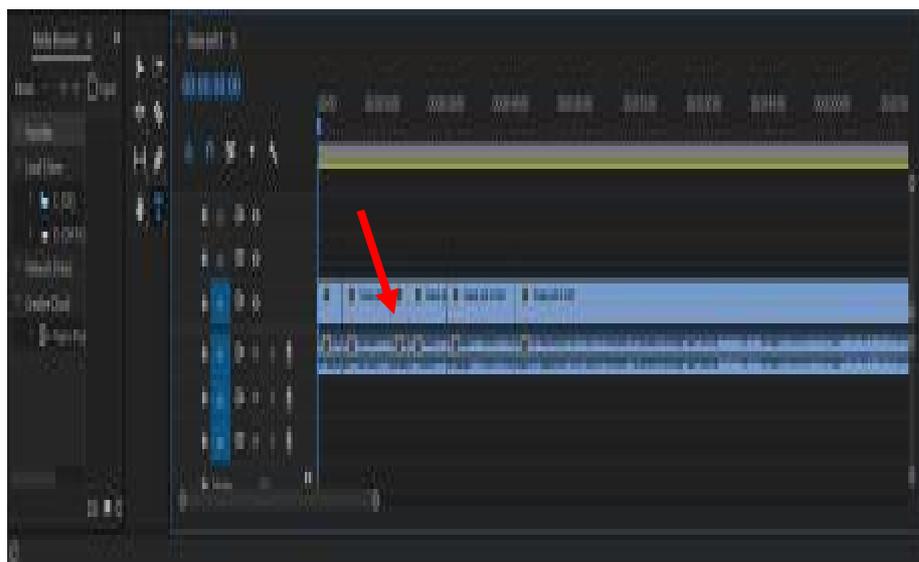
dengan menawarkan kartu memori P2 sebagai media untuk merekam video DVCPRO HD.

8. Pada tahun 2006 Panasonic, Sony memperkenalkan AVCHD sebagai format video murah dengan kualitas tinggi. Saat ini, kamera perekam AVCHD diproduksi oleh Sony, Panasonic.
9. Pada tahun 2007 Sony memperkenalkan EX XDCAM, yang menawarkan mode perekaman mirip dengan XDCAM HD, namun rekaman disimpan dalam memori SxS.

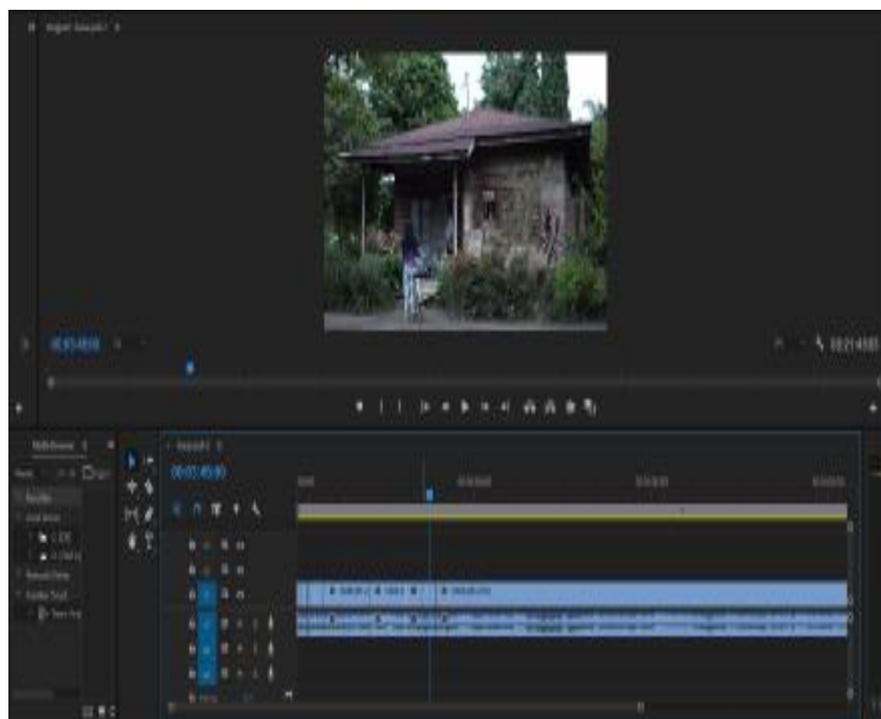
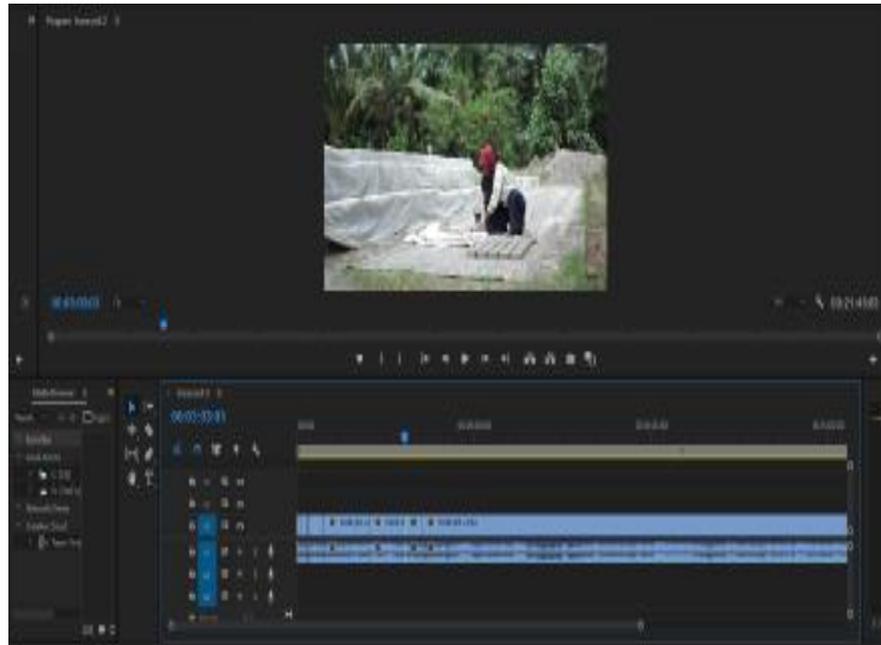
## **2.10. Teknik Editing**

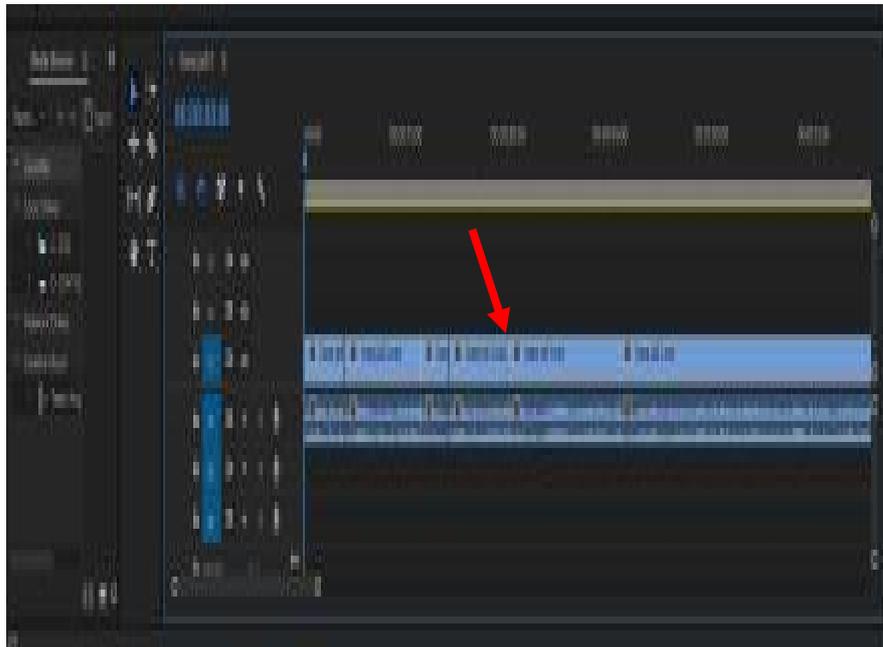
Teknik adalah cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni. Sementara editing adalah proses mengorganisir, reviewing, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. Editing secara umum berfungsi sebagai perangkai sebuah cerita dan membuat penonton terlibat. Editing harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya. (Isroil, 2008: 47). Jadi teknik editing adalah cara-cara yang dipakai untuk mencapai tujuan dari editing itu sendiri. Dalam pembuatan sebuah karya audio visual (film), editing tidak mungkin dapat dihindarkan. Secara umum, proses editing film dibedakan menjadi dua metode, yakni :

1. Continuity Cutting merupakan metode editing film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang mempunyai kesinambungan.



2. Dynamic Editing merupakan metode editing film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang tidak mempunyai kesinambungan.

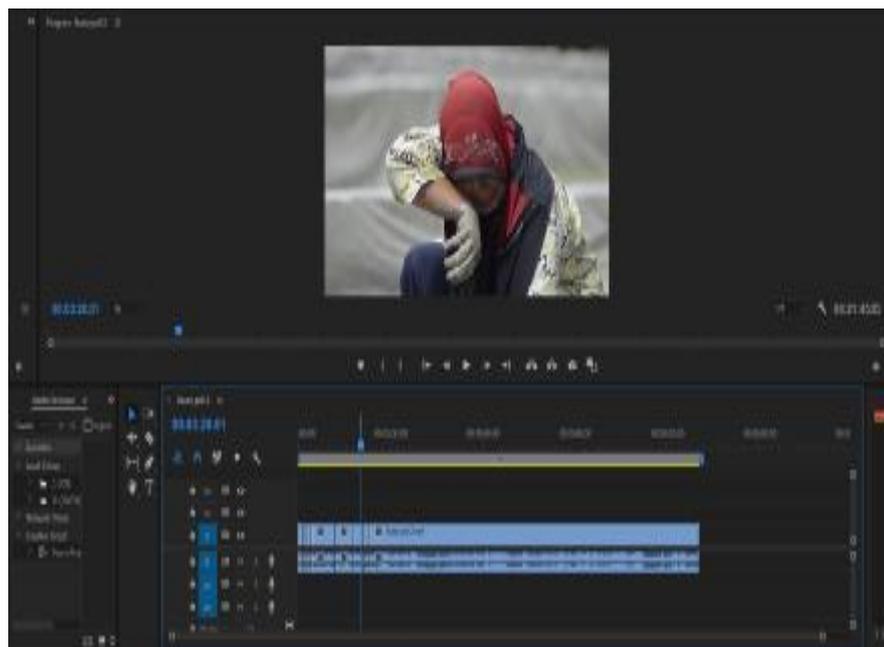


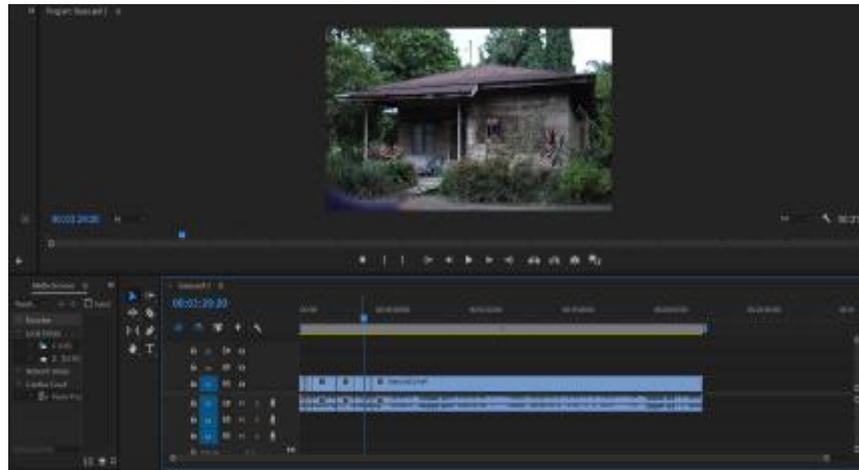


### 2.10.1 Adapun Teknik Editing Film Dikategorikan Menjadi Empat Jenis,

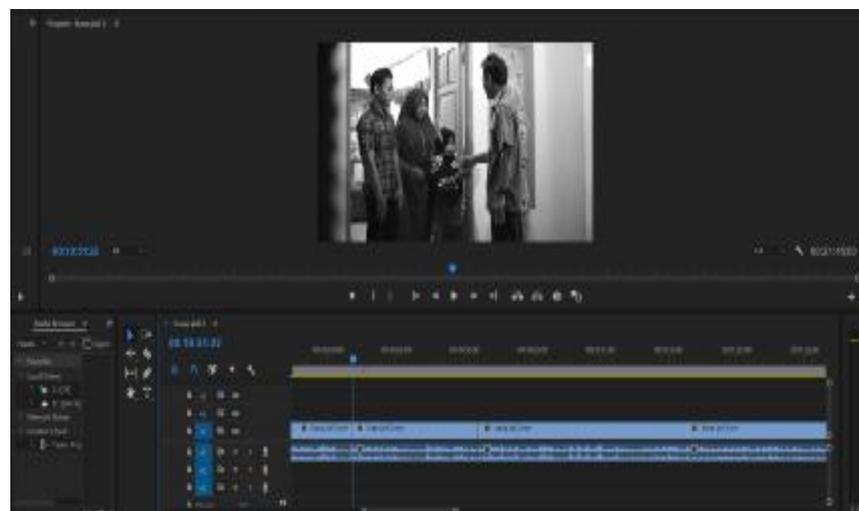
yaitu :

1. Parallel Editing yaitu kalau ada dua adegan yang mempunyai persamaan waktu, harus dirangkaikan silih berganti.





2. Cross Cutting yaitu beberapa adegan yang diselang atau penyilangan dua adegan dalam waktu tidak bersamaan.



3. **Contras Editing** yaitu susunan gambar yang memperlihatkan kontradiksi dua adegan atau lebih.



4. **Montage Trope** yaitu sistem editing/penyuntingan yang mempergunakan simbol atau lambang-lambang yang menimbulkan pemikiran pada penonton.

### **2.10.2. Prinsip Editing**

Untuk memberi arah bagi editing anda dan membuat pilihan-pilihan rangkaian shot anda berkurang perubahan-perubahannya, maka perlu mengetahui konteks peristiwa/cerita secara spesifik. (Isroil, 2008:50). Pemilihan shot

umumnya didasarkan pada kontinuitas cerita. Kaitannya dengan ini ada aspek editing yang sama pentingnya, menyangkut 3 prinsip estetis utama yaitu:

Continuity Editing. Kontinuitas mengacu pada pencapaian kesinambungan cerita. Kaitannya dengan kontinuitas, anda perlu memperhatikan faktor-faktor estetis berikut:

1. Subject Identification.

Penonton seharusnya mengenali subyek atau objek dari satu shot ke shot berikutnya. Jika anda tidak dapat mengatur kontinuitas gambar untuk identifikasi, maka jembatani gap/celah antara dua shot dengan memberi tahu penonton bahwa sesungguhnya itu merupakan orang/benda yang sama. Jump cut bisa terjadi ketika anda mengedit shot-shot yang serupa dalam subyek namun berbeda dalam lokasi layar; subyek terlihat jumping/loncat dari lokasi layar ke layar berikutnya. Untuk menghindari jump cut ini, coba temukan satu shot yang berurutan, yang menunjukkan objek dari sudut/arrah pandang yang berbeda atau insert-lah dengan cutaway.



### ELS (Extreme Long Shot)

Pengambilan gambar yang digunakan untuk menunjukkan lokasi kejadian secara utuh, menyajikan pemandangan secara luas, jauh dari panjang, biasanya subjek utama malah tidak terlihat jelas di shot ini.



### LS (Long Shot)

Pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh, fungsinya untuk memperlihatkan subjek dengan latar belakangnya.



### CU (Close Up)

Pengambilan gambar dari dekat yang menonjolkan bagian bahu sampai ujung kepala, shot ini lebih menekankan pada ekspresi subjek.

### 2. The Mental Map.

Anda secara normal akan menyaksikan sedikit dari keseluruhan adegan di dalam layar. Untuk itu pemakaian gambar close-up (CU) dianjurkan. Sebuah kejadian /gambar yang terlihat dalam layar menegaskan pula luar ruang layar. Contoh: bila anda menyaksikan seorang A melihat ke arah kanan layar dalam keadan CU dengan jelas sedang berbincang dengan seorang B di luar ruang layar, maka anda mengira bahwa orang B melihat ke arah kiri layar di CU berikutnya. Untuk membantu anda memudahkan dan mengatur mental map anda perlu mengetahui lebih tentang vector line (garis vektor/garis lintasan objek).



### MCU (Medium Close Up)

Pengambilan gambar yang menampilkan bagian dada sampai ujung kepala, pada shot ini subjek lebih terlihat emosinya, namun tetap terlihat pergerakannya.

### 3. Vectors.

Satu bantuan yang penting dalam memelihara mental map penonton dan menjaga subyek-subyek dalam ruang layar sebagaimana diharapkan (tidak mengalami kekeliruan) dalam shooting berbalik sudut pandang adalah vector line (garis vektor). Vector line (juga disebut the line, the line of conversation and action atau the hundredeighty) merupakan garis pemandu arah lintasan objek. Ini penting sekali untuk shot-shot over- the-shoulder, juga shot tunggal, orang dalam ukuran CU yang saling berbincang. Prinsipnya saat shooting (misal mengambil 2 orang yang sedang berbincang), anda harus menaruh kamera 1 dan kamera 2 pada sisi vector line yang sama. Jangan sampai salah satu kamera ditaruh pada posisi menyeberangi. vector line. Bila anda menaruh salah satu kamera menyeberangi vector line, akan menghasilkan gambar yang membingungkan penonton.

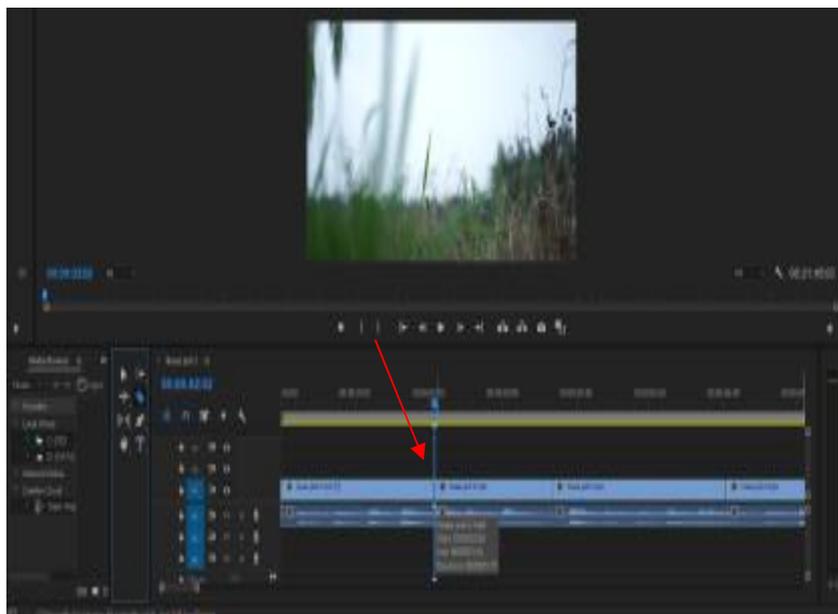




#### 4. Movement.

Untuk menjaga kontinuitas pergerakan, ada beberapa poin yang perlu anda ingat:

- a. Lakukan cutting (pemotongan) pada saat gerakan subyek, tidak pada sebelum atau setelahnya.



- b. Jika satu shot berisi objek yang sedang bergerak, jangan mengikutinya dengan satu shot yang memperlihatkan objek bergerak. Demikian pula jika anda mengikuti objek yang bergerak dalam satu shot dengan pergerakan camera pan (kamera bergerak dari kiri ke kanan atau sebaliknya), jangan memotong (cut to) ke kamera tak bergerak pada shot berikutnya. Keduanya sama-sama mengejutkan, untuk itu anda perlu memiliki subyek atau kamera bergerak pada shot terdahulu maupun yang berikutnya/setelahnya.



Panleft Pergerakan kamera secara horizontal dengan posisi kamera masih ditempat atau kamera hanya menoleh ke kiri.

- c. Jika anda mendapati gambar yang berisi aksi yang diambil dari dua sisi vector line (menghasilkan arah layar yang berlawanan), maka anda harus memisah kedua shot tersebut dengan cutaway atau teruskan saja satu shot sehingga arah layar yang terbalik dapat terasa berkesinambungan.



## 5. Color

Satu dari sekian banyak masalah kontinuitas yang paling serius terjadi ketika warna-warna dalam sebuah adegan (scene) yang sama tidaksesuai

atau berbeda. Untuk itu kesinambungan warna dari satu shot ke shot berikutnya terlebih dalam satu adegan yang sama perlu dijaga dan diperhatikan.

#### 6. Sound.

Ketika meng-edit dialog atau komentar haruslah berhati-hati dalam menjaga keseluruhan irama percakapan/pembicaraan. Jeda shot-shot percakapan yang berkesinambungan seharusnya tidak lebih pendek maupun lebih panjang. Suara-suara sekitar (ambient/background) adalah sangat penting juga guna mengatur kontinuitas. Anda perlu memelihara suara disepanjang adegan agar kontinuitas tetap terjaga.

#### 7. Complexity Editing.

adalah pelanggaran kaidah-kaidah atau aturan-aturan editing secara sengaja untuk menambah kompleksitas dan intensitas adegan. Pilihan dan penyusunan shot-shot tidak lagi ditentukan/dituntun oleh keperluan untuk menjaga kontinuitas visual atau aural, akan tetapi ditentukan oleh cara mendapatkan dan menjaga perhatian penonton dan untuk menambah keterlibatan emosional mereka. Tapi bukan berarti anda bebas melanggar aturan dan kontinuitas editing tanpa tujuan yang jelas. Anda boleh melanggar ketentuan-ketentuan editing dengan sengaja untuk mengintensifkan tujuan komunikasi anda.

#### 8. Context.

Khususnya dalam meng-edit berita atau dokumenter, anda harus menjaga/memelihara konteks yang benar dimana peristiwa itu terjadi

(diambil). Oleh karena itu anda harus berhati-hati khususnya saat menggunakan shot-shot dalam editing. Disamping prinsip estetis ada prinsip lainnya yang sama pentingnya adalah prinsip etis yang tak boleh dikesampingkan. Dalam bukunya *Television Production Handbook*, Zettl menyebutkan bahwa dalam editing nonfiksi (program berita dan dokumenter) etika menjadi prinsip editing yang mutlak harus diperhatikan. Pelanggaran aturan-aturan yang sengaja dalam editing bukan semata karena pertimbangan estetis, akan tetapi persoalan etis juga, ini karena mengingat program berita atau dokumenter harus disajikan sebenar dan seaktual mungkin. (Isroil, 2008: 52).

### **2.11. Rumah Creative Production**

Komunitas rumah creative production menjadi wadah film dokumenter untuk mengaplikasikan secara kenyataan. Film dokumenter terdapat banyak genre dan jenis film yang ada. Film dokumenter juga mendapat perlakuan kreatif sehingga memungkinkan untuk dipandang bukan sebagai suatu rekaman kejadian nyata. Penonton sering menyaksikan dokumenter yang dipandu oleh voiceover, wawancara dari para ahli, saksi dan pendapat anggota masyarakat, penempatan lokasi yang terlihat nyata, potongan-potongan kejadian langsung dan materi yang berasal dari arsip yang ditemukan.

Komunitas rumah creative production bertujuan untuk menciptakan karya dalam bentuk film dokumenter yang menginspirasi masyarakat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan yakin tetap bisa berkembang dan maju di industri film. Ketua Komunitas rumah creative production, Danu Priatna,

menuturkan komunitas rumah creative production terbentuk dari kesamaan hobi di bidang film. Lalu timbul ide untuk membuat film dokumenter.

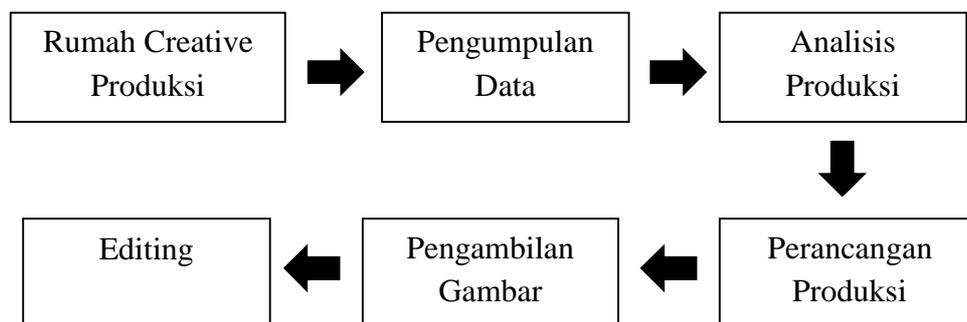
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dengan pendekatan ini, diharapkan penulis dapat secara mendalam dan komprehensif menggambarkan, mengklasifikasikan serta menarik beberapa kesimpulan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Metode penelitian kualitatif ialah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Untuk jenisnya peneliti menggunakan penelitian lapangan (field research), yaitu peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomenom dalam suatu keadaan alamiah. Dalam hal ini peneliti terjun langsung untuk mewawancarai subjek (Usman, 2006:5).

#### 3.2. Kerangka Konsep



Gambar 1. Kerangka Konsep

### 3.3. Definisi Konsep

Definisi konsep adalah penjabaran mengenai kerangka konsep. Untuk memperjelaskan dan menyederhanakan beberapa konsep uraian teoritis dalam penelitian maka penulis menyederhanakan beberapa konsep tersebut sebagai berikut:

a. Film dokumenter menyajikan relita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan antara lain informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

b. Komunitas rumah creative production menjadi wadah film dokumenter untuk mengaplikasikan secara kenyataan.

c. Teknik Editing secara umum berfungsi sebagai perangkai sebuah cerita dan membuat penonton terlibat.

### 3.4. Kategorisasi Penelitian

Berdasarkan kerangka konsep diatas, lebih lanjut lagi agar teori tersebut jelas penggunaannya maka teori yang ada diterjemahkan kedalam kategorisasi sebagai berikut :

**Tabel 1. Kerangka Konsep**

| <b>Konsep</b>                  | <b>No.</b> | <b>Katagori</b> |
|--------------------------------|------------|-----------------|
| Analisis Teknik Pengambilan    | 1          | Praktek         |
| Gambar dan Proses Editing Pada | 2          | Teknik Editing  |
| Rumah Creative Production      | 3          | Film            |

### **3.5. Informan/Narasumber**

Informan merupakan orang yang terlibat dalam objek penelitian yang akan dimanfaatkan peneliti dalam menggali suatu objek yang terkait dalam peneliti. Adapun narasumber atau informan dalam penelitian ini adalah para editor di rumah creative production.

### **3.6. Teknik Pengumpulan Data**

Pada tahap ini penelitian secara aktif mengumpulkan data penelitian dengan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data yang sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan.

#### **1. Observasi**

Kata observasi memiliki arti pengamatan, pengawasan, peninjauan, penyelidikan dan riset. Observasi adalah kegiatan mengamati dan mencermati serta melakukan pencatatan data atau informasi yang sesuai dengan konteks penelitian. Teknik observasi diharapkan dapat menjelaskan atau menggambarkan secara luas dan rinci tentang masalah yang dihadapi (Mahli, 2011:73). Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengamatan terhadap teknik memotret di alam bebas.

#### **2. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Adapun terwawancara (interviewee) yang

dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah fotografer dan wisatawan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yakni penelusuran dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang tersedia. Biasanya berupa data statistik, agenda kegiatan, produk keputusan atau kebijakan, sejarah, dan hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian (Mahli, 2011:83).

#### **3.7. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan penguraian data melalui tahapan kategorisasi dan klasifikasi, perbandingan dan pencarian hubungan antar data secara spesifik. Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan data yang dikumpulkan sehingga memudahkan penulis dalam menafsirkannya. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis kualitatif, yaitu:

- a. Melakukan pengamatan terhadap teknik pengambilan gambar dan proses editing pada rumah creative production.
- b. Reduksi data, yaitu bagian dari analisis data dengan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan dan membuang data yang tidak sesuai dengan fokus penelitian dan tidak diperdulikan.
- c. Interpretasi data, yaitu memaparkan fenomena yang ada di rumah creative production.

### **3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di rumah creative production yang beralamat Seipinang Dusun 14 Desa Payalombang Serdang Bedagai Kecamatan Tebing Tinggi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

Penelitian kualitatif peneliti dituntut untuk dapat menggali data berdasarkan apa yang diucapkan, dirasakan dan dilakukan oleh sumber data. Pada penelitian kualitatif hasil yang didapatkan berdasarkan sebagaimana yang terjadi di lapangan, yang dialami, dirasakan dan dipikirkan oleh narasumber. Demikian juga permasalahan yang hendak dijawab pada bab ini adalah teknik pengambilan gambar dan proses editing pada rumah creative production. Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini dilakukan pada tanggal 08 Desember 2020 yang beralamat Seipinang Dusun 14 Desa Payalombang Serdang Bedagai Kecamatan Tebing Tinggi. Dengan 3 orang narasumber yang diteliti sebagai berikut; 1. Danu Priatna sebagai sutradara dirumah creative production, 2. M. Yudha sebagai kameramen dirumah creative production. 3. M. Arief sebagai editing video dirumah creative production, Melalui hasil wawancara, ditemukan bahwa rumah creative production yang beralamat Seipinang Dusun 14 Desa Payalombang Serdang Bedagai Kecamatan Tebing Tinggi merepackage hasil tayangan yang akan dijabarkan dalam bentuk tulisan sebagai berikut :

- Secara umum, pengertian sutradara adalah seorang creator yang mengcreate atau menciptakan kreasi bentuk pada sebuah produk film. Lebih jauhnya lagi, seorang sutradara adalah karyawan (crew) film yang memiliki tanggung jawab tertinggi terhadap aspek kreatif, baik yang

bersifat penafsiran maupun teknik pada pembuatan film. Di samping mengatur permainan dalam adegan dan dialog, sutradara juga menetapkan posisi kamera, suara, prinsip penataan cahaya, serta segala “bumbu” yang mempunyai efek dalam penciptaan film secara utuh. (Kamus Kecil Istilah Film, B.P.SDM Citra, Yayasan Pusat Perfilman H. Usmar Ismail, 2002:64).

- Kameramen adalah seorang yang bertanggung jawab atas perekaman visual/gambar sebagai bahan baku pembuatan berita disaat peliputan. Kameramen mempunyai peran yang sangat penting dalam media audiovisual. Karena dalam setiap pengambilan gambar, untuk bisa ditayangkan mengandung beberapa elemen yaitu informasi, audio/suara dan video/gambar. Tanpa ada visual/gambar yang mendukung audio/suara dari informasi yang didapat maka sajian yang diberikan kurang mendapat respon dari audiennya. Kameramen harus bisa dan tangkas menggunakan alat yang digunakanya agar menghasilkan gambar yang terlihat cerah, focus dan tidak goyang. Seorang kameramen juga harus bisa menaruh objek yang akan ditampilkan dalam gambarnya dalam posisi yang enak dilihat atau bisa dikatakan dengan komposisinya.
- Editing adalah proses penyambungan gambar dari banyak shot tunggal sehingga menjadi kesatuan cerita yang utuh. Ibarat menulis

sebuah cerita, sebuah shot bisa dikatakan sebuah kata, scene adalah kalimat, sequence adalah paragraf.

#### **4.2. Pembahasan**

Teknik pengambilan gambar pada rumah creative production yang beralamat Seipinang Dusun 14 Desa Payalombang Serdang Bedagai Kecamatan Tebing Tinggi dalam film pendek ini menggunakan *single camera*, yaitu pengambilan gambar menggunakan satu kamera. Penerapan *Single Camera* pada umumnya digunakan dalam perekaman gambar yang sifat penayangannya tunda atau *typing*. Teknik ini dalam implementasinya merekam adegan-adegan yang telah tersusun dalam deretan *scene*, hasil pembedahan rancangan skenario film.

Satu per satu *scene-scene* dalam rancangan skenario tersebut direkam melalui kamera tunggal yang menjadi pilihan eksekusinya. Penggunaan *Single Camera* biasanya digunakan untuk perekaman adegan-adegan biasa atau dalam keadaan normal misalnya adegan pembicaraan di ruangan, adegan jalan-jalan atau adegan lainnya.









Film tidak digolongkan sebagai seni murni, tetapi kecenderungannya berada di wilayah seni aplikasi yang merupakan penggabungan antara unsur estetika dengan unsur teknologi, maka boleh dibilang seorang sutradara harus bertindak sebagai seorang seniman sekaligus sebagai seorang teknisi. Dikatakan sebagai seorang seniman karena unsur estetikan dalam sebuah bentuk film merupakan unsur yang sangat penting. Penyutradaraan dalam film dokumenter ini dianggap penting karena sutradara memiliki tanggung jawab terhadap aspek kreatif dari penafsiran suatu cerita yang mengandung sebuah pesan untuk diperlihatkan kepada penonton. Proses penyutradaraan dalam karya film dokumenter ini akan membahas beberapa tahapan sehingga menjadi suatu karya yang utuh. Tahap tersebut di mulai dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

- a. Dalam tahap praproduksi, sutradara menyiapkan segala kebutuhan sebelum masuk ke proses produksi, sutradara akan bertanggung jawab terhadap aspek alur cerita dan bertanggung jawab terhadap jalannya proses shooting. Hal-hal yang perlu dilakukan sebelum masuk ke proses produksi sutradara melakukan penelitian dan riset terhadap objek, kemudian semua data itu ditampung dan dibuat alur cerita berdasarkan hasil riset yang telah di dapat.
- b. Produksi pada tahap ini, proses shooting menggunakan beberapa equipment antara lain:

Tabel 2. Nama-nama Alat dan Gambar

| No | Nama alat yang digunakan | Gambar  |
|----|--------------------------|---|
| 1  | Kamera sony a 72         |  A black Sony A72 mirrorless camera with a lens attached, shown from a top-down perspective.     |
| 2  | Kamera sony 6300         |  A black Sony 6300 mirrorless camera with a lens attached, shown from a front-side perspective.  |
| 3  | Kamera sony 6600         |  A black Sony 6600 mirrorless camera with a lens attached, shown from a front-side perspective. |
| 4  | Sandisk Extreme 32, 64GB |  A SanDisk Extreme PRO 64GB SD card, shown in its clear plastic protective sleeve.             |
| 5  | Sandisk Extreme 32GB     |  A SanDisk Extreme PRO 32GB SD card, shown in its clear plastic protective sleeve.             |
| 6  | Tripod                   |  A black tripod with a camera mounted on top, being held by a hand.                            |
| 7  | Lighting 800 W, 1000 W   |  A black lighting fixture, possibly a softbox or LED panel, with a white diffuser inside.      |

|    |                         |   |
|----|-------------------------|---|
| 8  | Lensa 18-35 mm          |    |
| 9  | Lensa 16 mm f1.4        |    |
| 10 | Lensa 35 mm f1.8        |    |
| 11 | Lensa 50 mm f1.8        |   |
| 12 | Mic Wireless boya       |  |
| 13 | Dji ronin-sc stabilizer |  |
| 13 | Green screen 3x4 M      |  |

Menggunakan alat yang dibutuhkan, karena lokasi shooting yang jauh dan jalan yang rusak tidak memungkinkan untuk membawa peralatan yang banyak. Dalam tahap ini sutradara akan melakukan proses kreatif dalam memimpin produksi film dokumenter yang dibuat dan dapat mengambil keputusan-keputusan dengan cepat ketika proses shooting terdapat kendala teknis.

c. Pada tahap pasca produksi merupakan tahap terakhir setelah produksi sebelum karya film ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini.

1. Editing continuitas (continuity cutting) yaitu menyambungkan potongan yang sesuai, dimana aksi yang berkesinambungan dan mengalir dari shot yang satu ke shot yang lainnya, dimana aksi yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari shot sebelumnya. Suatu sekuen yang berkesinambungan atau rangkaian dari sambungan yang sesuai boleh terdiri dari berbagai angle yang berbeda, namun gambar harus memperlihatkan kesinambungan pergerakan gambar, ketika subjek berpindah posisi maupun arah harus disambung bersama. Jika suatu shot tidak sesuai atau berurutan maka akan.

2. Editing kompilasi (compilation cutting) Film berita dan film jenis dokumenter mengenai survey, laporan, analisa dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan editing kompilasi karena sifat snapshot yang mengasyikan dari informasi visual, ini semua dihubungkan oleh narasi yang berkesinambungan. Narasi suara menggerakkan gambar dan akan sedikit maknanya jika gambar tanpa

penjelasan suara. Editing kompilasi ini akan sedikit menemui masalah karena semua semua shot menggambarkan apa yang terdengar/narasi.

3. Editing kontinuitas dan kompilasi (continuity and compilation)

Film-film cerita yang menggunakan editing kontinuitas boleh juga sesekali menggunakan editing kompilasi, seperti serangkaian long-shot introduksi, sebuah sekuen editing dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau serangkaian shot yang tidak saling berkaitan untuk memberikan impresi.

4. Pasca produksi Setelah beberapa hari melakukan proses shooting, di tahap ini sutradara dan editor melakukan logging gambar. Data audio visual yang sudah dilakukan dilapangan akan di tambah data-data visual pendukung yang sutradara dapatkan ketika dalam tahap riset dengan subjek. Kemudian gambar (audio visual) disusun menggunakan software editing sehingga menjadi satu runutan cerita.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Teknik pengambilan gambar pada rumah creative production yang beralamat Seipinang Dusun 14 Desa Payalombang Serdang Bedagai Kecamatan Tebing Tinggi dapat memberikan kesan dramatik dan sangat bagus untuk memperlihatkan kehidupan seseorang dalam kontinuitas untuk memperlihatkan perubahan dari karakter itu sendiri, menciptakan sebuah momen yang menandakan perubahan karakter dari buruk menjadi karakter yang baik, dengan bermain ritme dan tempo dalam film. Pada prinsipnya editing bukan hanya memotong dan menyambung shot, namun yang perlu diperhatikan bahwa setiap shot memiliki aspek ruang dan waktu. Maka perhitungkan bagaimana susunan shot tersebut efisien dan tidak bertentangan dengan logika penonton.

#### **5.2. Saran**

1. Setelah kita mempelajari teknik pengambilan gambar dan proses editing pada rumah creative production banyak ilmu yang dapat diserap di dalamnya jadi penulis berharap semoga apa yang didapat baik itu dari dosen, teman-teman maupun dari orang lain dapat menjadi acuan kedepannya.
2. Bagi pembaca diharapkan dalam mempelajari teknik pengambilan gambar dan proses editing pada rumah creative production akan lebih bijak menyikapi mempelajari teknik pengambilan gambar dan proses

editing pada rumah creative production tersebut agar tidak salah arti dalam mengartikan teknik pengambilan gambar dan proses editing pada rumah creative production.

## DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Audy Mirza. 2006. *Foto Jurnalistik Metode Memotret dan Mengirim Foto ke Media Massa*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2005, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada).

Baran, Stanley J. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*.

Effendy, Heru, 2009, *Mari Membuat Film*, (Jakarta: Erlangga).

Effendy, Onong .2002, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*, (Bandung : Rosdakarya)

Elvinaro, 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media).

Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Govern, Mc. Thomas. 2003. *Fotografi Hitam Putih*. Yogyakarta: Andi.

Isroil, agus .2008. *Proses Editing Sang Dewi* . Jakarta : Universitas Mercu Buana

Kriyantono, Rachmat. 2019. *Pengantar Lengkap Ilmu Komunikasi Filsafat dan Etika Ilmunya Serta Perspektif Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Mahli, M. Hikmat. 2011. *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), Hal. 63-64.

Nia Kusuma Wardhani, *Komunikasi Profesional* (Jakarta: Universitas Mercu Buana, 2009), Hal.19.

Nyoman, Kutha.2013. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu. Sosial Humaniora Pada Umumnya*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Onong Ucjana Effendy, *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Praktek*, (Jakarta: Rosda, 2009), Hal.32.

Rachman, Abdul. 2016. *Dasar-dasar Penyiaran, Pekanbaru* : Unri Press.

Roudhonah. 2019. *Ilmu Komunikasi*. Depok: Rajawali Pers.

Widjaja, Christianto. (2008) *Kamera dan Video Editing*. Tangerang: Widjaja.

Wood, Julia T. 2013. *Komunikasi Tori dan Praktik (Komunikasi Dalam Kehidupan Kita)*. Jakarta: Salemba Humanika.