



1 Komang Arba Wirawan, lahir di Banjar Munduk Tengah, Desa Tista, Kecamatan Buringbu, Kabupaten Buteng, tanggal 31 Desember 1970. Tinggal di Peguyangan Kaju, Denpasar Utara Bali, Menamatkan pendidikan sa jasanya pada tahun 1997 di Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSRD) Universitas Udayana. Kemudian menjadi fotografer di Nenas DeepPost 1998-2002 (Bali Post Group). Tahun 2003 menjadi dosen di Prodi Fotografi, (2006-2008) studi magister kajian budaya di Pascasarjana S2 Universitas Udayana. Pada Tahun 2015-2018 studi doktor S3 Kajian Budaya, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana. Email arba.wirawan@sigmail.com (D). arba.wirawan, Buku pertama yang ditulisnya Kongsi Fotografi (2015), Beralitas dan Komodifikasi Tubuh Perempuan dalam Majalah Playboy, (2017), Fotografi Nyama atau Kinship, (2017).



1 Dewa Made Darmawan, lahir dari keluarga sederhana, di Denpasar pada tanggal 19 Februari 1959, setelah menyelesaikan S1, ikut mengajar Fisika di SMA LAB UNZO Singha-ha mulai tahun 1980. Tahun 1985 aktif pada organisasi Asian Physics Education Network (ASPEN) sampai tahun 2003. Mulai tahun 1985 sebagai tutor guru fisika sampai tahun 1992. Tahun 1992 pernah mengikuti Work Shop Multimedia wakil Indonesia selama satu semester di RECSAM Pinang, Malaysia. Sepulang dari Malaysia dipercaya memimpin guru IPA dan Matematika di tingkat Nasional dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Mikro Komputer (PK). Tahun 2001 bekerja di STSI Denpasar (SD) sekarang, bertugas pada Prodi Seni Pedalangan, tahun 2005 pindah ke Prodi Fotografi, dan akhirnya pindah ke Prodi Produksi Film dan Televisi.

- Menyelesaikan Pendidikan S2, dan S3 Pada Program Pasca Sarjana Universitas Udayana Program Studi Kajian Budaya. Tesis S2 "Kajian Media Rekam" Disertai: "Kajian Wayang Kulit di Televisi" Dan Skripsi S1: "Transistor sebagai Saklar Suhu Ruang" Prestasi yang Pernah Diperoleh:
1. Juara 1 Perograman Media Pembelajaran Dengan Bahasa C++ Tingkat Nasional
  2. Juara 1 Perograman Media Pembelajaran Dengan Bahasa Perograman Turbo Pasca yang diselenggarakan di Filipina.
  3. 3 kali pemenang berturut turut pada lomba Kreativitas yang diselenggarakan oleh LPT, Aktivitas di luar Mengajar:
1. Mengajar Akor dan Bahasa Lontar
  2. Menulis Prasasti pada media Lontar, Tembaga dll
  3. Melanjutkan tugas luhur Nyurat Kajang



PRODUKSI VIDEO DAN TELEVISI | KOMANG ARBA WIRAWAN | DEWA MADE DARMAWAN

LINTANG PUSKAPAL UTAMA



LPT PENERBITAN LPTMPP 10 DENPASAR

# PRODUKSI VIDEO DAN TELEVISI

1 KOMANG ARBA WIRAWAN  
1 DEWA MADE DARMAWAN

# **PRODUKSI VIDEO DAN TELEVISI**

I Komang Arba Wirawan  
I Dewa Made Darmawan

Penerbit  
Lintang Pustaka Utama

# PRODUKSI VIDEO DAN TELEVISI

Penerbit:

LP2MPP ISI Denpasar bekerjasama dengan Cakra Press

Editor:

I Dewa Made Darmawan

Buku ini bersumber dari buku Video production  
HANDBOOK karya GERALD MILLERSON-JIM OWENS  
FOURTH EDITION  
dan sumber lain.

Sampul

Foto karya : I Komang Arba Wirawan

Desain oleh: Putu Arya Janottama

Cetakan pertama Nopember 2020

ISBN: 9 786239 515910

## Daftar Isi

Kata Pengantar .....		
Pengantar Karya Tulis .....		1
Bagian 1	Produksi Video dan Program Televisi .....	2
	1. Pengertian Produksi video dan Produksi Program Televisi	2
	2. Penguasaan Teknik	2
	3. Produksi Video dan Produksi Program Televisi	2
	4. Penguasaan pengetahuan	4
	5. Peralatan Produksi	5
	6. Proses Subjektif	8
	7. Pendekatan produksi	9
	8. Perawatan Peralatan	11
Bagian 2	2.1 Tim Produksi	12
	1. Tugas Tim Produksi	12
	2. Produser	12
	3. Asisten Produser Atau Associate Producer	13
	4. Direktur Asosiasi	13
	5. Asisten Direktur Atau Direktur Asosiasi	14
	6. Floor Manager (Stage Manager )	15
	7. Asisten Produksi	15
	8. Direktur Teknis	16
	9. Penata Rias	16
	10. Desainer / Operator Grafis	17
	11. Direktur Pencahayaan	17
	12. Operator kamera	18
	13. Asisten Kamera	19
	14. Audiomixer / Soundmixer	19
	15. Operator Boom Atau Asisten Audio	19
	16. Teknisi	21
	17. Penulis Naskah	21
	18. Editor	21
	19. Desainer latar	21
	20. Tim Profesional	22
	a. Tenaga Lepas	22
	b. Tenaga Tetap dan Tenaga Honor	22

	2.2 Struktur Tim Produksi	23
Bagian 3	Produksi Video	24
	1. Sudut Pandang Kamera	24
	2. Sutradara Dan Penonton	25
	3. Kualitas Produksi	30
	4. Kreavitas	30
	5. Komunikasi	31
	6. Dari ide (konsep) sampai Melihat	32
	7. Tujuan dan Sasaran	33
	8. Target audiens	33
	9. Penelitian	37
	10. Menutupi subjek	37
	11. Metode produksi	38
	A. Pendekatan Empiris	38
	B. Pendekatan yang direncanakan	40
	12. Merencanakan Program	47
	A. Tahapan produksi	48
	B. Jangkauan Program	49
	C. Membangun Garis Besar Program	49
	D. Perencanaan	50
	E. Riset Produksi	52
	F. Survei jarak jauh	56
	G. Merencanakan Produksi Video	60
	H. Diagram Alur	61
	I. Kamera Tunggal	62
	J. Multikamera	63
	13. Hak Cipta	64
	14. Kontrak	66
Bagian 4	Teknik Produksi	68
	1. Istilah dalam Produksi	68
	2. Penggunaan Kamera pada Produksi Video	70
	A. Produksi dengan Kamera Tunggal	70
	B. Produksi dengan Multikamera	74
	3. Multikamera ISO	78
	4. Produksi banyak kamera tanpa Mixer	78
	5. Ilusi Dalam Realitas	79

6. Interkom	81
7. Peran kamera	83
A. Kamera sebagai pengamat	84
B. Kamera Persuasif	85
8. Memulai dan mengakhiri	86
9. Metode produksi	87
10. Kewajiban Direktur	87
<b>Bagian 5</b> Membuat Video	<b>89</b>
1. Catatan Dalam Membuat Video	89
2. Naskah Produksi	90
3. Manfaat Skrip	90
4. Format Skrip	92
A. Format Satu Kolom	93
B. Format Dua Kolom	94
5. Skrip Lengkap	94
6. Naskah	97
7. Visualisasi	98
8. Asimilasi	99
9. Kecepatan Video dan soundtrack Relatif	100
10. Gaya	101
11. Sifat Naskah	102
12. Dasar Penulisan Naskah	103
13. Sasarana Program	104
14. Tujuan Program	104
15. Keterkaitan Program	105
16. Pengetahuan Audiens	105
17. Durasi Program	105
18. Detail Dalam Skrip	105
19. Menulis Dialog	106
20. Subjek Visual	106
21. Persyaratan Skrip	106
22. Keterlibatan Subjeknya Dalam penelitian	107
23. Sumber Gambar	107
24. Memulai Membuat Skrip Sederhana	107
25. Menjadikan Visual	107
26. Kelebihan Beban	108

27. Mengembangkan Aliran Ide	108
28. Mengembangkan Kecepatan	109
29. Mengembangkan Gaya	109

## **Kata Pengantar**

Buku ini merupakan luaran wajib pemenang Penugasan Pelaksanaan Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi (PDUPT) dengan judul: “Analisis Pertarungan Wacana Video Pendek Covid-19 di Media Sosial” bagi dosen Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor: 163/IT5.3/PG/2020. Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Pengembangan Pendidikan (LP2MPP) Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2020. Buku ini juga sebagai kado ulang tahun ke 17 tahun ISI Denpasar (28 Juli 2020).

ISI Denpasar yang lahir 2003, mengalami sejumlah perkembangan menggembirakan dan membanggakan berhasil mendapat nilai A akreditasi institusi perguruan tinggi dari BAN-PT (2017). Untuk itu diperlukan upaya secara berkelanjutan dan kolektif untuk menjamin mutu melalui tri darma perguruan tinggi, salah satunya penyusunan buku ajar pada Program Studi Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Denpasar. Buku ajar ini bersumber dari buku Video production HANDBOOK karya GERALD MILLERSON dan JIM OWENS, FOURTH EDITION dan berbagai sumber lain yang terkait.

Materi ajar dalam buku ajar ini semoga dapat meningkatkan capaian pembelajaran lulusan (CPL) di prodi produksi film dan televisi, sehingga *output* dapat bersaing di industri. Semoga melalui buku ajar ini peningkatan CPL prodi Film dan Televisi dapat tercapai.

Kami menyampaikan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. I Gede Arya Sugiharta, S.Sk., M.Hum selaku Rektor ISI Denpasar, yang meluncurkan kompetisi bagi dosen Institut Seni Indonesia Denpasar, Pelaksanaan Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi (PDUPT). Dr. Ni Made Arshiniwati, S.ST., M.Si, ketua LP2MPP yang selalu memotivasi dosen selalu melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Begitu juga terima kasih atas bimbingan kepada sekretaris LP2MPP, bapak Dr. Drs. I Wayan Mudra, yang selalu semangat melaksanakan penelitian dan penulisan jurnal, kepada Ibu Korpus penelitian, Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd. dengan program PDUPT untuk peningkatan kualitas penelitian dosen.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh teman Kepala Pusat (Korpus), LP2MPP: Dr. Drs. I Ketut Muka., M.Si., Dr. I Ketut Suteja, S.ST., M.Sn, Dr. I Gusti Ngurah Sudibya, S.ST., M.Sn, Dr. Ni Ketut



Yulianti dan Ni Luh Desi Indiana Sari, S.Sn., M.Sn. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada I Made Agus Wigama, SM, I Gst Ngurah Putu Ardika, S.Sos, I Putu Agus Junianto, Putu Anita Kristina, SE., MM, dan Ni Putu Trisna Yusanti, SE.

Terima kasih dan apresiasi kepada teman-teman di Profsisi (Perkumpulan Prodi Film dan Televisi Indonesia), mahasiswa dan dosen Prodi Produksi Film dan Televisi, ISI Denpasar. Begitu juga terima kasih dihaturkan kepada: I MG. Arimbawa, I Dewa Ketut Wicaksana, I Ketut Buda, Arya Pageh Wibawa, Muhammad Rusdi Tanjung, I Komang Frederich Blessy, M. Zamroni, Ehwan, Hery sasongko, Supriyanta, Sri Wastiwi Setiawati, Ymania G., Dewa Ayu Diah Arie Indradewi, Sri Wahyuni, Kus Sudarsono, I Made Suyasa, Ni Luh Putu Puspaningsih, NRA Candra dan Danu Murti, telah meluangkan waktu dan mencurahkan pikiran untuk menganalisis data delapan video terpilih.

Terakhir dan tak kalah pentingnya terima kasih kami kepada teman se Prodi Produksi Film dan Televisi, Dr. Drs. Dewa Made Darmawan, M.Si, terima kasih atas kemurahan hati sebagai tim peneliti dan editor buku ajar ini. Sekali lagi kepada teman diskusi Dr. Drs. I Wayan Mudra., M.Sn, tim penulis artikel. Begitu juga terima kasih untuk teman Putu Arya Janottama, desainer kover buku ini dari Prodi Desain Komunikasi Visual, FSRD, ISI Denpasar.

Semoga buku yang menandai usia 17 tahun ISI Denpasar berguna bagi pendidikan dan penelitian bidang video, film dan televisi, dan buku selanjutnya dapat diterbitkan oleh rekan peneliti lainnya.

Denpasar, Nopember 2020  
Peneliti PDUPT

I Komang Arba Wirawan  
DewaMade Darmawan

## **Pengantar**

Karya tulis yang anda dihadapan ini hanya bentuknya saja berupa buku, tetapi bukan. Sebuah buku adalah suatu keutuhan yang didalamnya terdapat objek tertentu yang dibahas dari sudut pandang tertentu pula, disusun secara sistematis, disampaikan dengan perhitungan yang ekonomis, disajikan dalam bahasa yang lugas dan jelas, dan sudah tentu disampaikan dalam bahas yang plastis. Pada kenyataannya, buku ini hanya merupakan kumpulan tulisan, meskipun memang ada objek bahasan yakni; produksi video dan produksi program televisi.

Buku ini membahas dasar-dasar produksi video dalam bentuk yang mudah dicerna, yang mencakup proses produksi dan teknik yang terlibat dalam mengubah ide menjadi presentasi yang efektif di layar. Dengan membaca buku ini akan memberikan pengetahuan dasar yang kokoh untuk projek video dan studi di masa depan. Konsentrasi pembahasan pada buku ini terletak pada fitur praktis produksi video sehingga diharapkan dapat diterapkan dan mencapai hasil yang bermanfaat sejak awal, baik menggunakan camcorder sederhana atau peralatan profesional dalam produksi.

Buku ini di rancang untuk semua lapisan masyarakat yang menginginkan video berkualitas tinggi dengan anggaran yang sekecil mungkin. Buku ini dikembangkan untuk membantu para pemula dalam produksi video mempelajari dengan cara yang benar, baik di kelas atau bekerja sendiri. Buku ini sangat membantu untuk produksi video dan produksi televisi tingkat pemula dan menengah walaupun tidak memiliki latar belakang teknis atau pengalaman dalam produksi video dan televisi sebelumnya.

## *Bagian 1*

### *PRODUKSI VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI*

#### 1. Pengertian Produksi video dan Produksi Program Televisi

Peralatan yang tersedia saat ini di tingkat konsumen terendah sudah cukup baik. Penekanannya adalah pada bagaimana membuat program video yang berkualitas, dan itu membutuhkan pengetahuan tentang bagaimana menggunakan peralatan secara efektif dan bagaimana menceritakan sebuah cerita.

#### 2. Penguasaan Teknik

Ide-ide hebat tidak secara otomatis membuat program-program hebat. Tidaklah cukup hanya menunjukkan apa yang sedang terjadi. Cara mempresentasikan subjek akan memengaruhi bagaimana audiens merespons. Perlu memilih gambar dan audio dengan hati-hati, untuk menyampaikan ide dengan cara yang menarik dan persuasif.

#### **A. Produksi Video dan Produksi Program Televisi**

Produksi video dan produksi Program televisi untuk kebanyakan orang hal itu dianggap sama, namun kenyataannya adalah dua hal yang berbeda. Perbedaan antara "produksi video"

dan "produksi televisi" menjadi semakin kabur. Sebagian besar produksi video berkaitan dengan pembuatan program non-siaran. Produksi video umumnya didistribusikan melalui DVD atau online. Meski produksi video umumnya dibuat dengan *budget* lebih rendah, tidak berarti hanya sedikit orang yang melihatnya. Sebuah petualangan sederhana di YouTube akan menunjukkan bahwa jutaan orang melihat produksi video setiap hari sementara Produksi televisi, di sisi lain, biasanya ditayangkan kepada khalayak luas melalui siaran atau transmisi kabel, baik secara langsung (selama siaran) atau "direkam" (rekaman video yang diedit dengan cermat).

Transmisi televisi harus sesuai dengan standar teknis yang dikontrol dengan ketat. Namun, produksi televisi dapat dianggap sebagai jenis produksi video setelah didistribusikan dengan metode non-siaran (DVD, Internet, dll.).



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=AvGPehJ6GGE>

Diunduh Tanggal 27 Agustus 2020 oleh DM Darmawan

Dengan kualitas tinggi dari peralatan konsumen dan prosumer (kamera dengan zoom optik besar tapi lensanya tidak dapat diganti-ganti) saat ini, produksi video dapat dibuat dengan peralatan mulai dari yang memenuhi standar penyiaran profesional paling canggih hingga barang-barang konsumen berbiaya rendah



Sumber: (Foto milik Vortex Media.) dari buku " Video Production",

edisi ke-4, hal: 2

Namun, tidak ada alasan, mengapa produk akhir yang dipilih harus berbeda dalam kualitas, gaya, atau keefektifan sejauh menyangkut khalayak. Program video berkisar dari presentasi ambisius yang ditujukan untuk distribusi massal hingga program yang dianggarkan secara ekonomis yang dirancang untuk audiens tertentu.

### 3. Penguasaan pengetahuan

Produksi video tampaknya sederhana. Lagipula, kamera video memberi kita gambaran langsung dari pemandangan di depan kita, dan mikrofon menangkap suara aksi tersebut. Sebagian besar dari kita mulai dengan mengarahkan kamera dan

mikrofon ke subjek tetapi kadang menemukan hasil yang tidak memuaskan. Mengapa? Apakah penyebabnya peralatannya atau kita? Mungkin sedikit dari keduanya. Seperti yang mungkin sudah Anda ketahui, tidak ada resep ajaib untuk membuat program yang menarik. Semua produksi yang sukses muncul dari fondasi pengetahuan yakni;

- Mengetahui bagaimana menangani peralatan dengan benar dan pengaruh dari berbagai kontrol yang melekat pada peralatan tersebut.
- Mengetahui cara menggunakan peralatan secara efektif.
- Mengembangkan keterampilan yang mendasari kerja kamera yang baik dan produksi suara.
- Mengetahui bagaimana menyampaikan ide dengan meyakinkan.
- Menggunakan media secara persuasif.
- Mengetahui bagaimana mengatur secara sistematis.
- Menerapkan perencanaan praktis, sampai pasca produksi.

Setelah membaca buku ini, Diharapkan pengetahuan yang anda peroleh akan segera menjadi bagian dari pendekatan reguler terhadap produksi program. Mengetahui cara kerja peralatan akan memungkinkan dapat memilih alat yang tepat untuk pekerjaan itu dan menggunakannya dengan cara yang benar. Pada akhirnya, dengan menguasai fungsi peralatan akan mendukung produksi keefektifan program, begitu sebaliknya.

#### 4. Peralatan Produksi



Sebagian besar peralatan produksi telah dirancang untuk penanganan yang cepat dan tidak rumit. Bagaimanapun itu ada untuk satu tujuan dasar yakni; memungkinkan pengguna mengkomunikasikan ide-idenya kepada audiens. Peralatan video adalah alat komunikasi begitu juga seperti komputer atau ponsel. Tidak terlalu penting untuk diketahui bagaimana peralatan berfungsi, tetapi menjadi penting untuk mengetahui kemampuannya agar mendapatkan hasil yang baik. Bahkan dengan peralatan video dan audio yang paling canggih, Anda hanya perlu menjawab beberapa pertanyaan dasar agar berhasil menggunakannya. Pertanyaannya adalah : 1) Apa peralatannya dan untuk apa ? 2) Apa bisa kita melakukan? 3) Dimana kontrol dan indikator ( menu, tombol, dll.)? 4) Bagaimana dan kapan melakukan sinkronisasi/penyesuaian? 5) Saat disesuaikan, apa yang akan terjadi dan hasilnya bagaimana? 6) Akankah menjadi masalah jika kontrol ini disalahgunakan?

Saat pertamakali menggunakan peralatan, mungkin akan terasa canggung, tetapi akan menjadi terbiasa setelah memahami cara kerja alat.. Banyak operator telah mencoba kamera baru untuk menunjukkan betapa bagusnya alat itu dengan gerakan cepat, zoom cepat, dan komposisi yang menarik perhatian. Tapi jangan biarkan alat menyibukkan, operator kamera yang

berpengalaman akan menghindari gangguan ini dan mempertahankan bidikan yang stabil, membiarkan subjek bekerja ke kamera. Pengoperasian yang mulus dan akurat itu penting, tetapi kelayakan bahkan lebih diinginkan. Pada akhirnya, memang begitu pentingnya efek kamera yang dapat memengaruhi audiens dan pemirsa. Jangan terlalu terpikat dengan kemampuan perangkat kerasnya. Tidak perlu fasilitas yang rumit atau ekstensif untuk menghasilkan program yang sukses. Bahkan peralatan paling sederhana-pun dapat memenuhi kebutuhan penting. Ini sangat tergantung pada jenis produksi yang dibuat. Apa yang lebih penting harus dilakukan? Jika memungkinkan untuk mendapatkan *shot* bergerak yang efektif, misalnya memotret yang seharusnya dengan *trolley* sepanjang kori dor rumah sakit tetapi diganti dengan kursi roda pasien, penonton tidak akan pernah tahu atau peduli.

Kadang-kadang efek tambahan pada peralatan dapat menggoda operator kamera untuk menggunakannya karena mereka ada di sana bukan karena mereka dibutuhkan. Pada siaran televisi, misalnya, tisu, filter atau bidikan yang tersebar kadang-kadang digunakan di tempat yang salah, pada waktu yang salah, hanya demi variasi dan karena tersedia. Apa yang tampak pada pandangan pertama sebagai presentasi yang

canggih dan penuh gaya mungkin memiliki dampak yang jauh lebih kecil pada penonton daripada satu bidikan diam yang masih tersisa untuk menunjukkan ekspresi seseorang.

Masalah yang memengaruhi peralatan saat produksi yang lebih besar, berbagai fasilitas biasanya tersedia. Barang tambahan dapat disewa dari rumah sewa atau fasilitas produksi. Di sisi lain, produksi kecil mungkin perlu bekerja dalam ketersediaan peralatan, kecuali jika sangat diperlukan mungkin untuk menambahnya dengan cara tertentu. Banyak hal yang akan bergantung pada jenis program yang dibuat dan pendekatan khusus terhadap subjek sebagai berikut.

- Gaya produksi. Bahkan situasi langsung dapat ditangani dengan berbagai cara. Masing-masing akan memiliki kelebihan dan kekurangannya. Misalkan, misalnya, Anda memotret dua orang berbicara bersama (wawancara atau percakapan umum). Anda dapat memperlakukan ini secara formal, dengan *shot* mereka yang duduk di meja, atau secara informal, dengan *shot* mereka saat mereka sedang beristirahat di kursi malas. Tapi untuk untuk menciptakan suasana yang lebih alami, dapat ditampilkan salah satu dari mereka yang sedang bekerja, seperti berkebun, sementara yang lain terlihat aktif. Atau, dapat *shot* mereka yang berjalan berdampingan di sepanjang jalur. Pendekatan akrab lainnya adalah *shot* mereka di dalam mobil saat mereka berkendara ke tujuan.
- Pikirkan tentang varian ini sejenak. Dalam setiap kasus, ada batasan untuk kamera dan perlakuan suara. Dalam satu situasi, kamera dapat diletakan pada dudukan tetap; di tempat lain, kamera mungkin

membutuhkan *dolly*; sementara di tempat lain, kamera harus dipikul atau bahkan dipasang ke kendaraan itu sendiri. Masalah menumpangkan suara pun akan berbeda-beda. Jelas, bagaimana seseorang memotret aksi dan di mana itu terjadi akan mempengaruhi perlengkapan optimal untuk pekerjaan itu.



Gambar  
1.5 Shooting  
sedang  
berlangsung  
dishoot dari  
*dolly*

- Keadaan *Shooting*. Peralatan yang penting untuk beberapa situasi, seperti kamera bawah air, terbukti tidak cocok untuk proyek lain. Meskipun pemasangan kamera yang kuat diperlukan untuk pengambilan gambar yang berkelanjutan, hal ini dapat menjadi beban jika kamera terus-menerus perlu direposisi di lingkungan yang ramai. Kadang-kadang, bahkan mikrofon mungkin tidak berguna jika pemotretan tidak

membutuhkan audio; konten suara ke bidikan diam dapat ditambahkan selama fase pengeditan.

## 5. Proses Subjektif

Membuat program adalah proses subjektif. Pemandang baru akan segera memahami mekanisme dasar, tetapi mempelajari cara menggunakan peralatan sangat penting agar dapat berkreasi dengan alat. Dengan demikian dapat menarik perhatian penonton dan mempengaruhi reaksi mereka. Beberapa gaya produksi "kreatif" atau "orisinal" bisa sangat sulit untuk ditonton, seperti rangkaian gambar yang tidak berhubungan secara berurutan atau transisi cepat di antara berbagai sudut pandang. Pemandang baru yang menggunakan teknik ini berharap dapat menciptakan ilusi kegembiraan dan subjek yang membosankan cepat berlalu. Akan tetapi, setelah beberapa saat, teknik ini hanya akan mengganggu, membingungkan, atau membuat bosan penonton. Anda dapat belajar banyak dengan mempelajari video atau acara televisi, terutama yang meliputi topik yang ingin ditiru. Tinjaulah berulang-ulang, dan Anda akan melihat bahwa meskipun beberapa pendekatan tidak lebih dari sekadar stereotip, pendekatan lain memiliki individualitas dan aliran yang sesuai untuk pokok bahasannya. Sesuaikan pendekatan Anda sendiri agar sesuai dengan acara daripada

meniru "cara yang selalu dilakukan". Jika apa yang Anda lakukan tidak memiliki dampak yang Anda harapkan, itu salah.

## 6. Pendekatan Produksi

Ketika disibukkan dengan gagasan tentang bagaimana subjek harus ditangani, mudah untuk mengabaikan banyak masalah mendasar yang harus dihadapi pada suatu waktu atau lain kali, seperti anggaran, ketersediaan fasilitas, tenaga kerja, bahan, penjadwalan, masalah keselamatan, kondisi cuaca, transportasi, akomodasi, legalitas, dan sebagainya. Sekali lagi, banyak hal yang akan bergantung pada program yang diinginkan. Pada saat yang sama, kemungkinan-kemungkinan potensial pasti akan dipengaruhi oleh keahlian dan pengalaman tim produksi, anggaran program, peralatan yang digunakan, waktu yang tersedia, dan faktor-faktor serupa. Dengan sedikit imajinasi dan kecerdikan, keterbatasan dapat diatasi.

Pada tahap awal, sutradara harus memberikan banyak pemikiran tentang produksi dan penonton. Sebelum lebih jauh mungkin sebaiknya terlebih dahulu menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar sebagai berikut:

- Apa tujuan utama program ini? Apakah itu untuk menghibur, , menggairahkan, atau intrik semata?

- Apakah acaranya mendidik? Apakah metode khusus sedang didemonstrasikan, seperti menunjukkan cara membuat atau memperbaiki sesuatu?
- Apakah tujuannya untuk menarik perhatian audiens, misalnya, untuk mengunjungi tempat tertentu atau melakukan pembelian? Atau apakah tujuannya untuk memperingatkan mereka agar tidak melakukannya?
- Untuk siapa program ini dibuat? Apakah audiens yang dituju adalah individu atau grup?
- Berapa umur mereka? Metode produksi apa yang paling efektif untuk kelompok sasaran?
- Apakah ini untuk masyarakat umum atau untuk khalayak khusus?
- Akankah produksi akan disajikan secara online atau di layar besar? Apakah akan ditayangkan di televisi komersial atau di saluran kabelkhusus/berlangganan?
- Apakah itu ditargetkan pada calon pelanggan di toko (seperti tampilan iklan), atau dikirim ke kelompok siswa di sekolah, atau untuk simposium perusahaan di rumah?



Gambar 1.6: jenis peralatan dalam produksi televisi Sumber: buku VideoProductionHandbook hal:9.

Fleksibilitas peralatan video memungkinkan Anda untuk mengaturnya dengan berbagai cara dari akuisisi (kamera) ke televisi. Gaya yang diadopsi untuk produksi, kecepatan penyampaian, dan seberapa banyak penekanan pada berbagai poin semuanya ditentukan oleh tujuan program.

## 7. Perawatan Peralatan

Sebagian besar peralatan televisi yang paling rumit sekalipun akan bekerja dengan sempurna untuk waktu yang lama dengan sedikit perhatian. Tetapi merupakan praktik yang baik untuk melakukan pemeriksaan rutin dan melakukan perawatan rutin. Cukup sederhana untuk memeriksa apakah bagian-bagiannya bersih (lensa, tape head) dan apakah kontrolnya bekerja dengan benar dan siap digunakan. Namun, penting juga untuk mempelajari instruksi manual yang disertakan dengan peralatan untuk mengetahui bagaimana melakukan pemeriksaan dan penyesuaian peralatan dasar. Jika Anda bukan seorang teknisi, Anda mungkin memerlukan layanan dari seorang teknisi berpengalaman untuk menjaga kinerja peralatan hingga spesifikasi. Tapi ingat, jangan mengubah (menyesuaikan) kontrol internal kecuali Anda tahu apa yang Anda lakukan. Sumber daya manusia (tim produksi)



yang profesional jauh lebih penting daripada perlengkapan paling mutakhir, karena mereka tahu apa yang mereka harus lakukan sehingga dapat membuat program yang luar biasa dengan peralatan yang biasa-biasa saja. Namun, tim produksi yang tidak tahu apa yang mereka kerjakan, hanya akan menghasilkan program biasa-biasa saja walaupun dengan peralatan mutakhir dan berkualitas tinggi.

B.

## Bagian 2

### Tim Produksi

Tim produksi terdiri atas berbagai keahlian. Pembuat film dokumenter bisa saja terdiri dari satu orang dengan kamera seukuran telapak tangan. Sementara untuk pemrograman lainnya seperti produksi dramatis mungkin memerlukan banyak orang. Itu semua tergantung pada apa yang ingin dicapai.

#### 11. Tugas Tim Produksi

Sebagian besar deskripsi pekerjaan untuk tim memiliki beberapa kesamaan dari perusahaan ke perusahaan. Namun, tugas sebenarnya dapat berubah-ubah berdasarkan perusahaan, gaya produksi, *aktor / talent*, masing-masing anggota tim. Tim produksi yang umum terdiri atas:

#### 12. Produser

Produsen umumnya bertanggung jawab atas produksi tertentu. Biasanya produser berkaitan dengan organisasi bisnis, anggaran, pilihan staf dan tim, koordinasi antar departemen, penerimaan naskah, dan penjadwalan produksi. Produser dapat memilih atau memulai konsep program dan bekerja dengan penulis. Dia dapat menugaskan direktur produksi dan

bertanggung jawab untuk memenuhi tenggat waktu, perencanaan produksi, proyek lokasi, latihan, perlakuan produksi, dan tugas lainnya. Produsen juga dapat terlibat dalam hal-hal tertentu seperti masalah serikat pekerja, menilai pascaproduksi, dan format program akhir.

13. Asisten Produser Atau Associate Producer

Asisten atau produser asosiasi (AP) bertanggung jawab untuk membantu produser. Tanggung jawab ini, sebagaimana ditetapkan oleh produser, dapat mencakup koordinasi janji temu dan jadwal produksi, memastikan kontrak selesai, memesan tamu, membuat paket, dan mengawasi pascaproduksi. Orang ini mungkin diberi beberapa tanggung jawab yang sama sebagai direktur asosiasi.

14. Direktur Asosiasi

Direktur adalah orang yang dapat mengkomunikasikan visi sutradara secara efektif kepada anggota tim. Mereka juga pembangun tim dan menggerakkan anggota menuju visi tersebut. seperti menasihati, membimbing, dan mengkoordinasikan berbagai anggota tim produksi (pemandangan, pencahayaan, suara, kamera, kostum, dll.) dan

menyetujui perawatan peralatan untuk antisipasi. Sutradara dapat memilih dan mempekerjakan pemain / aktor (casting), membayangkan dan merencanakan perawatan kamera (pomotretan dan gerakan kamera) dan mengedit, mengarahkan / melatih para pemain selama *prerehearsal*. Dengan demikian Sutradara adalah individu yang bertanggung jawab untuk secara kreatif memvisualisasikan naskah atau acara. Ini berarti bahwa sutradara menginstruksikan operator kamera tentang jenis bidikan yang mereka inginkan dan memilih bidikan kamera yang sesuai untuk produksi akhir. Dia juga mengevaluasi kontribusi tim (set, kerja kamera, pencahayaan, suara, riasan, kostum, grafik, dll.). Pekerjaan sutradara satu-satunya individu yang membuat dan mengoordinasikan produksi hingga seseorang yang mengarahkan kamera dan tim suara dengan.



Gambar 2.1, Direktur lapangan sedang meninjau pengambilan gambar dengan Multikamera pada monitor HD dan memilih bidikan yang paling sesuai. (Foto ruang kontrol oleh

Jon Greenhoe.) sumber: buku " VideoProductionHandbook "  
hal:12

15. Asisten Direktur Atau Direktur Asosiasi  
Direktur asosiasi (**AD**) bertanggung jawab membantu direktur. tugasnya mengawasi prapelatihan dan pengaturan lokasi. AD juga dapat mengkoreksi *storyboard*, menerapkan jadwal syuting, melindungi sutradara dari interupsi, dan terkadang dia bertanggung jawab atas para pemerannya. AD dapat membuat catatan direktur tentang perubahan, pengambilan ulang, kinerja, dan faktor lainnya. Untuk bidikan multicamera, AD bertanggung jawab untuk mengarahkan bidikan, grafik, dan kaset / media simpan. Dia juga bertanggung jawab untuk memeriksa bidikan khusus (seperti kunci chroma), memberikan isyarat rutin (sisipan pita), dan tugas lainnya sementara sutradara memandu kinerja dan kamera. AD juga dapat mengontrol waktu program dan membantu direktur pada pascaproduksi. AD juga diberi beberapa tanggung jawab yang sama sebagai produser asosiasi.

16. Floor Manager (Stage Manager )

*Floor Manager* (FM) adalah perwakilan dan kontak utama sutradara saat sutradara tidak ada di lokasi syuting atau di studio. Dia mungkin digunakan untuk menunjukkan *aktor / talent* dan mengarahkan petugas lokasi (*stage*). Selama pengambilan gambar, FM bertanggung jawab atas organisasi umum, keselamatan, disiplin (misalnya, mengelola kebisingan), dan keamanan. Terkadang. Pekerjaan ini dapat digabungkan dengan asisten direktur.



Gambar 2.2, diskusi manajer panggung dengan aktor/talent (memakai topi dan interkom) mewakili sutradara di lokasi atau di studio.. Sumber gambar dari buku " Video Production Handbook " hal,13

#### 17. Asisten produksi

Asisten produksi (PA) membantu sutradara atau produser untuk kebutuhan produksi. Ini mungkin termasuk mengawasi kantor produksi (membuat salinan, membuat kopi, dan menjalankan tugas), *prerehearsal*, dan pengaturan lokasi.

Tanggung jawabnya juga termasuk mencatat rekaman dan membuat catatan selama pertemuan produksi. Selama latihan dan perekaman, orang ini dapat membantu produser / sutradara dengan gambar atau bertindak sebagai manajer lantai.

18. Direktur Teknis

Direktur teknis (TD) biasanya duduk di sebelah direktur di ruang kendali dan bertanggung jawab untuk mengoperasikan



pengalih produksi televisi (dan mungkin efek elektronik). TD juga bisa berfungsi sebagai kepala kru. TD memberi laporan kepada direktur.

GAMBAR 2.3 Direktur teknis "mengedit" program langsung dengan menggunakan pengalih produksi dan beberapa kamera. (Foto oleh Jon Greenhoe)

19. Penata Rias

Penata rias merancang, mempersiapkan, dan merias wajah sesuai bakatnya, dibantu oleh asisten tata rias dan penata rambut.



GAMBAR 2.4:  
Seorang penata rias merias aktris untuk sebuah produksi.

## 20. Desainer / Operator Grafis

Perancang / operator grafis bertanggung jawab untuk merancang dan mengimplementasikan gambar untuk produksi. Individu ini bertanggung jawab untuk mengatur dan mengetik teks pada layar dan judul produksi, baik yang digunakan selama produksi atau disimpan untuk digunakan nanti.





GAMBAR

2.5:

Perancang  
grafis / operator  
harus merancang,

mengatur, dan edit grafik untuk produksi video. (Foto Jon Greenhoe)

21. Direktur Pencahayaan  
Direktur pencahayaan bertanggung jawab untuk merancang, mengatur, dan mengendalikan semua perlakuan pencahayaan, baik secara teknis maupun artistik. Tanggung jawab ini dapat mencakup situasi pencahayaan dalam ruangan atau di luar ruangan. Direktur pencahayaan mengawasi ahli listrik, atau tukang ledeng, yang memasang dan mengatur peralatan penerangan.



GAMBAR 2.6 Direktur pencahayaan.(Foto oleh Will Adams.)

## 22. Operator kamera

Operator kamera bertanggung jawab untuk menyiapkan kamera mereka (kecuali jika kamera telah disiapkan, seperti di dalam studio) dan kemudian mengoperasikan kamera untuk menangkap gambar video seperti yang diminta oleh sutradara.



GAMBAR 2.7

Operator kamera adalah bertanggung jawab untuk pengaturan kamera mereka dan juga operasi mereka. (Foto oleh Will Adams.)



GAMBAR 2.8 Asisten kamera di konser tersebut memastikan kabel kamera tidak kusut dan terlindungi operator kamera jatuh dari platform. Kamera asisten mungkin juga diminta untuk mendorong troli (Kiri operator kamera selama

pemotretan bergerak. Seorang asisten kamera juga dapat bekerja sebagai pegangan dan dorong troli kamera jika diperlukan foto oleh Ben Tabor)



### 23. Asisten Kamera

Asisten kamera bertanggung jawab untuk membantu operator kamera dalam menyiapkan kamera. Orang ini juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa operator kamera aman (dengan menjaga orang tersebut agar tidak tersandung sesuatu

atau jatuh), mencegah orang berjalan di depan kamera saat kamera menyala, menjaga kabel kamera agar tidak kusut atau tersandung.

### 24. Audiomixer / Soundmixer

Supervisor Mixer audio bertanggung jawab atas keseimbangan suara serta kualitas teknis dan artistik dari suara, termasuk menentukan jumlah dan penempatan mikrofon yang diperlukan untuk produksi. Dia juga memastikan bahwa kabel audio dicolokkan dengan benar ke mixer audio dan bertanggung jawab atas campuran akhir (level audio, keseimbangan, dan kualitas nada) dari produksi. Mixer audio mengawasi semua

personel yang mengoperasikan mikrofon dan perlengkapan audio



GAMBAR  
2.9. Mixer audio lapangan menggunakan mixer portabel

kecil untuk menyesuaikan level pada mikrofon talent. Sementara di studio menggunakan mixer yang jauh lebih besar dan kompleks.

25.

26. Operator Boom Atau Asisten Audio

Operator boom bertanggung jawab atas tugas asisten audio. memasang mikrofon, menjalankan kabel audio, mengoperasikan dentuman suara, memecahkan masalah audio, dan pengoperasian peralatan audio lapangan



GAMBAR 2.10. Operator boom kadang juga disebut Asisten Audio

27. Teknisi

Teknisi bertanggung jawab untuk menyiapkan, memelihara, dan mengatasi masalah semua peralatan yang digunakan dalam produksi agar dapat bekerja optimal.

28. Penulis Naskah

Penulis bertanggung jawab untuk menulis naskah. Kadang-kadang produser atau sutradara akan menulis materi. Terkadang penulis dibantu oleh seorang peneliti untuk memperoleh data, informasi, dan referensi untuk produksi naskah.

29. Editor

Tugas seorang editor memilih, mengkompilasi, dan memotong video dan audio untuk menghasilkan program yang

optimal. Editor merakit klip menjadi segmen dan segmen ke dalam program, memperbaiki kesalahan yang terjadi selama proses produksi.

### 30. Desainer latar

Perancang set bertanggung jawab untuk membayangkan, merancang, dan mengatur perlakuan pemandangan untuk sebuah produksi (bahkan mungkin grafiknya). Dia mengawasi kru pemandangan dalam membangun set



Gambar 2.11. Desainer sedang merancang tata artistik untuk sebuah produksi

### 31. Tim Profesional

#### **c. Tenaga Lepas**

Saat ini, banyak produksi yang menggunakan tenaga lepas. tenaga lepas adalah kontraktor independen yang bekerja untuk banyak organisasi, menyiapkan keterampilan produksi mereka sesuai kebutuhan. Ada tenaga lepas yang bisa mengisi semua posisi.

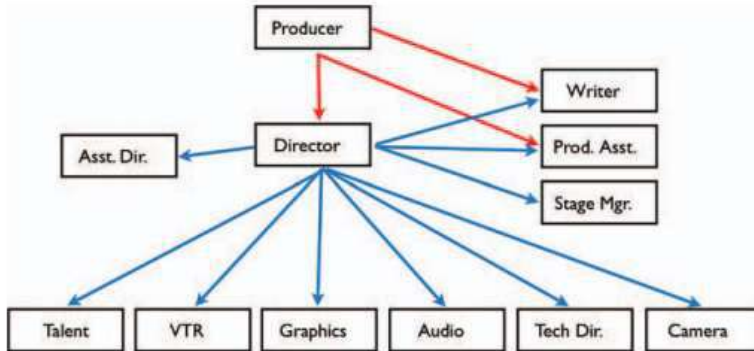
#### **d. Tenaga Tetap dan Tenaga Honor**

Terkait dengan penggaran suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi video atau perusahaan lain biasanya mempunyai tenaga tetap dan tenaga honor/lepas. Tenaga tetap mengacu pada orang-orang yang mungkin memiliki gaji tetap tetapi juga menikmati keuntungan yang dihasilkan projek. Tetanga tetap akan mencakup pada posisi produser, sutradara, aktor, penulis, mungkin seniman dan desainer grafis.

Tenaga lepas/honor mengacu pada setiap orang yang dibayar dengan upah bila mana tenaga honor ini bekerja dalam kurun waktu tertentu. Umumnya tenaga honor berada pada posisi operator kamera, editor, tenaga teknis, perancang produksi, perancang, kostum, dan penata rias. Personel ini juga memperoleh upah lembur apabila jam kerjanya melewati jam kerja.

### 32. Struktur Tim Produksi

Struktur tim produksi sangat berbeda dari satu perusahaan ke perusahaan lainnya, bahkan berbagai jenis produksi, seperti produksi drama dan olahraga, membutuhkan



ketrampilan yang berbeda. Gambar 2.12 menunjukkan struktur umum yang umum.

Gambar 2.12 struktur umum Produksi Televisi



## Bagian 3

### Produksi Video

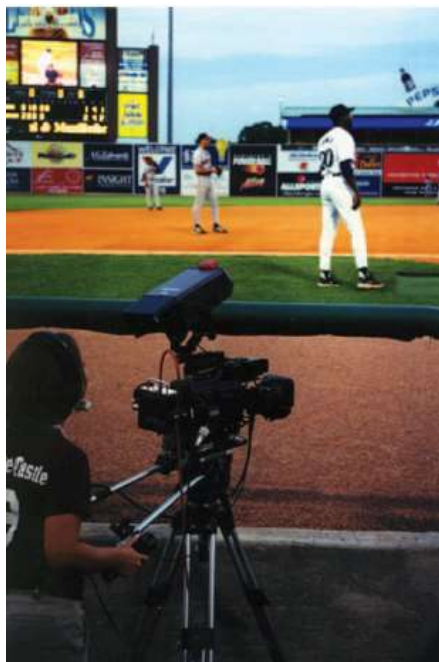
#### 1. Sudut Pandang Kamera



GAMBAR 3.1  
Direktur pemula sering kali menemukan bahwa ilusi realitas jauh lebih sulit untuk diciptakan daripada yang mereka bayangkan sebelumnya.

Tidak bisa begitu saja mengarahkan kamera ke sebuah adegan dan mengharapkannya untuk menyampaikan semua informasi dan suasana yang akan dialami oleh pengamat di tempat. Kamera pada dasarnya selektif. Itu hanya dapat menunjukkan aspek-aspek terbatas tertentu dari suatu situasi pada waktu tertentu. Jika, misalnya, Anda melakukan *shot* lebar dari seluruh lapangan pada permainan bola, penonton akan memiliki pandangan yang sangat baik tentang gerakan tersebut, pemirsa tidak akan dapat melihat sendiri siapa individu itu atau

untuk melihat dengan tepat bagaimana mereka bermain. Bidikan *close-up* memberikan detail, bahkan menunjukkan bagaimana seorang pemain bereaksi terhadap pelanggaran, tetapi mencegah penonton untuk melihat keseluruhan aksi pada saat itu.



bidikan *close-up*.

GAMBAR3.2

Pilihan bidikan pada pertandingan bisbol menentukan apakah Anda mengarahkan kerja tim dengan *long shoot* atau emosi dengan ekstrim

33. Sutradara Dan Penonton

Ada perbedaan mendasar antara cara sutradara melihat program dan reaksi penonton. Itu tidak mengherankan bila Anda berhenti untuk memikirkannya. Sutradara sangat paham dengan produksi dan keadaan di mana itu telah disiapkan. Misalnya, program menunjukkan kepada kita koleksi benda-benda tak ternilai di museum. Ada perbedaan yang signifikan antara reaksi kritis dari penonton yang antusias yang melihat program untuk pertama kalinya dan reaksi sutradara sendiri:

Dari sudut pandang penonton. Ada beberapa item yang tidak biasa di etalase, tapi kamera terus melewatinya. Mengapa kita tidak melihat lebih dekat ke vas bunga yang dihias sehingga kita bisa membaca tulisannya? Sepertinya ada yang rumit ornamen di sisi lain vas bunga ini. Tapi penonton tidak melihatnya. Mengapa tidak ditampilkan? Mengapa tidak melihat semua hal menarik yang ada pada vas buga itu?

Direktur tidak diragukan lagi bisa menjelaskan. “Kamera memilih detail terpenting untuk topik yang diskusikan. Tidak ada waktu untuk membahas semuanya. Saat memotret vas bunga, ini adalah sudut pandang terbaik yang bisa di kelola. Sulih suara membacakan untuk mengisi suara. Kasus tampilan

di sekitar memberi posisi kamera yang lebih baik. Museum hampir tutup, dan tim dijadwalkan berada di tempat lain keesokan harinya.”

Wacana imajiner ini mengingatkan pada beberapa poin penting. Pertama, ada banyak cara untuk menafsirkan situasi apa pun. Sutradara yang baik akan banyak memikirkan subjek sebelum mengambil gambar dan akan merasionalisasi cara terbaik menangani pengambilan gambar. Tetapi kebanyakan produksi adalah masalah kompromi antara estetika dan mekanik, antara "apa yang ingin di lakukan" dan "apa yang dapat di lakukan". Seringkali, hal yang jelas untuk dilakukan cukup tidak praktis untuk beberapa alasan (terlalu mahal, waktu tidak mencukupi, memerlukan peralatan melebihi apa yang tersedia, terlalu rumit, lampu mati, dll.).

Di dunia nyata, akan menemukan peluang besar di tempat yang tidakantisipasi. Tetapi juga akan menghadapi kekecewaan yang membuat frustrasi yang mengharuskan memikirkan kembali rencana awal. Sutradara, setelah menghabiskan banyak waktu untuk proyek tersebut, menjadi sangat akrab dengan setiap aspek dan mengetahui lokasinya. Sebaliknya, para penonton terus mencari tahu tentang apa

program itu; mereka menafsirkan setiap bidikan sebagaimana yang mereka lihat, seringkali hanya dengan satu atau dua saat untuk menanggapi apa pun yang menarik perhatian mereka.



GAMBAR 3.3 Overfamiliarity: Sutradara tahu betapa menariknya lokasinya, tetapi apakah itu diungkapkan kepada penonton? Apakah ini tampilan layar melalui kepala ke pemirsa? (Foto oleh Josh Taber.)



kamera.

GAMBAR 3.4 Penontonnya melihat situasi seperti yang ditunjukkan

Sutradara tidak hanya ada di sana saat syuting tetapi mungkin telah melihat setiap bidikan di layar berkali-kali: saat meninjau pengambilan, selama sesi pascaproduksi, dan saat menilai program akhir. Ia tahu materi apa yang tersedia dan apa yang dipotong. Penonton melihat dan mendengar segalanya untuk pertama kali dan mungkin satu-satunya. Mereka tidak tahu apa yang mungkin terjadi. Mereka tidak dapat menilai peluang yang terlewat. Bagi mereka, semuanya adalah kesan yang segar. Penonton hanya melihat situasi sebanyak yang ditunjukkan oleh kamera; cukup tidak menyadari hal-hal yang hanya berada dalam jarak pendek di luar bidang pandang lensa kecuali sesuatu terjadi pada bidikan, atau sudut pandang kamera berubah, atau ada noise yang tidak dapat dijelaskan dan terungkap dari suatu tempat di luar shot (Gambar 3.3 dan 3.4).



GAMBAR 3.5  
Shooting adegan di luar urutan dapat dibuat kontinuitas, waktu, dan transisi yang sulit.

Saat kamera menampilkan bidikan mengagumkan dari pemandangan terkenal di dunia, kamera mungkin akan terhindar dari kerumunan turis, kios yang menjual suvenir, atau pelatih yang menunggu. Bidikan pemandangan yang bersudut hati-hati dapat menghasilkan efek yang kuat di layar, tetapi merupakan reaksi yang mengecewakan jika seseorang berdiri di tempat tertentu dan melihat skala sebenarnya dan sekitarnya. Inilah yang seringkali dihadapi oleh sutradara. Karena sutradara sudah terbiasa dengan setiap momen produksi tidak mungkin sutradara atau tim produksi menilai dengan pandangan yang segar. Bagi sutradara, hal itu mungkin terlihat begitu jelas sehingga hanya diperlukan cuplikan "peringat" yang sangat

singkat untuk saat ini. Dia mungkin memutuskan untuk tidak menggunakannya sama sekali. Tetapi bagi pemirsa yang menonton adegan itu untuk pertama kalinya, kelalaian ini bisa membingungkan. Mereka bahkan mungkin salah paham tentang apa yang sedang terjadi sebagai hasilnya. Untuk menyederhanakan mekanisme produksi, adegan sering kali diambil dalam urutan yang paling nyaman, terlepas dari mana asalnya dalam naskah akhir. Ini semua akan diselesaikan selama proses pengeditan. Meskipun pengaturan ini bisa menjadi solusi praktis saat memotret, namun ada kekurangannya. Pengambilan gambar di luar urutan tidak hanya menciptakan masalah kontinuitas, tetapi juga dapat mempersulit sutradara untuk menilai seluk-beluk waktu, tempo, dan transisi yang akan dialami penonton saat melihat program terakhir.

Gambar 3.5. shot *close-up* untuk memperoleh detail dari subjek tanpa mengungkap subjek lengkapnya, dan ini dapat membuat penonton bingung, meskipun sutradara tahu bahwa bidikan jelas-jelas berasal dari subjek di sana. Situasi sebaliknya juga terjadi, ketika seorang sutradara menahan *shoot* untuk beberapa waktu sehingga penonton dapat mengasimilasi semua informasi di dalamnya, padahal sebenarnya mereka telah



kehilangan minat pada subjek dan pikiran mereka telah mengembara ke hal-hal lain.

34. Kualitas Produksi

Apabila memotret gambar untuk kesenangan, Anda dapat berfilsafat jika bidikan aneh kebetulan sedikit tidak fokus, atau miring, atau memotong sebagian subjek. Sayang sekali, tapi itu tidak terlalu penting. Anda tetap bisa menikmati hasilnya. Tetapi ketika Anda membuat program untuk orang lain, cacat seperti ini tidak dapat diterima. Mereka akan memberi produksi reputasi kecerobohan, amatiran, dan ketidakmampuan sehingga kehilangan daya tarik dan otoritasnya. Kerja kamera yang salah dan teknik yang buruk tidak hanya akan mengalihkan perhatian audiens Anda, tetapi juga dapat mengubah produksi yang serius dan dipikirkan dengan matang menjadi bencana total.

35. Kreativitas

Cara Anda menangani program apa pun secara langsung dipengaruhi oleh sumber daya Anda (peralatan, keuangan, kru dan pengalaman mereka, dll.), Waktu, kondisi, standar, pasar yang dituju, dan sebagainya. Meskipun tidak ada cara yang tepat untuk menangani subjek apa pun, ada sejumlah metode yang buruk. Misalkan Anda ingin mendiskusikan masalah dalam

menumbuhkan tanaman tertentu. Anda dapat membuat program yang mengesankan dengan menggunakan grafik komputer khusus, seorang ahli berjalan melintasi tanaman berbicara tentang masalah, pemandangan lapangan dari udara, dan demonstrasi selang waktu. Namun, perawatan ini bisa jadi mahal dan memakan waktu. Alternatifnya, Anda bisa menggunakan pendekatan yang lebih sederhana. Kamera dapat menjelajahi bidang yang khas dan menunjukkan judul program yang dilacak dengan jari di bumi. Itu bisa melihat fitur tanaman yang khas, dengan *close-up* spesimen. Sebuah komentar dapat memberikan sulih suara penjelasan untuk gambar. Jika ada suara tambahan yang diperlukan, suara itu mungkin suara alami, seperti angin, burung, atau traktor, yang direkam sebagai trek liar di lokasi. Kreativitas yang berlebih tidak selalu berarti lebih menarik bagi audiens. Kadang-kadang hal itu mengalihkan perhatian pemirsa dari subjek sebenarnya itu sendiri dan sebagai gantinya menarik perhatian mereka ke teknik-teknik cerdas. Perlakuan harus sesuai untuk target audiens dan konten program.

36. Komunikasi

Tidak ada aturan mutlak saat membuat produksi, tetapi ada banyak prinsip panduan yang mapan. Prinsip-prinsip ini telah ditemukan melalui pengalaman bertahun-tahun. Kadang-

kadang seorang sutradara dapat dengan sengaja mengabaikan panduan ini dan menciptakan efek yang menarik atau tidak biasa. Namun, Anda harus berhati-hati karena tanggapan penonton mungkin tidak seperti yang Anda harapkan. Pikiran manusia hebat dalam melihat hubungan, bahkan ketika tidak ada. Kita semua menghabiskan waktu kita untuk menafsirkan dunia tentang kita, sering kali melihat makna sementara makna yang sebenarnya tidak ada. Dalam film eksperimental yang terdiri dari serangkaian gambar *close-up* acak dari sampul majalah, pecahan bangunan, dedaunan, dan objek yang terputus-putus muncul di layar sebagai petak warna, pola progresif, dan bentuk geometris. Saat film ini dijalankan pada 24 frame yang kedua dan diiringi musik apa saja, dari *Bach* hingga *Brubeck* (komponis music Jazz), penonton mengartikan hasilnya sebagai rangkaian animasi yang seru, dengan tema visual yang berubah mengikuti irama musik. Namun pada kenyataannya tidak ada tema, tidak ada pengeditan (karena film itu seperti diambil gambar di kamera, bingkai demi bingkai). Itu semua ada di benak penonton. Contoh ini mengingatkan kita betapa rapuhnya proses komunikasi sebenarnya. Penonton kadang-kadang akan menerima dan menafsirkan sampah visual atau audio, karena mereka menganggap itu memiliki tujuan yang sah, bahkan jika mereka tidak dapat memahami apa maksudnya itu. Meskipun

sutradara sudah memilih gambar dan suara dengan hati-hati, kadang - kadang menemukan bahwa perhatian penonton telah dialihkan oleh gangguan yang tidak relevan di latar belakang. Mereka mungkin membaca judul buku di rak dan tidak benar-benar mendengarkan apa yang dikatakan.

*Pandangan TimGriffin tentang IDE: Sebelum seseorang menertawakan ide tersebut, ingatlah bahwa konsep seperti jaringan semua berita, saluran makanan, dan saluran cuaca dianggap kesalahan pada tahap konsepsi. Semuanya telah berkembang menjadi penyiaran yang sukses selama bertahun-tahun.*

37. Dari ide (konsep) sampai Melihat  
Tidak mungkin memutuskan secara tiba-tiba, untuk membuat program video tentang subjek tertentu. Sesuatu telah memicu ide tersebut. Mungkin Anda pernah mendengar tentang kejadian menarik yang memberi Anda ide untuk sebuah narasi. Mungkin toko lokal meminta Anda membuat video tempat penjualan untuk membantu mempromosikan. Berikut adalah cara memulai proyek:

Anda mengetahui subjek yang akan dibahas (paling tidak pada prinsipnya), program akan digunakan untuk apa, dan siapa audiens yang akan disara oleh program tersebut. Pertanyaan selanjutnya yang mungkin harus Anda tanyakan adalah, "Berapa lama program akan ditayangkan" Penting untuk mengetahui

apakah klien menginginkan pengulangan video dua jam yang epik atau dua menit.

	2	3	4	6	7
de	Pengor ga- niasia n	oordin a-si	atihan	hoo t - ing	asca Produ ksi lihat

Gambar 3.6. Dari ide (konsep) sampau melihat.

38. Tujuan dan Sasaran

Pesan apa yang anda ingin sampaikan agar pemirsa setelah menonton produksi Anda? Jawaban atas pertanyaan ini sangat penting karena ini memandu seluruh proses produksi. Maksud dan tujuan akan menentukan apa yang digunakan sebagai pengukur selama proses produksi.

Jawaban pertanyaan di atas dapat digunakan sebagai rambu-rambu untuk mencapai tujuan apa yang ingin Anda capai. Misalnya anda ingin bergabung dengan tim balap Formula Satu. Ini berarti tujuan anda jelas sehingga dapat diukur, tinggal

merencanakan poin-poin penting dari program tersebut sehingga penonton dapat memahami dan mengingat. Dengan demikian luangkan waktu untuk memikirkan apa yang harus diketahui audiens setelah melihat program Anda.

39. Target audiens

Apakah program Anda adalah video "album keluarga" atau kuliah tentang fisika nuklir, penting untuk menentukannya untuk siapa program ini. Siapa penontonnya? Apakah untuk masyarakat umum, untuk kelompok spesialis, atau untuk kelompok lokal? Pada tingkat apa itu diperlukan: dasar, menengah, atau lanjutan? Apakah ada latar belakang, kualifikasi, bahasa, atau pengalaman kelompok tertentu yang diperlukan untuk penonton? Apakah ada gaya produksi khusus yang disukai audiens ini? Audiens sasaran harus menentukan cakupan dan gaya program Anda. Jenis program yang Anda buat untuk sekelompok ahli akan berbeda dengan program yang dibuat untuk anak-anak (Gambar 3.7: peran penting sutradara subjek mana harus diliput). Dalam situasi ini, umumnya orang yang lebih muda akan mendukung gaya yang berbeda dari Orang tua.

Kondisi di mana penonton akan menonton program juga penting. Kebanyakan program video tidak dibuat untuk

disiarkan. Mereka dikemas dalam cakram magnetik Digital Video Disk (DVD), yang nantinya diputar di rumah, ruang kelas, kantor perusahaan, dan banyak lokasi lainnya. Direktur yang bijak mencoba mengantisipasi kondisi ini, karena hal itu sangat mempengaruhi cara produksi program:

- Bagaimana dan di mana audiens akan melihat program tersebut? Apakah mereka akan menjadi sekelompok siswa yang duduk menonton layar besar di ruang kelas yang gelap?
- Akankah pemirsa menonton video streaming dari Internet saat berada di kantor?
- Atau apakah program tersebut akan dilihat di iPod saat mengendarai mobil? (Gambar 3.8: Dengan tipe iPod kecil merencanakan memiliki kemampuan untuk memutar berjam-jam video, mereka dengan cepat menjadi video pemain pilihan bagi banyak orang.)



Gambar 3.7: Konser Musik  
(Foto oleh Paul Dupree.)



GAMBAR3.8:  
Dengan tipe iPod kecil yang memiliki kemampuan untuk memutar berjam-jam video.

Jika program akan ditonton langsung di siang hari, sutradara mungkin ingin menghindari adegan gelap atau redup.

Gambar ditampilkan di banyak receiver / monitor di siang hari bisa jadi kualitasnya buruk. Gradasi rona bisa kasar, tona lebih terang terhalang, huruf menjadi lebih Kabaur bahkan mungkin tidak terbaca, warnanya sering menjadi pucat atau buram. Semua ini sering terjadi karena respon monitor yang tidak sensitif, sementara pemirsa menginginkan mendapatkan gambar yang paling terang.

Cobalah untuk mengantisipasi masalah penonton yang menonton monitor gambar dari jauh. Pengambilan dengan *long shoot* memiliki dampak kurang baik. Dalam hal ini bidikan lebih



dekat sangat penting karena menambahkan emosi dan drama. Huruf kecil tidak membantu apa-apa di layar kecil yang jauh. Untuk meningkatkan visibilitas

judul, bagan, peta, dll., Pertahankan detail dasar, dan batasi informasi berupak teks seperti yang ditunjukkan Gambar 3.9: emosi dan drama untuk Jepretan *close-up*.

Gambar 3.9; pengambilan dengan *close-up* untuk memberikan kesan Dramatisasi dan emosi



Jika audiens target Anda mungkin menonton di iPod atau perangkat layar video yang sangat kecil lainnya, sutradara harus lebih condong ke arah *close-up* lebih banyak daripada biasanya karena *long Shoot* mungkin tidak terlihat di layar kecil.

Berikut sejumlah pertanyaan pengingat yang dapat membantu Anda mengantisipasi masalah audiens Anda:

- Apakah program mengandalkan pengetahuan yang sudah mapan? Seberapa banyak yang diketahui tentang subjek ini?
- Apakah program tersebut berhubungan dengan program lain dalam satu rangkaian?
- Apakah penonton perlu diingatkan tentang program sebelumnya?
- Apakah penonton akan melihat program tersebut secara individu atau dalam kelompok?
- Apakah mereka hanya menonton program sekali, dari awal, atau sebagai loop berkelanjutan?
- Dapatkah mereka melihat program sesering yang mereka inginkan, termasuk menghentikan dan memutar ulang bagian?
- Akankah pemirsa menonton langsung program tersebut, atau apakah akan dihentikan setelah bagian, untuk diskusi?
- Apakah akan ada materi pendukung yang menyertai (peta, grafik, atau statistik) yang dapat dirujuk oleh audiens? (Anda tidak dapat mengharapkan pemirsa untuk menyimpan data rinci di kepala mereka saat mereka mengikuti argumen program.)
- Apakah akan ada atraksi lain yang bersaing dan berisik saat mereka menonton (seperti yang mungkin terjadi di sebuah pameran)?
- Apakah program ini akan segera kedaluwarsa?
- Apakah program tersebut untuk acara formal, atau apakah sejumlah humor yang cermat akan berguna?

- Apakah ada batasan waktu untuk program ini?
- Apakah program perlu diperbarui dengan materi segar secara berkelanjutan? Jika ya, bagaimana jadwalnya?

#### 40. Penelitian

Beberapa program, seperti dokumenter, berita, atau wawancara, tim produksi harus melakukan riset untuk membuat konten program atau memastikan konten yang ada sudah akurat. Penelitian ini mungkin dilakukan di perpustakaan, melakukan penelitian online, atau menghubungi pakar yang diakui di bidang konten. Perjalanan bahkan mungkin diperlukan.

Penting untuk diingat bahwa penelitian memakan waktu dan dapat memengaruhi anggaran produksi. Hal ini terutama berlaku jika pakar konten menginginkan biaya penampilan atau jika penerbangan dan penginapan disertakan untuk tim atau tamu.

#### 41. Menutupi subjek

Jenis subjek yang dibahas, siapa yang menjadi penonton, dan konten yang perlu diunggulkan akan memengaruhi bagaimana kamera digunakan dalam program, di mana ia

berkonsentrasi, seberapa dekat *shot*, dan seberapa variasinya.

Berikut beberapa hal yang perlu dipikirkan sutradara:

- Area konten apa yang perlu dicakup?
- Apakah subjek (orang atau objek) paling baik dilihat dari sudut tertentu?
- Apakah penambahan gambar akan membantu audiens memahami konten?
- Apakah mungkin untuk menonton latihan non-kamera pendahuluan, sehingga sudut pandang dan bidikan terbaik dapat ditentukan?
- Bagaimana cara memberi pengarahan tentang visi kepada tim untuk produksi dan kemudian membantu mereka mengetahui apa yang dapat mereka lakukan untuk membantu kami mencapai tujuan ini?
- Akankah membantu membuat daftar *shot* untuk setiap operator kamera? Daftar bidikan adalah deskripsi setiap *shot* yang diperlukan, dicantumkan secara berurutan, sehingga operator bisa berpindah dari *shoot* ke *shot* lainnya dengan sedikit instruksi dari sutradara. Dukungan operator kamera lainnya mungkin termasuk daftar nama tim untuk membantu operator menemukan pemain tertentu untuk sutradara.



Gambar 3.10:  
menggunakan  
kartu pengambilan gambar  
atau informasi pendukung  
lainnya untuk operator  
kamera sesuai kebutuhan.

#### 42. Metode produksi

Ide bagus saja tidak cukup. Ide-ide harus dikerjakan secara realistis dan praktis. Mereka harus diekspresikan sebagai gambar dan suara. Pada akhirnya, sebagai sutradara, Anda harus memutuskan apa yang akan diambil kamera dan apa yang akan dilihat dan didengar audiens. Mulai dari mana Ada dua metode pendekatan produksi video yang sangat berbeda:

- Metode Empiris adalah Metode yang memberikan naluri dan peluang menjadi panduannya.
- Metode berencana adalah yang mengatur dan membangun program dalam langkah-langkah yang diatur dengan cermat.

##### **A. Pendekatan Empiris**

Para direktur yang mengikuti pendekatan empiris mendapatkan ide, kemudian mereka melihat-lihat subjek dan situasi yang berhubungan dengannya. Setelah memotret materi yang mungkin, kemudian mereka membuat program dari apa pun yang mereka temukan. Inspirasi mereka muncul dari peluang yang muncul. Contohnya, direktur memutuskan untuk membuat program tentang keselamatan di laut. Dengan menggunakan pendekatan empiris, sutradara mungkin pergi ke penyelamat pantai dan mengembangkan produksi berdasarkan cerita yang didengar di sana direktur mendiskusikan gagasan itu dengan penjaga pantai dan memutuskan untuk mengikuti

rencana yang sama sekali berbeda. Direktur mungkin juga mengunjungi dermaga komersial dan menemukan materi di sana dari jenis yang sama sekali berbeda. Setelah mengumpulkan koleksi urutan yang menarik (bidikan atmosfer, suara alami, wawancara, dll.). Sutradara meninjau konten dan menyusunnya dalam urutan yang bermakna. Dia kemudian membuat program yang sesuai dengan materi yang terkumpul, mungkin menulis komentar sebagai sulih suara untuk mencocokkan gambar yang diedit. Pendekatan empiris sangat baik, pendekatan ini segar dan tanpa hambatan, berimprovisasi, memanfaatkan hal-hal yang tidak terduga, menghindari disiplin yang kaku, dengan demikian mudah beradaptasi. *Shooting* menarik dan bervariasi. Sajian tidak menonton dan adegan yang berubah. (Gambar 3.11; suasana di ruang penyelamat pantai).



GAMBAR 3.11  
Beberapa film dokumenter shooting menggunakan metode empiris, yaitu saat naluri dan kesempatan adalah panduannya.  
(Foto oleh Will Adams.)

## B. Pendekatan yang direncanakan

Metode produksi yang direncanakan mendekati masalah dengan sangat berbeda, meskipun hasil di layar mungkin serupa. Dalam situasi ini, sutradara terlebih dahulu menentukan bentuk yang tepat yang dia ingin program tersebut ambil dan kemudian membuatnya sesuai dengan itu. Pada dasarnya, Anda dapat melakukan salah satu berikut ini:

- Mulailah dengan lingkungan atau pengaturan, dan tentukan bagaimana kamera dapat ditempatkan untuk mendapatkan bidikan yang paling efektif (Gambar 3.12; memperlihatkan visual Staf produksi engulas tempat untuk produksi menggunakan pendekatan terencana. Mereka mulai dengan setting (tempat) dan memutuskan di mana akan menempatkan kamera.



e.

f.

g.

h.

i.

j.

k.

GAMBAR 3.12 Staf produksi merencanakan setting (tempat) untuk menempatkan kamera.

l.

m.

n.

**O.**

- Bayangkan bidikan atau efek tertentu yang ingin Anda lihat, dan buat pengaturan yang akan memberikan hasil tersebut (Gambar 3.13; Sutradara menggunakan pendekatan yang direncanakan untuk produksi dengan memanfaatkan storyboard. Namun, mereka menciptakan latar yang sesuai dengan cerita.).



**GAMBAR 3.13**  
Sutradara menggunakan pendekatan yang direncanakan untuk produksi (Foto oleh Josh Taber.)

- Banyak akan tergantung cara menafsirkan skrip yang ada ( seperti dalam drama). Ini akan melibatkan analisis naskah, pemeriksaan alur cerita dan aksi utama di setiap adegan, dan visualisasi pengambilan gambar individu. Atau
- Membangun kerangka pengorganisasian, ini akan melibatkan pertimbangan bagaimana menyajikan subjek program dan menentukan jenis shoot yang diinginkan.

Di terbaik, Pendekatan terencana ada metode di mana tim dapat dikoordinasikan untuk memberikan yang terbaik. Ada tujuan sistematis di seluruh proyek. Sebagian besar masalah diselesaikan sebelum berkembang. Produksi didasarkan pada apa yang layak. Program ini bisa memiliki gaya persuasif yang

lancar, dipikirkan dengan cermat. Kemungkinan terburuk, produksi menjadi macet dalam organisasi. Program bisa jadi membosankan, rutin, dan kurang orisinal. Peluang diabaikan karena bukan bagian dari skema asli dan akan memodifikasinya. Akibatnya bisa jadi bencana. Pada kenyataannya, sutradara berpengalaman menggunakan kombinasi dari pendekatan berencana dan pendekatan empiris, dimulai dengan rencana dan kemudian memanfaatkan peluang yang tersedia. Gambar 3.15 menunjukkan *storyboard* suatu program



Gambar 3.15; *storyboard*

Sutradara perlu memikirkan setiap adegan di benak mereka sehingga mereka dapat menangkap gambar dan mengubahnya menjadi *Storyboard*. *Storyboard* hanyalah serangkaian sketsa kasar; sketsa ini membantu sutradara untuk memvisualisasikan dan mengatur penempatan kamera.



*Storyboard* adalah peta visual bagaimana sutradara berharap untuk menyusun *shoot* kunci untuk setiap adegan atau urutan aksi (Gambar 3.14 dan 3.15).

p.



q.

r. GAMBAR3.15; Gambar pertama adalah bingkai dari storyboard. Gambar kedua menunjukkan penerapan gambar pertama (Foto oleh Taylor Vinson.)

s.

Sutradara akan menemukan bahwa *storyboard* bisa menjadi bantuan yang berharga, dengan cara apa pun sutradara akan melakukan aksi:

- Secara terus menerus, dari awal sampai akhir
- Dalam bagian atau adegan (satu urutan tindakan lengkap pada satu waktu)
- Sebagai rangkaian bidikan terpisah atau "segmen aksi", masing-masing menampilkan bagian dari urutan (Gamba 3.16; diskusi antara Produser dengan Sutradara)








Gambar 3.16; diskusi antara  
Produser dengan Sutradara

*Storyboard* dapat dirancang dengan berbagai cara. Ada program perangkat lunak yang membantu direktur dalam memvisualisasikan ide; seseorang dapat membuat sketsa kasar atau artis

papan cerita dapat membuat gambar rinci yang bahkan dapat dianimasikan untuk ditampilkan selama periode penggalangan dana. Untuk memulai, gambar kisi bingkai dengan rasio aspek yang sesuai. Sekarang bayangkan *storyboard* selama jalan Anda melalui adegan pertama, membuat sketsa kasar komposisi untuk masing-masing sebuah produksi. Anda tidak harus bisa menggambar dengan baik untuk menghasilkan *storyboard* yang sukses. *storyboard* membantu bahkan coretan paling kasar pun dapat membantu Anda mengatur pikiran Anda dan menunjukkan yang lain menjaga tim tetap fokus. Jika tindakannya rumit, Anda mungkin perlu dalam proyek, mungkin diperlukan beberapa gambar merencanakan bagaimana sebuah *shoot* berkembang.

Mari kita lihat alur cerita sederhana untuk melihat bagaimana *storyboard* memberi Anda peluang imajinatif (lihat silembar *storyboard*, "Menganalisis Tindakan"). Anak muda ditugaskan untuk membeli prangko pertamanya. Ada banyak cara untuk merekam urutan singkat ini. Anda cukup mengikutinya sepanjang jalan dari rumahnya, mengamati saat dia menyeberang jalan, memasuki kantor pos, naik ke konter. Mungkin hasilnya akan sangat membosankan. Berikut ini adalah analisis anak muda yang ditugaskan untuk membeli perangko.

### Analisis

G	G	G	Ga	G
ambar 1	ambar 2	ambar 3	mbar 4	ambar 5
				

Gambar 3.17; Saat diedit bersama dengan benar, urutan terlihat alami. Tetapi bahkan adegan sederhana yang menunjukkan seseorang membeli prangko perlu dipikirkan. Perhatikan bagaimana gambar 1 dan 3 diambil pada satu sisi penghitung dan gambar 2, 4, dan 5 di sisi lain. (Ilustrasi dibuat dengan perangkat lunak StoryBoard Quick.)

Coba pikirkan lagi. Kita tahu dari adegan sebelumnya kemana dia pergi dan mengapa. Muncul pertanyaan bagaimana reaksinya saat dia membeli prangko. Jadi, mari kita hentikan semua rekaman film yang luar biasa dan berkonsentrasi pada saat itu.

- 1) Anak itu tiba di konter, dan menatap petugas.
- 2) Dengan ragu-ragu, dia meminta prangko itu.
- 3) Dia membuka jari untuk menyerahkan uang itu kepada juru tulis.
- 4) Petugas itu tersenyum, mengambil uangnya, dan mengeluarkan buku prangko.
- 5) Gambar dari dekat petugas yang merobek prangko dari selebar kertas.

Perhatikan urutan *shot* 1 sampai *shot* 5 , jauh lebih menarik dari pada "*shot* lanjutan" secara terus-menerus. Ini merangsang imajinasi. Ini memandu proses berpikir audiens. Ini memiliki dampak keseluruhan yang lebih besar. Namun, jika jenis perencanaan ini dilakukan dengan buruk, efeknya bisa terlihat terputus-putus, dibuat-buat. Perlakuan harus sesuai dengan gaya dan tema subjek. Anda dapat membangun seluruh urutan dengan sudut kamera yang dramatis, musik yang kuat, dan efek. Tapi apakah itu akan menjadi sesuai? Analisis ini

penting, tidak hanya membantu Anda memvisualisasikan perlakuan gambar, tetapi Anda mulai memikirkan tentang bagaimana satu bidikan akan mengarah ke bidikan berikutnya. Mulai berurusan dengan kepraktisan. Anda lihat, misalnya, bahwa bidikan 1 dan 3 diambil dari depan penghitung, dan bidikan 2, 4, dan 5 perlu diambil dari belakangnya. Jelas, pendekatan yang paling logis adalah men-*shoot* urutannya sampai habis. *storyboard* menjadi sesuatu yang penting dalam rencana pengambilan gambar. Untuk mempraktikkan "*storyboard*," tinjau film dengan cermat, buat sketsa dari setiap gambar kunci. Dengan cara ini, Anda akan segera terbiasa berpikir dalam urutan gambar, bukan dalam bidikan terpisah.

#### 43. Merencanakan Program

Beberapa orang menganggap gagasan perencanaan membatasi imajinasi mereka. mereka ingin melanjutkan syuting. Bagi mereka, perencanaan entah bagaimana mengubah sensasi yang tak terduga menjadi komitmen yang terorganisir. Tetapi banyak situasi harus direncanakan dan dikerjakan sebelumnya. Direktur perlu mendapatkan izin untuk mengambil gambar di properti pribadi, membuat janji untuk mewawancarai orang, dan mengatur penerimaan, di antara tugas-tugas lainnya. Mereka mungkin kadang-kadang berhasil jika mereka datang tanpa

pemberitahuan, tetapi jangan berasumsi demikian. Namun, direktur juga perlu bersiap untuk memanfaatkan peluang yang tidak terduga. Sebaiknya manfaatkan hal yang tidak terduga, bahkan jika Anda memutuskan untuk tidak menggunakannya nanti.

#### **A. Tahapan produksi**

Sebagian besar program melalui tiga tahap utama:

- ✓ Perencanaan dan persiapan. Pendahuluan, persiapan, organisasi, dan gladi bersih sebelum produksi dimulai. Sembilan puluh persen pekerjaan pada produksi biasanya masuk ke tahap perencanaan dan persiapan.
- ✓ Produksi. Sebenarnya syuting produksi.
- ✓ Pasca produksi. Pengeditan, perlakuan tambahan, dan duplikasi.

Sifat subjek akan memengaruhi jumlah pekerjaan yang dibutuhkan di setiap tahap. Sebuah produksi yang melibatkan serangkaian wawancara "kepribadian" langsung umumnya jauh lebih mudah untuk diatur daripada satu tentang eksplorasi drama sejarah. Tetapi pada akhirnya, banyak hal yang bergantung pada bagaimana sutradara memutuskan untuk mendekati subjek.

Bekerja dengan kualitas tertinggi, direktur dapat membuat program yang luar biasa dengan menggunakan metode

sederhana. Perawatan tidak harus rumit untuk menjelaskan maksudnya. Jika seorang wanita di gurun mengambil botol airnya, menemukan bahwa botol itu kosong, dan kemudian kamera menunjukkan sepetak pasir lembab di mana botol itu ditempatkan, bidikan itu mengatakan kami banyak tanpa perlu elaborasi. Satu tampilan atau isyarat sering kali memiliki pengaruh yang jauh lebih kuat daripada dialog panjang yang mencoba menunjukkan perasaan dua orang tentang satu sama lain.

Penting untuk memahami kompleksitas produksi. Beberapa ide tampaknya cukup sederhana tetapi bisa sulit atau tidak mungkin untuk dilaksanakan. Yang lain terlihat sangat sulit atau tidak praktis tetapi mudah dicapai di layar. Sebagai contoh:

“Cepat dan arahkan kamera di sekitar aktor.” (*Shot* gerakan adalah selalu memakan waktu, membuatnya hampir mustahil untuk dilakukan dengan cepat.) “Buat dia menghilang!” (Jaga agar kamera tetap diam, minta subjek keluar, dan edit jalan-jalannya.)

## **B. Jangkauan Program**

Jika ada terlalu banyak topik, tidak mungkin berlaku adil untuk semua topik tersebut. Jika jumlahnya terlalu sedikit, program akan tampak lambat dan tidak bekerja. Tidak ada yang bisa diperoleh dengan mengemas acara dengan penuh fakta, karena meskipun kedengarannya mengesankan, penonton jarang mengingat lebih dari sebagian kecilnya. Tidak seperti halaman tercetak, pada video pemirsa tidak dapat merujuk kembali untuk memeriksa item, kecuali program dirancang untuk dihentikan dan diputar ulang atau sering diulang.

### **C. Membangun Garis Besar Program**

Selanjutnya Anda perlu menyiapkan garis besar program. Ini dimulai dengan serangkaian judul, tema utama yang perlu dibahas. Jika kita menggunakan contoh video instruksional tentang membangun tembok, topik yang mungkin kita bahas dapat mencakup alat yang dibutuhkan, bahan, pondasi, pembuatan adukan, metode peletakan batu bata, dan penunjuk. Sekarang kita dapat menentukan berapa banyak waktu program yang dialokasikan untuk setiap topik. Beberapa akan singkat dan lainnya relatif panjang. Menetapkan topik yang disesuaikan dengan tujuan program.

Tahap selanjutnya adalah mengambil setiap judul topik dan mencatat berbagai aspek yang perlu dibahas sebagai



rangkaian sub program. Misalnya, membahas "alat", setiap alat yang akan didemonstrasikan harus dicantumkan. Sekarang ada struktur untuk program tersebut, dan direktur dapat mulai melihat bentuk yang akan diambilnya.

#### **D. Perencanaan**

Tahap selanjutnya dalam proses perencanaan adalah memutuskan bagaimana mendekati setiap subjudul dalam garis besar. Ingat, Anda masih memikirkan semuanya. Pada tahap ini, ide tersebut bahkan mungkin perlu diubah, dikembangkan lebih lanjut, dipersingkat, atau bahkan dihilangkan sama sekali. Proses perencanaan adalah proses tanya jawab, membayangkan situasinya, apa topiknya, dan apa tujuannya? Misalnya; membahas "hibernasi hewan di musim dingin". Bagaimana pendekatannya? Mungkin akan lebih baik menunjukkan beruang yang sedang mempersiapkan sarangnya untuk hibernasi dan menetap dalam waktu tertentu. Tunjukkan cuaca musim dingin yang keras dengan hewan yang tertidur. Kemudian, perhatikan beruang yang bangun di musim semi dan mencari makan. Dan berikan komentar semua ini.

- Ini ide yang bagus, tapi dari mana memulainya?
- Apakah produser memiliki?
- Apakah sutradara menggunakan layanan perpustakaan film?
- Apakah perpustakaan memiliki bahan semacam itu?

Katakanlah kita tidak mampu untuk mendapatkan gambar-gambar di alam liar seperti itu. Kita perlu menemukan metode yang lebih murah. Anda dapat melakukan diskusi bergambar atau memberikan komentar atas foto dan gambar diam. Mungkin itu bisa membosankan, seperti pertunjukan slide. Hal ini dapat diatasi karena sutradara dengan fotografer dapat menjelajahi foto diam dengan kamera, menggeser atau memiringkan kamera ke seluruh foto. Kuncinya adalah membuat shot singkat dan menambahkan efek suara bahkan mungkin musik.

Bagaimana menemukan foto beruang yang dapat digunakan? mungkin bisa mengambil foto sendiri di alam liar atau di museum atau kebun binatang. Foto juga bisa berasal dari buku (dengan izin), agen foto stok online, atau koleksi pribadi fotografer.



Gambar 3.18; Beruang kutub, sumber :

<https://travel.tribunnews.com/2016/09/22/>.

Perhatikan bagaimana setiap keputusan mengarah pada perkembangan lain. Misalnya, jika Anda memutuskan untuk mengambil foto di kebun binatang, Anda harus memikirkan bagaimana, kapan, dan di mana Anda akan mengambil foto tersebut. Anda harus mencari tahu bagaimana kebun binatang perlu diterangi. Apakah sangkar kaca akan menyebabkan masalah refleksi? Bisakah Anda mendapatkan sudut pandang yang Anda butuhkan? Anda mungkin tidak dapat memutuskan pada saat ini, tetapi Anda harus melakukan beberapa penelitian untuk melihat seberapa layak setiap ide spesifik.

#### **E. Riset Produksi**

Faktanya, ada beberapa tahapan selama pembuatan program ketika Anda mungkin membutuhkan lebih banyak informasi sebelum Anda dapat melanjutkan ke langkah berikutnya (Tabel 3.1). "Penelitian" mungkin tidak lebih dari mendengar bahwa Paman David memiliki teman yang memiliki boneka beruang yang akan dia pinjamkan kepada Anda untuk program tersebut. Peluang dan masalah tambahan akan

ditemukan saat penelitian diselesaikan. Terkadang peluang dan masalah tersebut bahkan akan mengubah hasil proyek. Anda mungkin menemukan. Tabel 3.1 Informasi Penelitian Khas untuk Tahap Perencanaan dan Persiapan dari Proses Produksi

Daftar bisa jadi menakutkan, tetapi berikut adalah pengingat tentang area umum yang mungkin perlu Anda perhatikan selama merencanakan produksi.

<p>Ide</p>	<p>Proses eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Temukan sumber informasi tentang subjek (orang, buku, dan publikasi).</li> <li>• Atur untuk berkonsultasi dengan sumber-sumber ini.</li> <li>• Mengumpulkan data.</li> <li>• Pilih materi yang relevan dan sesuai dengan ide.</li> <li>• Tentukan untuk siapa program itu.</li> <li>• Apa tujuan program ini?</li> <li>• Apakah harus terkait dengan program yang sudah ada? (Apakah ada tingkat atau standar khusus yang harus ditaati?)</li> <li>• Apakah program harus memiliki durasi yang spesifik?</li> <li>• Koordinasikan ide menjadi garis besar dengan judul dan subjudul.</li> </ul>
------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertimbangkan pengembangan program, membentuk skrip kasar atau skrip syuting.</li> </ul>
Kepraktisan	<p>Pertimbangkan ide-ide dalam istilah praktis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang sebenarnya perlu dilihat dan didengar pemirsa di setiap poin dalam program?</li> <li>• Di mana program dapat diambil?</li> <li>• Alat peraga seperti apa yang dibutuhkan untuk setiap urutan (barang, perabotan)?</li> <li>• Bagaimana mengatur adegan? (Tindakan dalam garis besar.)</li> <li>• <i>Aktor /talent</i> apa (orang di depan kamera) yang dibutuhkan untuk program ini?</li> </ul>

Perlengkapan	<p>Apa yang dibutuhkan untuk merekam program:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamera tunggal atau multi-kamera?</li> <li>• Peralatan apa, selain kamera, yang akan dibutuhkan agar produksi berhasil?</li> <li>• Apakah peralatan dimiliki, apakah dapat dipinjam atau perlu disewa?</li> </ul>
--------------	--

Kelayakan	<p>Periksa apa yang sebenarnya terlibat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah ide dan perlakuan yang dikembangkan masuk akal untuk sumber daya yang tersedia?</li> </ul>
-----------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adakah cara lain untuk mencapai hasil yang serupa dengan lebih mudah, lebih murah, lebih cepat, atau dengan sedikit tenaga kerja?</li> <li>• Bisakah barang yang dibutuhkan diperoleh?</li> <li>• Apakah lokasinya tersedia dan terjangkau?</li> <li>• Apakah ada cukup waktu untuk melakukan penelitian, mengatur, melatih, merekam, dan mengedit produksi?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Biaya:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berapa anggarannya?</li> <li>• Bagaimana Anda akan mengatur untuk meneliti kemungkinan biaya untuk suatu urutan sebelum memasukkannya ke dalam produksi?</li> <li>• Apakah mungkin mendapatkan pembayaran uang muka untuk biaya?</li> <li>• Apakah pembayaran di muka diperlukan untuk beberapa layanan dan pembelian?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Pendampingan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah Anda memerlukan bantuan, tenaga kerja, bantuan atau nasihat ahli, transportasi tambahan, dll., Untuk melakukan pekerjaan itu?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Aktor /talent</i> apa yang terlibat (amatir, profesional, kasual)?</li> </ul>

- Apakah Anda membutuhkan jasa profesional (untuk membuat barang, servis, menyiapkan gambar, dll.)?

#### Fasilitas:

- Adakah fasilitas yang tersedia yang memadai untuk kebutuhan pengambilan gambar yang diantisipasi dan pekerjaan pasca produksi?
- Apakah fasilitas tambahan diperlukan untuk mendukung fasilitas yang ada?

#### Masalah:

- Apa dampak dari masalah utama seperti cuaca pada setiap urutan produksi?
- Apakah ada faktor bahaya yang jelas (pengambilan gambar urutan panjat tebing)?
- Apakah situasi yang Anda perlukan tersedia pada saat program perlu diambil gambarnya (salju di musim panas)?

#### Waktu:

- Apakah ada cukup waktu untuk merekam urutan?
- Rencana cadangan apa yang harus Anda buat untuk melindungi produksi jika muncul masalah serius? Misalnya, alih-alih mengambil beberapa jam untuk mengambil gambar sebuah adegan, mungkin diperlukan waktu dua hari untuk menginap jika terjadi kesalahan (angin kencang, hujan, kebisingan, dll.).

Administrasi	<p>Berbagai pengaturan dan perjanjian bisnis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapatkan izin untuk menembak, mengoper, izin, biaya, dan sebagainya.</li> <li>• Dapatkan izin hak cipta, jika menggunakan musik, menyalin foto, dan sebagainya.</li> <li>• Asuransi mungkin diperlukan untuk menutupi kerugian, kerusakan, cedera, dan sebagainya.</li> <li>• Kesepakatan serikat pekerja mungkin perlu diikuti.</li> <li>• Pengaturan kontrak mungkin diperlukan untuk <i>aktor /talent</i>, kru, peralatan, transportasi, pemandangan, properti, kostum, dan ruang pengeditan.</li> <li>• Atur transportasi, akomodasi, makanan, dan penyimpanan.</li> <li>• Kembalikan barang yang dipinjam / disewa.</li> </ul>
--------------	--

#### F. Survei jarak jauh

Pada dasarnya, ada dua jenis kondisi *shooting*: di pangkalan Anda dan di lokasi. Basis Anda ada di mana pun Anda biasanya *shoot*. Bisa di studio, teater; ruangan, atau bahkan stadion. Tempatnya adalah di mana Anda tahu persis fasilitas apa yang tersedia (peralatan, perlengkapan, dan pemandangan), jumlah ruangan yang tersedia, dan: seterusnya,



Jika Anda perlu menambah apa yang ada di sana, itu dapat dilakukan dengan lebih mudah

Tabel 3.2 daftar periksa Survai Jarak Jauh

Jumlah detail yang dibutuhkan tentang suatu lokasi bervariasi dengan jenis dan gaya produksinya. Informasi yang mungkin tampak sepele pada saat itu dapat terbukti berguna di kemudian hari dalam proses produksi. Situs lokasi dapat berupa interior, eksterior tertutup, atau situs terbuka. Masing-masing memiliki masalahnya sendiri.

Sketsa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siapkan peta kasar rute ke lokasi yang pada akhirnya dapat didistribusikan ke tim (termasuk jarak, waktu tempuh).</li><li>• Siapkan tata letak kasar situs (denah kamar, dll.).</li><li>• Buat garis besar lokasi kamera untukantisipasi.</li><li>• Tentukan lokasi parkir untuk truk (jika perlu) dan kendaraan staf.</li></ul>
Kontak dan Jadwal Informasi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dapatkan informasi kontak lokasi dari kontak lokasi primer dan sekunder, penjaga lokasi, teknisi listrik, tenaga ahli, dan keamanan; ini termasuk kantor dan telepon seluler serta e-mail.</li><li>• Dapatkan jadwal acara (jika ada), dan cari tahu apakah ada latihan yang bisa Anda hadiri.</li></ul>

<p>Lokasi Kamera</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Periksa di sekitar lokasi untuk mendapatkan sudut kamera terbaik.</li> <li>• Jenis pemasangan kamera apa yang diperlukan (tripod, Steadicam, dll.)?</li> <li>• Jika produksi multikamera, kabel yang dibentangkan harus diukur untuk memastikan bahwa tersedia kabel kamera yang cukup.</li> <li>• Lensa apa yang akan dibutuhkan untuk kamera di setiap lokasi agar mendapatkan bidikan yang sesuai dengan kebutuhan?</li> <li>• Adakah halangan atau gangguan (misalnya, tanda besar, pantulan)?</li> <li>• Apakah Anda mengantisipasi masalah yang terlihat jelas dalam pengambilan gambar?</li> </ul>
<p>Pencahayaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mungkinkah produksi diambil pada siang hari? Bagaimana keberadaan cahaya sepanjang hari?</li> <li>• Apakah siang hari perlu ditambah dengan reflektor atau lampu?</li> <li>• Apakah produksi akan direkam dalam cahaya artifisial? (Jika demikian, apakah Anda akan menggunakan milik mereka, milik Anda, atau kombinasi keduanya?)</li> <li>• Apakah lampu akan menyala saat Anda memotret?</li> <li>• Berapa perkiraan jumlah lampu, posisi, daya yang dibutuhkan, dan kabel yang dibutuhkan?</li> </ul>
<p>Audio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis mikrofon apa yang dibutuhkan?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adakah potensi masalah dengan akustik (seperti gemuruh angin kencang)? Adakah suara asing (elevator, telepon, pemanas / AC, mesin, anak-anak, pesawat, burung, dll.)?</li> <li>• Panjang kabel mikrofon yang diperlukan harus ditentukan.</li> </ul>
Keamanan	Apakah ada masalah keamanan yang perlu Anda waspadai?
Power	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat daya apa yang tersedia, dan jenis daya apa yang Anda butuhkan? Ini akan sangat berbeda antara produksi kamera tunggal dan multikamera.</li> <li>• Jenis konektor daya apa yang dibutuhkan?</li> </ul>
Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berapa banyak radio komunikasi (HT) dibutuhkan?</li> <li>• Berapa banyak ponsel yang dibutuhkan?</li> <li>• Jika ini adalah produksi multikamera, jenis interkom apa dan berapa headset yang dibutuhkan?</li> </ul>

Logistik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah ada akses mudah ke lokasi? Kapan saja, atau di waktu-waktu tertentu saja?</li> <li>• Apakah ada masalah lalu lintas?</li> <li>• Jenis transportasi apa yang dibutuhkan untuk <i>talent</i> dan tim?</li> <li>• Jenis katering apa yang dibutuhkan? Berapa kali makan Berapa banyak orang?</li> <li>• Apakah akomodasi dibutuhkan (di mana, kapan, berapa banyak)?</li> </ul>
----------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika cuaca buruk, apakah ada lokasi alternatif yang tersedia?</li> <li>• Apakah daftar nomor telepon telah disiapkan untuk polisi, pemadam kebakaran, dokter, hotel, dan restoran (pengiriman) lokal?</li> <li>• Jenis layanan pertolongan pertama apa yang perlu tersedia? (Apakah kotak pertolongan pertama cukup, atau apakah ambulans perlu berada di lokasi?)</li> <li>• Apakah akses lokasi dibatasi? Apakah Anda perlu mendapatkan izin (atau kunci) untuk masuk ke situs?</li> <li>• Dari siapa? Asuransi apa yang dibutuhkan (terhadap kerusakan atau cedera)?</li> </ul>
<b>Keamanan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah diperlukan polisi untuk menangani orang banyak atau hanya masyarakat pada setempat?</li> <li>• Pengaturan apa yang perlu dibuat untuk keamanan barang pribadi, peralatan, properti, dll.)?</li> <li>• Apakah jalan perlu diblokir?</li> </ul>

Sebuah lokasi berada jauh dari lokasi pengambilan gambar normal Anda. Mungkin saja di luar gedung atau di luar negeri. Bisa di dalam kendaraan, di tambang, atau di rumah seseorang. Perhatian utama Anda saat melepaskan diri dari markas Anda adalah menemukan apa yang akan Anda hadapi sebelumnya. Penting untuk dipersiapkan. Kunjungan pendahuluan ke suatu lokasi umumnya disebut survei jarak jauh,

survei lokasi, atau survei lokasi. Ini bisa berupa apa saja, mulai dari melihat sekilas hingga survei mendetail tentang situs. Ini bisa berupa apa saja untuk melihat sekilas ke situs yang mendetail. Apa yang Anda temukan selama survei dapat mempengaruhi perlakuan produksi yang direncanakan. Lihat Tabel 3.2 memberikan rincian survey yang lebih jauh (Gambar 3.19, suasana saat survei lokasi).



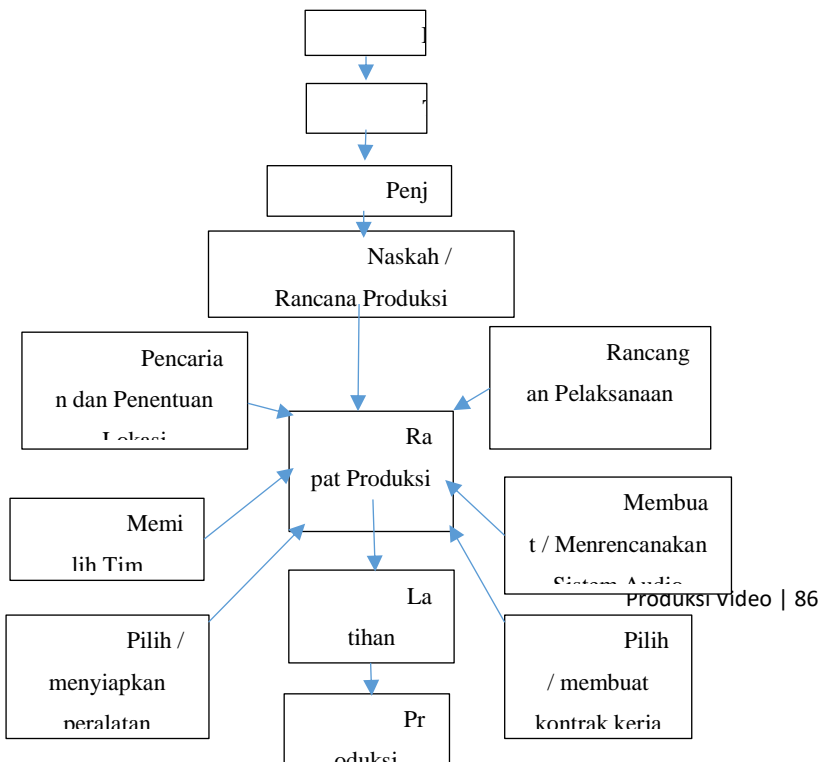
GAMBAR 3.19 Survei situs untuk kebutuhan produksi.

### **G. Merencanakan Produksi Video**

Dalam praktiknya, seberapa jauh Anda dapat merencanakan produksi bergantung pada seberapa besar kendali yang Anda miliki terhadap situasi tersebut. Jika merekam acara publik, perencanaan mungkin terdiri dari mencari tahu apa yang

sedang terjadi, memutuskan peluang visual terbaik, memilih lokasi kamera, dan sebagainya. Sutradara mungkin memiliki sedikit atau tidak ada kesempatan untuk menyesuaikan acara agar sesuai dengan ide produksinya.

### a. Diagram Alur



Sebaliknya, jika situasinya sepenuhnya di bawah kendali direktur, dia dapat mengatur situasinya agar sesuai dengan kebutuhan spesifik produksi. Setelah ide-idenya direncanakan, direktur kemudian dapat mengatur elemen-elemen produksi dan menjelaskan konsep tersebut kepada orang lain yang terlibat lihat diagram alur 3.20 diatas.

## H. Kamera Tunggal

Saat memotret dengan kamera tunggal, sutradara biasanya berada dalam salah satu dari dua situasi:

- Prinsipnya dalam Perencanaan dan jika ada kesempatan pengambilan gambar. Misalnya, sutradara bermaksud mengambil *shot* satwa liar setempat; tetapi apa *shot* akan tergantung pada apa yang ditemukan kru di lokasi (Gambar 3.21).
- Analisis terperinci dan perencanaan pengambilan gambar. Pendekatan ini banyak digunakan dalam pembuatan film. Di sini aksi dalam sebuah adegan ditinjau dan kemudian dipecah menjadi beberapa jepretan terpisah. Setiap *shot* dipilih dan direkam secara terpisah. Di mana aksi terjadi secara terus menerus selama beberapa pemotretan, pengulangan itulah yang terjadi untuk setiap sudut pandang kamera.
- *shot* 1. Tembakan jauh: Seorang aktor berjalan menjauh dari kamera menuju cermin dinding.
- *shot* 2. Bidikan sedang: Aktor mengulangi aksinya, mendekati kamera yang terletak di samping cermin.
- *shot* 3. Bidikan close-up: Aktor tersebut mengulangi perjalanannya saat kamera membidik ke cermin, memperhatikan ekspresinya saat ia mendekat.

Saat diedit bersama, tindakan tersebut akan tampak berkelanjutan. Penting untuk selalu dingat kesinambungan pengambilan gambar.





Gambar 3.21; Shooting dengan kamera tunggal

Gambar 3.21 di atas visual latihan rutin untuk *shot* aksi lengkap secara *long shot* dan kemudian mengambil *shoot close-up* secara terpisah. Bidikan individual ini kemudian dapat dipasang kembali untuk efek visual maksimum. Bahkan ketika seseorang seharusnya berbicara dengan orang lain, biasanya terjadi pengulangan *shoot* untuk penempatan kamera pada posisi terbaik.

### I. Multikamera

Saat memotret dengan dua kamera atau lebih, seorang sutradara cenderung memikirkan sudut pandang yang efektif bukan *shoot* spesifik. Hasilnya mungkin serupa, tetapi strateginya berbeda; kamera perlu diposisikan untuk menangkap berbagai aspek dari tindakan berkelanjutan lihat Gambar 3.22.



Gambar 3.22;  
*shooting dengan*  
multicamera,  
sutradara  
menempatkan kamera untuk  
memperoleh sudut pandang  
yang efektif (Foto oleh Jon  
Greenhoe)

Direktur Saat merencanakan produksi dengan menggunakan multikamera, harus mempertimbangkan berbagai situasi sebagai berikut.

- Akankah satu kamera masuk ke dalam jepretan kamera lain?
- Adakah waktu bagi kamera untuk berpindah ke berbagai posisi?
- Jenis bidikan apa yang yang tertuang dalam skrip?
- Bagaimana hubungan mikrofon dan pencahayaan dengan gerakan kamera (mikrofon yang terlihat atau bayangan yang dihasilkan tiang boom, dll.)?

### 13. Hak Cipta

Menggunakan materi yang sudah dibuat orang lain seperti; musik, rekaman suara, kaset video, film, gambar dalam

buku, foto, dan sebagainya, produser / sutradara diharuskan meminta izin bahkan membayar kepada pemegang hak cipta atau organisasi yang sesuai yang beroperasi atas nama mereka, untuk mendapatkan izin hak cipta. Undang-undang hak cipta bersifat kompleks dan berbeda-beda di setiap negara, tetapi pada dasarnya melindungi pencetus agar karyanya tidak disalin tanpa izin. Anda tidak dapat, misalnya, menyiapkan program video dengan musik yang di dubbing dari rekaman komersial, dengan sisipan dari program televisi, foto majalah, iklan, dan sebagainya tanpa izin dari masing-masing pemilik hak cipta. Pemilik mungkin akan meminta anda untuk membayar biaya penggunaan, dan biaya ini akan tergantung pada tujuan dan penggunaan program. Beberapa pengecualian untuk kebijakan ini terjadi jika program hanya untuk dilihat di dalam rumah atau digunakan di tugas kelas yang tidak akan dilihat oleh publik. Umumnya, Kesepakatan memiliki berbagai bentuk, mungkin dibatasi. Lisensi dan / atau biaya mungkin perlu dibayar untuk menggunakan materi. Untuk musik dan efek suara, sutradara biasanya diharuskan membayar biaya royalti per penggunaan, atau dimungkinkan untuk membeli hak untuk menggunakan item atau paket.

Organisasi terbesar yang peduli dengan hak pertunjukan untuk musik (izin hak cipta untuk penggunaan musik rekaman

atau untuk menampilkan musik) termasuk American Society of Composers, Authors and Publishers (ASCAP), Society of European Stage Authors and Composers (SESAC), dan Broadcast Music Inc. (BMI). Saat memberikan hak cipta untuk musik, baik perusahaan rekaman maupun penerbit musik mungkin perlu terlibat.

Musik dan lirik yang diterbitkan pada tahun 1922 atau sebelumnya berada dalam domain publik. Meskipun setiap orang dapat menggunakan lagu domain publik dalam sebuah produksi, tidak ada yang dapat "memiliki" lagu domain publik. Rekaman suara, bagaimanapun, dilindungi secara terpisah dari komposisi musik. Jika Anda perlu menggunakan rekaman suara yang sudah ada, bahkan rekaman lagu domain publik, Anda harus merekamnya sendiri atau melisensikan rekaman tersebut.

#### 44. Kontrak

Kapan pun Anda merekrut talent (aktor, aktris dan musisi) atau menggunakan layanan (seperti perusahaan lain), perjanjian kontrak diperlukan.

#### Contoh Formulir Kontrak

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

Judul Projek Video: \_\_\_\_\_

Dengan ini saya menyetujui nilai yang diterima dan tanpa pertimbangan atau kompensasi lebih lanjut untuk penggunaan (penuh atau sebagian) semua rekaman video yang diambil dari saya dan / atau rekaman yang dibuat dari suara saya dan / atau ekstraksi tertulis, secara keseluruhan atau sebagian, dari rekaman tersebut atau pertunjukan musik untuk tujuan siaran, cybercast, atau distribusi dengan cara apa pun oleh \_\_\_\_\_ (nama perusahaan produksi).

Lokasi: \_\_\_\_\_ Tanggal: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Tanda tangan talent  
atau wali: \_\_\_\_\_ Alamat: \_\_\_\_\_  
Kota: \_\_\_\_\_  
Negara: \_\_\_\_\_ Kode pos: \_\_\_\_\_ Tanggal: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Jadi, sebelum Anda berkomitmen dengan cara apa pun, cari tahu persis apa yang diwajibkan secara finansial dan legal. Selain pemotretan umum, kapan pun Anda ingin *shoot* di jalan, sebaiknya beri tahu polisi setempat sebelumnya. Produksi dapat menyebabkan gangguan atau melanggar hukum setempat. Jika Anda akan merekam cuplikan orang, Anda harus mendapatkan izin tertulis (dengan nama dan alamat mereka) di formulir

kontrak talent lihat Tabel 3.3. Meskipun terminologi berbeda-beda, tergantung pada tujuan produksi dan sifat kontribusi aktor, formulir rilis biasanya memberikan wewenang kepada sutradara untuk menggunakan penampilan individu gratis atau dengan biaya tertentu.

## Bagian 4

### Teknik Produksi

*Anda tidak dapat berasumsi bahwa Anda dapat mengambil waktu 30 detik dan membuatnya cocok untuk segala hal; letakkan di akhir sesuatu, letakkan di YouTube, dapatkan di perencana atau buat situs web di sekitarnya. Konten harus dapat diterjemahkan dan itu harus dipahami untuk diterjemahkan. Memotret dengan berbagai platform di dalam pikiran dan menggunakannya kembali untuk seluler, web, bioskop, spanduk, adalah tujuan perusahaan.*

*David Rolfe, Wakil Presiden Senior, DDBChicago*

Teknik produksi yang digunakan anggota kru video sangat bervariasi dari orang ke orang, perusahaan ke perusahaan, dan negara ke negara. Sasaran bab ini adalah mengulas teknik produksi yang paling umum untuk mempersiapkan Anda secara luas dalam industri televisi.

#### 1. Istilah Dalam Produksi

- Unit kontrol kamera (CCU): Peralatan yang mengontrol kamera dari posisi jarak jauh. CCU mencakup pengaturan dan penyesuaian kamera: eksposur, level hitam, pencahayaan, koreksi warna, apertur, dan sebagainya.
- Clapboard *dishoot* di awal di setiap pengambilan untuk memberikan informasi seperti judul film, nama sutradara dan sutradara fotografi, adegan, pengambilan, tanggal, dan waktu. Terutama digunakan dalam produksi drama.
- Kontinuitas: Tujuan kontinuitas adalah untuk memastikan ada konsistensi dari satu pukulan ke adegan berikutnya dalam satu adegan

dan dari satu adegan ke adegan lain. Kontinuitas ini mencakup *aktor /talent*, objek, set, dan sebagainya. Contoh kesalahan kontinuitas dalam produksi adalah ketika satu bidikan menunjukkan rambut *talent* disisir ke satu arah dan bidikan berikutnya menunjukkannya dalam kondisi sempurna.

- Memotong: Transisi instan antara dua gambar. Ini yang paling umum, transisi pengalih yang digunakan dalam produksi. (Juga dikenal sebagai "take.")
- Transisi bertahap antara dua gambar, menandakan terjadi perubahan waktu atau lokasi.
- Dolly (trek): Untuk menggerakkan seluruh kamera dan memasang perlahan ke arah atau menjauh dari subjek.
- Fade in / out (atas / bawah): adalah transisi ke atau dari "video hitam". Biasanya didefinisikan awal atau akhir segmen atau program.
- ISO: Sementara semua kamera terhubung ke *switcher* seperti sebelumnya, ISO (atau iso-kamera juga terus direkam pada perekam terpisah.
- Produksi multicamera: Ketika dua atau lebih kamera digunakan untuk membuat produksi televisi. Biasanya *switcher* produksi mengalihkan kamera.
- Kamera obyektif: Kamera mengambil peran sebagai penonton yang menonton tindakan dari posisi terbaik setiap saat.
- Pan: Untuk memutar kamera ke kiri atau kanan.
- Produksi dengan kamera tunggal: Produksi kamera tunggal adalah ketika satu kamera digunakan untuk *shooting* seluruh segmen atau pertunjukan.
- *Stand By* (Bersiap): Untuk mengingatkan talent untuk menunggu isyarat.
- *stretch*: Untuk memberi tahu talent untuk bekerja lebih lambat (ada waktu luang).
- Kamera subyektif (sudut pandang / POV): Saat kamera mewakili pandangan talent, memungkinkan penonton untuk melihat melalui mata *aktor /talent*, saat kamera bergerak melalui kerumunan atau menyingkirkan semak belukar.



- **Switcher (pengalih):** Perangkat yang digunakan untuk beralih di antara input video (kamera, grafis, pemutar video, dll.).
- **Take:** mengambil
- **Crab:** Untuk memindahkan seluruh kamera dan memasang ke kiri atau kanan.
- **Wipe:** memberikan Transisi efek khusus antara dua gambar. Biasanya menunjukkan perubahan waktu, lokasi, atau subjek. Menambahkan kebaruan pada transisi tetapi dapat dengan mudah digunakan.

## 2. Penggunaan Kamera pada Produksi Video

Ada dua cara yang sangat berbeda untuk merekam produksi video:

- a. Produksi kamera tunggal, di mana satu kamera digunakan untuk mengambil gambar segmen atau keseluruhan pertunjukan.
- b. Produksi multikamera, di mana pengalih produksi (pencampur penglihatan) menghubungkan dua, tiga, atau lebih kamera, dan keluarannya dipilih atau digabungkan seperti yang diminta oleh sutradara.

Masing masing teknik produksi ini memiliki kelebihan dan kekurangan khusus. Beberapa jenis program, seperti olahraga, tidak dapat direkam secara efektif (seperti merekam seluruh pertandingan) dengan satu kamera; untuk jenis program lain, pendekatan multikamera tampaknya sangat tidak sesuai (seperti wawancara di rumah seseorang). Dari sudut pandang sutradara, teknik produksi sangat berbeda. Untuk produksi

langsung, satu kamera tidak akan berguna dan sangat menghambat.

### **A. Produksi Dengan Kamera Tunggal**

Produksi yang direkam, sutradara dapat mengadopsi teknologi kamera tunggal yang mirip dengan pembuat film seperti yang diperlihatkan Gambar 4.1. Produksi Dokumenter menggunakan Kamera tunggal yang ringan bersifat independen (memiliki perekamnya sendiri), ringkas, dan bebas dibawa kemana-mana (tidak dipasang kabel ke *switcher*). Sutradara dapat langsung berada di tempat / di samping kamera, melihat peluang dan menjelaskan dengan tepat apa yang dia inginkan kepada operator kamera. Dalam kasus produksi dokumenter, orang yang merancang dan mengatur proyek mungkin juga mengoperasikan kamera.

Gambar 4.1 dan 4.2 *Shooting* dengan Kamera tunggal untuk produksi berita



Gambar 4.2; produksi film dokumenter.

## Persiapan Shooting

### Dengan Kamera Tunggal

- Tinjau detail jepretan berikutnya.
- Tandai papan ber dinding papan dengan adegan dan nomor pengambilan (opsional, terutama digunakan dengan produksi dramatis)
- Umumkan "Apakah semua orang siap?"
- Panggil "Harap tenang!"
- Mulai merekam.
- Tembak papan Clapboard
- Sebut "Action!" (Isyarat tindakan untuk memulai.)
- Umumkan akhir aksi. "Memotong!" (Tindakan berhenti, aktor /talent menunggu.) Berhenti merekam.
- Periksa rekaman (hanya akhir, atau pemeriksaan spot).



Catat bingkai terakhir untuk kontinuitas, detail log shot (identifikasi, durasi), dan beri label pada tape. Salah satu komentar dari berikut ini:

“AMBIL OKE. AYO MULAI SHOT 5. ”

atau

“KITA PERLU MENGAMBIL TEMBAKAN ITU  
KARENA. . . ”

Siapkan untuk bidikan berikutnya.

Metode ini menawarkan fleksibilitas luar biasa kepada sutradara baik saat memotret maupun nanti saat mengedit. Sutradara dapat memilih dan mengatur ulang materi yang telah mereka ambil, mencoba beberapa versi untuk meningkatkan dampak produksi. Tidak ada perasaan komitmen instan, yang dapat melambangkan produksi multikamera. Tapi itu lambat. Kesabaran adalah suatu kebutuhan (Gambar 4.3; menunjukkan pengambilan gambar didahului dengan pengambilan papan *Clapboard*).



GAMBAR 4.3 "Slating" awal pengambilan dengan papan *Clapboard*.

*Shooting* dengan satu kamera sering kali melibatkan interupsi atau pengulangan tindakan untuk mengubah posisi

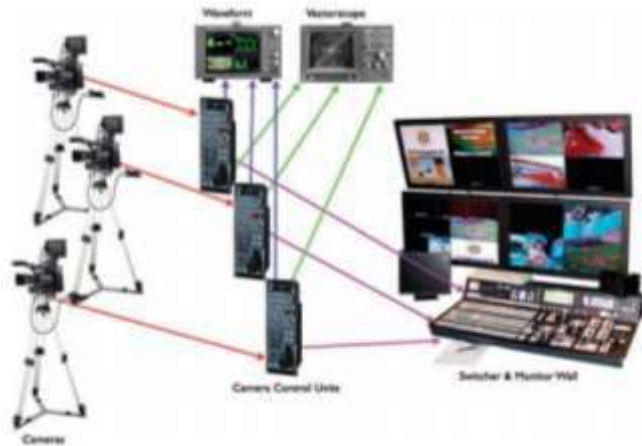
kamera. Masalah pemeliharaan kontinuitas di antara pengaturan, bahkan cara di mana kondisi pemotretan dapat berubah di antara pengambilan (seperti variasi cahaya atau cuaca), jangan dianggap remeh. Telah dikatakan bahwa tidak seperti produksi multikamera, yang merupakan "tindakan juggling", pengambilan gambar dengan satu kamera memungkinkan sutradara untuk berkonsentrasi melakukan satu hal pada satu waktu, untuk mengoptimalkan setiap bidikan individu. Sutradara bebas mengatur ulang setiap posisi kamera, mengatur ulang subjek, mengubah pencahayaan, sesuaikan rekaman suara, modifikasi dekorasi, dan buat perubahan lain yang diperlukan untuk menyesuaikan setiap pengambilan. Itu hebat. Tetapi pengambilan gambar bisa berubah menjadi sesi eksperimental yang memanjakan diri sendiri. Terlalu mudah untuk menunda masalah hingga pascaproduksi.

Saat *Shooting* dengan satu kamera, sutradara tidak perlu khawatir tentang koordinasi beberapa kamera yang berbeda, masing-masing dengan sudut pandang yang berbeda. Direktur dibebaskan dari ketegangan karena terus menerus memberi isyarat, membimbing, dan beralih antar kamera. Semua perbaikan produksi dan fitur tambahan dari musik latar hingga efek video ditambahkan pada tahap selanjutnya, selama sesi

pascaproduksi. Sisi lain dari koin ini adalah ketika *Shooting* dengan satu kamera, Anda menyelesaikan dengan koleksi rekaman yang berisi campuran pengambilan (baik, buruk, dan acuh tak acuh; kesalahan dan semua) yang diambil dalam urutan apa pun, semua perlu disortir di kemudian hari. Jadi menyusun produksi akhir — termasuk judul, musik, dan efek bisa menjadi proses yang panjang.

## **B. Produksi Dengan Multikamera**

Jika Anda *Shot* aksi terus menerus dengan satu kamera dan ingin mengubah sudut pandang kamera, pada dasarnya Anda memiliki dua pilihan. Anda dapat memindahkan kamera ke posisi baru saat masih memotret, atau Anda dapat melewatkan beberapa tindakan karena kamera diposisikan ulang pada pengaturan berikutnya. Seorang direktur produksi multikamera hanya beralih dari satu kamera ke kamera lainnya, yang merupakan keuntungan yang jelas saat memotret serangkaian acara yang terjadi pada waktu yang sama atau tersebar di area yang luas (Gambar 4.4; pengambilan gambar dengan multicamera).



Gambar 4.4: *Shooting* dengan Multikamera dengan perangkat pendukung (Foto atas kebaikan JVC, Tektronics dan Russ Jennisch.)

Berbeda dengan sutradara pada bidikan kamera tunggal, yang dekat dengan kamera, sutradara produksi multikamera berada jauh dari aksi. Sutradara ini menonton serangkaian monitor televisi di ruang kendali produksi dan mengeluarkan instruksi kepada kru melalui headset interkom (*talkback*) mereka dan kepada manajer lantai yang memandu *talent* atas nama sutradara Gambar 4.5; pemempatan multikamera produksi di dalam studio.





Gambar 4.5  
pemenpatan multikamera di  
dalam studio (Foto  
oleh Josh Taber.)

Di sebuah hidup produksi multikamera, sebagian besar transisi tembakan (Edit, pencampuran, pembersihan, dll.) dilakukan pada editing produksi



Gambar 4.6; Mixer  
di Studio Produksi (Foto milik  
Grass Lembah)

Mixer mengambil keluaran dari berbagai sumber video (kamera, perekam video, grafik, dll.) Dan beralih di

antaranya. Gambar 4.6; mixer di studio televisi. Tidak ada kesempatan untuk memperbaiki atau meningkatkan. Namun, sutradara memang memiliki keuntungan besar dalam memantau dan membandingkan bidikan secara terus menerus

GAMBAR 4.7 Direktur produksi multikamera menerima berbagai *Shot* kamera secara bersamaan dan harus memilih *shot* yang paling komunikatif. (Foto oleh Josh Taber dan Paul Dupree.)

Masalah kontinuitas yang dapat dengan mudah berkembang selama produksi kamera tunggal menghilang selama produksi multikamera karena bersifat waktu nyata. Kru multicamera yang berpengalaman dapat, setelah satu kali

latihan, menghasilkan pertunjukan yang keren hanya dalam beberapa jam. Di akhir periode rekaman, pertunjukan selesai. Produksi multicamera dapat dimanfaatkan sebagai berikut.

- Ditransmisikan langsung ke penonton yang menonton
- Bidikan dari awal sampai akhir dan direkam. Gaya produksi ini memungkinkan sutradara untuk membersihkannya di pascaproduksi



- Setiap adegan atau babak diambil, dikoreksi, dan dipoles satu per satu. *shoot* demi *hoot*. *shoot* dalam urutan aksi pendek, dengan pengalihan multikamera untuk menghindari interupsi (atau pengulangan) aksi (Gambar 4.8).

GAMBAR4.8 pengambilan multi adegan komedi menggunakan multi kamera (Foto oleh Josh Taber.)

### Produksi



multikamera dapat merosot menjadi rutinitas pengambilan gambar di mana sutradara hanya memotong di antara beberapa sudut pandang

kamera demi variasi. Tetapi bagi sutradara dengan imajinasi,

kemampuan untuk membuat rencana ke depan, dan tim yang terampil, hasil dapat menjadi standar tertinggi.

### 3. Multikamera ISO

Ketika tindakan tidak dapat diulangi atau peristiwa tidak dapat diprediksi, beberapa direktur menggunakan file ISO (terisolasi) kamera. Ini berarti bahwa sementara semua kamera terhubung ke switcher seperti sebelumnya, salah satunya juga direkam secara kontinu pada perekam terpisah. Kamera ISO ini mengambil bidikan lebar dari tindakan (bidikan sampul) atau berkonsentrasi untuk mengawasi kedatangan tamu, misalnya, atau pemain tertentu di acara olahraga, sehingga jika sutradara melewatkan bidikan yang diperlukan, "secara langsung", itu masih dalam rekaman. Hasil jepretan pada kaset ISO dapat diputar ulang selama pertunjukan langsung atau diedit jika diperlukan nanti.

### 4. Produksi banyak kamera tanpa Mixer

Pendekatan multikamera lainnya adalah dengan menggunakan camcorder. Alih-alih memotong antara kamera dengan pengalih, bidikan dari rekaman terpisah diedit bersama-sama selama sesi pascaproduksi. Cukup mudah untuk menyinkronkan beberapa kamera bersama-sama pada beberapa

sistem pengeditan nonlinear yang berbiaya paling rendah sekalipun. Narasi sulih suara, efek suara, efek video, grafik, atau musik kemudian ditambahkan di pascaproduksi. Keunggulan multikamera jenis ini secara signifikan mengurangi biaya membayar kru yang besar dan ruang kendali atau Mobil Produksi / van OB. Kerugiannya adalah produksi tidak selesai ketika acara selesai; itu masih perlu diselesaikan dalam pascaproduksi, yang memerlukan waktu cukup lama.

## 5. Ilusi Dalam Realitas

Beberapa sutradara dan operator kamera membayangkan bahwa mereka menggunakan kamera mereka untuk menunjukkan "apa adanya" kepada audiens mereka. Namun, ternyata itu tidak terjadi. Televisi dalam mengambil shoot pada dasarnya sangat selektif. Bahkan jika kamera hanya diarahkan ke tempat kejadian, dan sisanya diserahkan kepada penonton, ini adalah faktanya sutradara, telah membuat pilihan selektif atas nama penonton. Penonton tidak memilih untuk melihat aspek spesifik dari adegan itu; sutradara punya. Jenis bidikan yang ditampilkan dan sudut pandang kamera menentukan seberapa banyak penonton dapat melihatnya. Penonton tidak memiliki cara untuk melihat sisa adegan itu. Bahkan, sutradara yang terampil menggunakan penempatan kamera dan mikrofon untuk

menciptakan ilusi, untuk memberikan penontonnya kesan realitis. Tujuannya adalah untuk membuat pemirsa merasa seolah-olah berada di sana, benar-benar mengalami acara tersebut.

Pembuatan program adalah "seni membujuk" artinya membujuk penonton untuk melihat dan mendengarkan, membeli sesuatu, apakah itu ide, atau produk. Sutradara tidak ingin hanya membangkitkan minat penonton tetapi juga untuk mempertahankannya. Tujuannya adalah untuk mengarahkan perhatian mereka ke fitur tertentu dari subjek dan untuk mencegah pikiran mereka mengembara ke area lain bahkan pindah channel. Sutradara mencapai tujuan ini dengan bidikan yang mereka pilih, dengan cara mereka mengedit bidikan tersebut bersama-sama.

Persuasi bukanlah masalah anggaran tinggi dan fasilitas yang rumit, tetapi imajinasi. Sutradara bahkan dapat mengambil subjek yang membosankan dan tidak menjanjikan, seperti kotak kosong, dan dapat memengaruhi perasaan penonton tentang hal itu. Bayangkan Anda sedang duduk dalam kegelapan saat di layar muncul bidikan yang tidak lebih dari kotak kayu yang menyala terang dengan latar belakang abu-abu terang. Penonton akan bereaksi? Saat melihat bidikan, kebanyakan dari kita akan berasumsi bahwa gambar itu penting atau seharusnya memiliki

semacam arti atau tujuan. Bagaimanapun, itu muncul di video. Jadi kita mulai dengan bertanya-tanya tentang apa itu semua. Apa yang seharusnya kita lihat? Apakah kotak itu memiliki beberapa hal penting yang telah kita lewatkan? Apakah seseorang datang sebentar lagi untuk menjelaskan? Sekarang sutradara menarik perhatian penonton sejenak karena mereka mencoba memahami apa yang sedang terjadi. Jika sebuah kata diberi stensil di kotak, pemirsa mungkin akan membaca kata tersebut dan kemudian mencoba mencari tahu apa artinya. Mereka akan melihat dan mendengarkan, dan akhirnya bosan. Tapi semua itu mungkin hanya butuh beberapa detik. Sutradara tidak dapat mengandalkan subjek saja untuk menarik minat penonton. Bagaimana subjek disajikan sangat penting.

Mari kita bayangkan diri kita lagi dalam kegelapan, tetapi sekarang di layar muncul sebuah kotak, setengah terang dari belakang dengan hanya sebagian dari kotak yang terlihat sementara sisanya jatuh menjadi siluet. Denyut ritmis yang rendah terus memenuhi telinga kami. Kamera berputar perlahan di sepanjang lantai, merayap ke depan dengan sangat lambat, berhenti sebentar, lalu bergerak maju, berhenti tiba-tiba sebelum melanjutkan lagi. Akord lambat dari instrumen tumbuh lebih keras dan lebih keras. Bagaimana reaksi audiens Anda? Jika hal itu dilakukan dengan baik, mereka sekarang berada di ujung

tanduk, ingin tahu apa yang ada di dalam kotak. Ini adalah kotak yang sama dengan yang muncul pada ilustrasi pertama, hanya saja Anda sekarang telah menarik perhatian audiens Anda lebih dari beberapa detik.

Baiklah, kita tahu bahwa teknik dramatis ini tidak dapat digunakan di semua produksi. Namun, itu menunjukkan betapa persuasifnya video tersebut. Ini menunjukkan kepada kita bagaimana bahkan subjek sederhana, seperti kotak kosong, dapat dipengaruhi oleh teknik produksi. Tetapi ini juga merupakan pengingat bahwa perawatan produksi perlu dilakukan. Itu menciptakan suasana yang cocok untuk acara tersebut. Apakah program Anda ingin menampilkan gemerlap Hollywood, netralitas laporan penyiar berita, partisipasi antusias dari acara anak-anak, atau suasana penghormatan dari upacara kemerdekaan, gaya presentasi Anda harus sesuai dengan acara tersebut.

45.

## 6. Interkom

Dalam produksi multikamera, sutradara memberikan instruksi kepada kru (kamera, suara, dll.) Melalui *headset* mereka. Mikrofon, artis, atau penonton tidak dapat mendengar interkom ini. Ini hanya dimaksudkan untuk kru produksi.



Gambar 4.9; juru kamera di kepala *headset* untuk memudahkan komunikasi dengan sutradara atau pengarah.



Gambar 4.9 juru kamera dilengkapi dengan *headset*

Ready to fade to 1	Produksi dimulai dari video hitam. Direktur memperingatkan direktur teknis dan operator kamera 1 agar bersiap
--------------------	---

Fade to 1	Transisi bertahap dari video hitam ke kamera 1
Kamera 2 Siap ambil (Ready to take to 2)	Isyarat untuk kamera 2 agar siap
Kamera 2, beri saya dua gambar (pembawa acara dan tamu )	Operator kamera 2 harus membingkai kedua orang dalam bidikan.
Zoom In	Gunakan kontrol zoom pada lensa untuk memperbesar subjek (mendekatkan subjek).

Padatkan bidikan (tighten you shoot)	Dekatkan sedikit (slight zoom in)
Lebih luas (go wider)_	Perkecil sedikit (slight zoom out)

Lose Joe	Hilangkan Joe
Clear on Cam 2	Bersihkan dari Cam 2
Stand by	Bersiap

Cue action/cue Joe	Cue action / cue Joe
Back to the top/take it from the top	Kembali ke atas / ambil dari atas
Pick it up from 20	Ambil dari 20
Would they just walk it?	Apakah mereka akan berjalan saja?
Clear 2's shot	Hapus shot 2
Tighten them up	Rapatkan mereka
Give Joe a mark	Beri tanda pada Joe
Tell talent to look at 2	Beri tahu talent untuk melihat 2
Stretch	Stretch
Give host a minute	Berikan host sebentar
Clear talent	Hilangkan talent

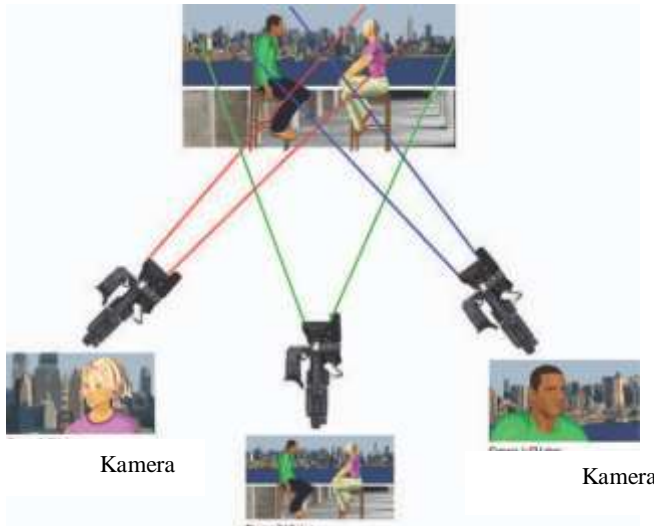
## 7. Peran kamera

Fungsi kamera ada dua yakni; 1) sebagai mata penonton (kamera objektif), 2) sebagai sudut pandang talent. Kamera objektif, kamera sebagai mata penonton, sementara kamera subjektif., kamera mewakili sudut pandang talent yakni kamera bergerak diantara adegan, memungkinkan penonton untuk

melihat melalui mata talent saat kamera bergerak melalui kerumunan atau menyingkirkan semak belukar. Efeknya bisa dramatis, terutama jika orang-orang dalam adegan tersebut tampak berbicara kepada penonton secara langsung, melalui lensa kamera.

#### **A. Kamera sebagai pengamat**

Kamera dapat digunakan dalam berbagai jenis produksi. Program ini menunjukkan kepada kita pemandangan dari berbagai sudut pandang, dan kita mulai merasakan ruang saat kita membangun gambaran mental dari suatu situasi meskipun kamera hanya menunjukkan kepada kita sebagian kecil pemandangan di setiap *shot*. Kamera menjadi pengamat, bergerak mendekat untuk melihat detail dan berdiri jauh ke belakang untuk melihat tampilan yang lebih luas.



GAMBAR 4.10 Kamera menggunakan tiga kamera untuk shot dengan sudut kamera berbeda.

Misalnya, kita mungkin melihat dua orang duduk dan berbicara. Saat seseorang berbicara, kamera 1 membidik dengan *close-up* dari pembicara laki-laki yang berbaju hijau. Sesaat kemudian, kamera beralih ke kamera 2 untuk menunjukkan kepada orang lain mereka berdiskusi berdua. Sesaat kemudian kamera 3 mengambil *close-up* pembicara wanita seperti yang ditunjukkan Gambar 4.10 di atas

Tidak ada imajinatif tentang penampilan ini; tidak dimaksudkan untuk mempengaruhi emosi penonton. Ini dimaksudkan untuk menunjukkan kepada kita dengan jelas apa yang sedang terjadi, siapa di sana, di mana mereka, dan

apa yang mereka lakukan. Ini menggabungkan bidikan *close-up* untuk menunjukkan detail yang ingin kita lihat pada momen tertentu (ekspresi orang) dengan *long-shot* membantu memberikan gambaran situasi yang lebih umum.

## **B. Kamera persuasif**

Jika Anda merekam video musik, pengambilan gambar mungkin sama aneh dan beragamnya seperti yang Anda buat. Tujuannya adalah untuk menggairahkan dan mengejutkan, untuk menciptakan variasi visual yang hebat. Tidak ada ruang untuk kehalusan. Dampak gambar, efek aneh, dan perubahan cepat dalam sudut pandang.

Ada perbedaan dunia antara tampilan acak dan permainan emosi. Padahal pengambilan seperti itu menunjukkan bagaimana sutradara dapat memengaruhi penonton melalui cara mereka memilih dan menyusun shot mereka, menggerakkan kamera, dan kemudian memotong shot itu bersama-sama.

*Shot* dengan sudut tinggi (*high-angle*) yang melihat ke bawah pada subjek dapat memberikan suasana merendahkan. Sementara pengambilan dengan sudut rendah (*low-angle*) bisa

mengagungkan subjek. Ketegangan meningkat saat kamera *dollies*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kamera dapat memengaruhi tanggapan pemirsa terhadap apa yang mereka lihat.

## 8. Memulai dan mengakhiri

Bagian dari dampak produksi terletak pada cara pengemasannya, bagaimana diperkenalkan, dan bagaimana mengakhirinya. Pada awalnya, tujuan utamanya adalah untuk menarik perhatian audiens, untuk membangkitkan minat mereka dan mempertahankannya. Ini dapat dilakukan dengan berbagai cara: dengan mengejutkan mereka, dengan membuat mereka penasaran, dengan membuat mereka merasa diterima, dengan membuat mereka terkesan. Cara yang kurang menarik untuk memulai suatu program adalah menampilkan serangkaian judul dalam keheningan, memberikan nama program, diikuti dengan daftar orang yang terlibat dalam produksi dan mereka yang bertanggung jawab untuk produksi. Musik dan grafik dapat membangun suasana, misalnya: musik ceria dan judul unik bagus untuk komedi dan musik agung dan gelar formal untuk acara acara khusus.

Di akhir program, sutradara ingin audiens mereka merasa lengkap bahwa program sekarang sudah selesai. Hal ini dapat dicapai dengan berbagai cara, termasuk meningkatkan uara artis selama kata penutup atau dengan cara mengakhirinya dengan latar belakang musik. Secara umum, dianggap penyajian yang kurang baik jika diakhiri dengan lagu.

## 9. Metode produksi

Sebagian besar jenis program mengikuti jalur yang telah dilalui di masa lalu. Misalnya, tidak ada cara baru yang cemerlang untuk mewawancarai seseorang; cukup baik semua metode yang layak telah dicoba pada suatu waktu atau lainnya. Tapi itu tidak harus membuat wawancara menjadi kurang menarik. Namun, ini berarti bahwa direktur dapat memperoleh manfaat dari apa yang telah ditemukan orang lain. Tidak ada formula serba guna yang sempurna. Yang pasti ada pendekatan yang terbukti berhasil untuk mata pelajaran tertentu. Pada bagian berikut, Anda akan menemukan petunjuk dan pengingat yang dapat membantu saat Anda mengambil gambar berbagai bentuk produksi biasa.

## 10. Kewajiban Direktur

Kewajiban seorang direktur dalam beberapa hal



- Subjek abstrak yang tidak memiliki visual langsung (konsep filosofis, sosial, spiritual)
- Subjek nonspesifik umum (transportasi, cuaca, kemanusiaan)
- Peristiwa imajiner (fantasi, sastra, mitologi)
- Peristiwa sejarah di mana tidak ada ilustrasi otentik
- Peristiwa mendatang di mana peristiwa tersebut belum terjadi
- Acara di mana pengambilan gambar tidak memungkinkan, dilarang, atau subjek tidak dapat diakses
- Acara di mana pengambilan gambar tidak praktis, berbahaya, atau Anda tidak bisa mendapatkan bidikan yang optimal
- Peristiwa, sekarang berakhir, yang tidak difoto pada saat itu
- Acara di mana visual yang sesuai akan terbukti terlalu mahal, akan melibatkan perjalanan, atau memiliki masalah hak cipta

Bagaimana direktur mengatasi situasi ini? Misalnya peliputan Perampokan bank, ledakan, atau kebakaran, Metode yang paling tidak menarik adalah menempatkan talent di luar gedung di mana kamera tidak diizinkan untuk menonton rapat dan memberi tahu penonton apa yang mereka lihat jika mereka berada di tempat kejadian. Siaran berita sering menggunakan pendekatan ini ketika kejadian sudah berakhir, dan kita hanya bisa melihat hasilnya.

Metode lain adalah dengan menampilkan gambar diam atau karya seni dari orang atau tempat terlibat, memanfaatkan komentar penjelasan. Ini bisa menjadi solusi yang bagus jika sutradara membahas sejarah, seperti penemuan Amerika atau pembakaran Roma. Beberapa peninggalan museum bahkan mungkin tersedia untuk dipamerkan, untuk menghidupkan

minat, tetapi barang-barang seperti ini biasanya hanya periferal untuk subjek utama.

Kadang-kadang sutradara bisa menunjukkan pengganti bukan gambar yang sebenarnya. Meskipun tidak dapat menampilkan pawai PKB Bali tahun 2020 saat pandemi Covid-19, mungkin masih dapat menyuguhkan kemeriahan pawai PKB tahun lalu. Terkadang, sutradara mungkin tidak dapat mengilustrasikan subjeknya secara langsung. Sebaliknya, mereka harus menggunakan visual yang terkait erat dengannya.

## Membuat Video

### 11. Catatan Dalam Membuat Video

- Skrip kamera: Menambahkan detail lengkap dari perlakuan produksi ke sisi kiri "skrip latihan" dan biasanya juga menyertakan nomor shot, kamera yang digunakan, posisi kamera, detail shot dasar, gerakan kamera, dan instruksi pengalih (jika digunakan).
- Kartu isyarat (*Cue card*): Aktor /talent mungkin membaca pertanyaan atau poin spesifik dari kartu isyarat yang ditempatkan di dekat kamera. Biasanya dipegang di sebelah lensa kamera.
- Format (*running order*): Format list mencantumkan item atau segmen program dalam list dalam urutan pengambilan gambar. Format umumnya menunjukkan durasi setiap segmen dan mungkin penetapan kamera.
- Skrip lengkap: Program dengan skrip lengkap mencakup informasi terperinci tentang semua aspek produksi. Ini termasuk kata-kata tepat yang akan digunakan oleh aktor dalam produksi.
- Skrip garis besar: Biasanya menyediakan dialog yang disiapkan untuk pembukaan dan penutupan dan kemudian daftar urutan topik yang harus dibahas. Aktor akan menggunakan daftar tersebut saat mereka berimprovisasi selama produksi.
- Skrip latihan: Biasanya mencakup daftar pemeran / karakter, detail tim produksi, pengaturan latihan, dan lain sebagainya. Biasanya ada sinopsis dari plot atau alur cerita, lokasi, waktu, petunjuk panggung / lokasi, tindakan, dialog, isyarat efek, dan instruksi audio.
- Tempat kejadian: Setiap adegan mencakup urutan tindakan berkelanjutan lengkap.

## 12. Naskah Produksi

Jika bekerja sendiri sepenuhnya pada produksi sederhana, mungkin memerlukan beberapa catatan kecil dalam selembar kertas. Tetapi perencanaan adalah bagian penting dari produksi yang serius, dan naskah membentuk dasar untuk rencana itu.

## 13. Manfaat Skrip:

- Membantu direktur untuk mengklarifikasi ide dan mengembangkan projek agar berhasil
- Membantu mengkoordinasikan tim produksi
- Membantu direktur untuk menilai sumber daya yang dibutuhkan untuk produksi

Meskipun beberapa kru profesional di lokasi mungkin tampak mengambil shot sepenuhnya secara spontan, mereka selalu bekerja melalui proses atau pola yang telah terbukti berhasil di masa lalu.

Untuk jenis produksi tertentu, seperti drama, umumnya naskahnya dimulai proses produksi. Sutradara membacakan naskah draf, yang biasanya berisi informasi umum tentang karakter, lokasi, arahan panggung, dan dialog. Dia kemudian membayangkan adegan dan menilai kemungkinan pengobatan.

Sutradara juga harus mengantisipasi kemungkinan naskah dan potensi masalah. Pada tahap ini, perubahan dapat dilakukan untuk memperbaiki skrip atau membuatnya lebih praktis. Selanjutnya sutradara menyiapkan pengecekan kamera.

Pembuatan skrip dapat juga dikembangkan berdasarkan garis besar ini, dan keputusan dibuat tentang perlakuan kamera untuk setiap segmen, mulai dari alokasi waktu untuk setiap topik. Saat menyiapkan film dokumenter, garis besar naskah syuting menjadi penting yang memuat tentang jenis shot, wawancara di lokasi yang lainnya biasanya ditulis kemudian, bersama dengan efek dan musik, agar sesuai dengan program yang diedit.

Perluah Skrip ? Jenis skrip yang digunakan akan sangat bergantung pada jenis program yang Anda buat. Dalam beberapa produksi, khususnya di mana talent/aktor berimprovisasi saat mereka berbicara atau tampil, "skrip" hanya mencantumkan rincian grup produksi, fasilitas yang diperlukan, dan persyaratan penjadwalan, dan ini menunjukkan posisi kamera dasar di antara poin-poin bagus lainnya.

Sebuah skrip secara garis besar biasanya mencakup dialog yang disiapkan seperti pembukaan dan penutupan acara. Jika orang akan berimprovisasi, skrip mungkin hanya mencantumkan urutan topik yang akan dibahas. Selama

penampilan, daftar tersebut dapat dimasukkan pada kartu yang dipegang oleh talent/aktor tersebut, pada kartu isyarat yang ditempatkan di dekat kamera, atau pada teleprompter sebagai pengingat untuk pembawa acara.

Format aksi/penampilan mencantumkan item atau segmen program dalam sebuah pertunjukan, dalam urutan pengambilan gambar. Ini mungkin menunjukkan durasi, siapa yang berpartisipasi, nomor shot, dan sebagainya.

Contoh format Acara

Merawat Lansia	Total durasi 15 menit
1. Opening titles Dan Musik	00:10
	00:30
2. Program Intro.	02:20
3. Masalah Mobilitas	02:15
4. Cedera	02:45
5. Diet	03:40
6. Kegiatan Harian	01:20
7. Latihan	01:15
8. Membantu (Aids)	00:25
9. Penutup	00:10

10. Gelar Akhir	15:00
-----------------	-------

Format acara biasanya dibuat seperti tabel di atas yang mencantumkan segmen program (adegan) dan menunjukkan hal berikut:

- Topiknya (seperti solo gitar)
- Jumlah waktu yang dialokasikan untuk segmen spesifik ini
- Nama semua *aktor /talent* yang terlibat (pembawa acara dan tamu)
- Fasilitas (kamera, audio, dan perlengkapan lain serta ruang yang dibutuhkan)
- Sumber konten eksternal yang akan dibutuhkan (tape, digital, satellite, dll.)

Ketika segmen (atau paket yang diedit) telah direkam sebelumnya untuk dimasukkan ke dalam program, skrip mungkin menampilkan kata-kata pembuka dan penutup dari setiap segmen dan durasi paket, yang memungkinkan isyarat akurat.

#### 14. Format skrip

Ada banyak format skrip yang berbeda. Namun, pada dasarnya, tata letak skrip mengambil salah satu dari dua bentuk:

- Format satu kolom
- Format dua kolom

## A. Format Satu Kolom

Meskipun ada variasi dari format kolom tunggal (tabel 5.2), semua informasi video dan audio biasanya terdapat dalam satu kolom utama. Sebelum setiap adegan, pendahuluan penjelasan menjelaskan lokasi dan tindakan.

Catatan pengingat dapat dibuat dengan margin kiri lebar. Mereka menyertakan simbol transisi (misalnya, X = Memotong; FU = fade-up), tunjukkan isyarat dan kamera instruksi, dan menggabungkan sketsa *thumbnail* dari foto atau aksi.

FADE IN:

1. EXT: FRONT OF FARMHOUSE — HARI

Pintu depan terbuka. PETANI keluar, berjalan ke gerbang. Melihat ke kiri dan ke kanan di sepanjang jalan.

2. EXT: Bidikan PANJANG JALAN DI LUAR PERKEBUNAN (Melihat ke timur) HARI POV bidikan

PETANI melihat ke sepanjang jalan, menunggu mobil.

3. EXT: FARM GATE — HARI



Foto petani sedang membungkuk di atas gerbang, tampak cemas. Dia berbalik ke rumah, menelepon.

PETANI:

Saya tidak bisa melihatnya. Jika dia tidak segera datang, saya akan terlambat.

4. INT: DAPUR FARMHOUSE — HARI

Istri sedang mengumpulkan sarapan. Suara radio

ISTRI:

Anda terlalu tidak sabar. Ada banyak waktu.

5.EXT: FARM GATE — HARI

Bidikan sedang dari FARMER, posisi sama. Dia melihat ke arah lain. Suara mobil di kejauhan mendekat. Ledakan tiba-tiba, lalu hening.

Jenis naskah ini banyak digunakan untuk produksi gaya film naratif dan video kamera tunggal, di mana sutradaranya bekerja bersama operator kamera. Ini mungkin kurang berguna dalam pengaturan multikamera, di mana tim produksi lebih tersebar tetapi semua orang perlu mengetahui maksud produksi sutradara.

## B. Format Dua Kolom

Seperti halnya format satu kolom, ada banyak variasi dari format dua kolom seperti yang ditunjukkan tabel 5.3. Format televisi tradisional ini sangat fleksibel dan informatif. Ini memberi semua anggota kru produksi rincian shot demi- shot tentang apa yang sedang terjadi. Anggota kru juga dapat menambahkan informasi spesifik mereka sendiri (mis., Detail perubahan pencahayaan) sesuai kebutuhan.

Dua versi skrip terkadang disiapkan. Pertama ( skrip latihan) kolom kanan saja yang dicetak. Selanjutnya, setelah perencanaan rinci dan latihan praproduksi, rincian produksi ditambahkan ke kolom kiri untuk membentuk skrip kamera.

### 15. Skrip lengkap

Ketika sebuah program sepenuhnya ditulis, itu mencakup informasi rinci tentang semua aspek produksi.

- *Scenes.* Sebagian besar produksi dibagi menjadi serangkaian adegan. Setiap adegan mencakup urutan tindakan kontinu lengkap dan diidentifikasi dengan nomor dan lokasi (Scene 3: Office set). Adegan bisa melibatkan apa saja mulai dari wawancara, tarian rutin, lagu, atau urutan demonstrasi.
- *Shots.* Ketika sutradara telah memutuskan bagaimana dia akan menafsirkan naskah, setiap adegan dibagi menjadi serangkaian tembakan, setiap bidikan yang menampilkan aksi dari sudut pandang tertentu. Tembakan tersebut kemudian diberi nomor secara berurutan

untuk memudahkan referensi tentang naskah, dalam urutan di mana mereka akan diputar.

Dalam produksi langsung, program diambil dalam urutan skrip (menjalankan pesanan). Saat merekam produksi, sutradara dapat merekam dalam urutan apa pun yang paling nyaman (urutan pemotretan) untuk kru, aktor, atau sutradara. Sutradara dapat memutuskan untuk menghilangkan bidikan ("drop shot 25"), atau menambahkan bidikan ekstra ("menambahkan bidikan 24A dan 24B). Dia mungkin memutuskan untuk merekam tembakan ke 50 sebelum shot 1 dan kemudian edit ke dalam urutan yang benar di lain waktu.

- Dialog. Seluruh dialog disiapkan, diucapkan ke kamera atau di antara orang-orang. (*Aktor /talent* dapat menghafal naskah atau membacanya dari teleprompters atau kartu petunjuk.)
- *Equipment*. Skrip biasanya menunjukkan kamera / mikrofon mana yang digunakan untuk setiap bidikan (mis., Cam. 2. Tiang ikan). Instruksi kamera dasar. Detail setiap bidikan dan gerakan kamera (mis., Cam. 1. CU di tangan Joe; dolly out to long shot.)
- Instruksi switcher (vision mixer). Misalnya: potong, memudar.
- Sumber kontribusi. Detail tempat rekaman video, grafik, umpan jarak jauh, dan sebagainya muncul dalam program.

## TIPS

Kiat untuk menulis dialog yang lebih baik: membuatnya tetap singkat

Menulis dialog yang lebih baik sering kali berarti menghapus dialog yang ada dan menggantinya dengan tindakan, atau mengganti tindakan sebelum meletakkan dialog apa pun. Semua penulis harus benar-benar mengenal film-film besar era bisu, dan bagaimana *tworeelers* Sennett dan celana pendek Chaplin bergerak maju dan membuat penonton terpesona. Ada seperangkat aturan dasar. Penulis hebat saat ini tidak benar-benar melakukan sesuatu yang berbeda dari penulis lelucon era bisu. Rahasia?, ringkas.

Televisi dan bioskop menyukai gerakan. Katakan apa yang ingin Anda katakan dengan cara sesingkat mungkin. Jika itu berarti mengeluarkan seluruh pidato, dan menggantinya dengan alis yang melengkung, lakukanlah. Jika Anda harus memilih di antara keduanya, alis yang melengkung memberikan efek yang lebih baik.

Plot gangster dan kisah cinta: Mengapa genre gangster begitu bertahan? Salah satu alasannya adalah karena gangster harus berpikir setengah detik lebih cepat dari musuhnya; seringkali hidupnya bergantung padanya. Sebuah anggukan

berbicara banyak; tanda centang di wajah bisa meruntuhkan kerajaan. Pendekatan ini dapat memandu penulis untuk menulis dialog yang lebih efektif di semua genre lainnya (termasuk kisah cinta). Dalam gambar gangster, dialognya bersifat kualitatif, bukan kuantitatif.

Sebagai latihan, cobalah menulis sketsa klasik (berdurasi 8 hingga 10 menit), à la Mack Sennett atau Buster Keaton. Perhatikan bahwa film bisu memiliki sedikit atau tanpa dialog (kecuali, mungkin, beberapa kartu judul) dan terdiri dari aksi yang hampir murni. Seperti semua tulisan visual, karakter Anda harus berpindah dari A ke B menggunakan rute sesingkat mungkin; rintangan menciptakan ketegangan dan drama. Penulis dapat membuat skenario penuh ketegangan di mana protagonis harus berpindah dari A ke B tanpa dialog. Keadaan ini dapat mencakup istirahat dari penjara, kencana prom, atau apa pun dengan rintangan yang harus diatasi. Ini adalah latihan yang bagus untuk menjaga otot-otot kreatif tetap bugar.

Sabastian Corbascio, Penulis dan Sutradara

## 16. Naskah

Naskah lengkap yang dramatis dapat disiapkan dalam dua tahap: skrip latihan dan skrip kamera.

- Skrip latihan biasanya dimulai dengan lembar informasi umum, termasuk daftar pemeran / karakter, detail tim produksi, dan pengaturan latihan. Mungkin ada sinopsis dari plot atau alur cerita, terutama ketika adegan harus diambil / direkam tidak berurutan. Skrip latihan mencakup detail lengkap dari elemen berikut:
  - Lokasi. Pengaturan tempat pengambilan gambar.
  - Waktu, hari dan kondisi cuaca. Tahap atau petunjuk lokasi. Misalnya, "Ruangan itu diterangi cahaya lilin, dan api unggun menyala terang."
  - Tindakan. Informasi dasar tentang apa yang akan terjadi dalam adegan (yaitu, gerakan aktor (Joe menyalakan cerutu).
  - Dialog. Nama pembicara (karakter) diikuti dengan dialog orang tersebut. Ini termasuk semua pidato yang disampaikan, sulih suara, sisipan suara (misalnya, percakapan telepon), komentar, pengumuman, dan sebagainya (mungkin dengan komentar terarah seperti "dengan sedih" atau "sinis").
  - Efek isyarat. Menunjukkan momen terjadinya perubahan (kilat, ledakan, Joe mematikan lampu).
  - Instruksi audio. Musik dan efek suara.
- Skrip kamera menambahkan detail lengkap perlakuan produksi di sisi kiri "skrip latihan" dan biasanya mencakup yang berikut:
  - Nomor tembakan
  - Kamera yang digunakan untuk bidikan dan kemungkinan posisi kamera
  - Detail pemotretan dasar dan gerakan kamera (*close Up* CU pada Joe; kembali dolly ke *long shot* LS saat dia naik)
  - Instruksi Switcher (*Cut, dissolve, fade*, dll.)

## Catatan

Tidak ada jalan pintas untuk menulis naskah yang baik, seperti halnya menulis cerita pendek, mengubah musik, atau

melukis gambar. Penulis naskah mempelajari teknik mereka melalui observasi, pengalaman, dan membaca. Tetapi ada panduan umum yang perlu diingat saat mempersiapkan.

## 17. visualisasi

Meskipun audio dan video sama-sama penting dalam sebuah produksi, pemirsa menganggap televisi sebagai media visual, itu berarti materi harus disajikan dalam bentuk visual sebanyak mungkin. Jika direncanakan dan *shot* dengan baik, gambar dapat memengaruhi penonton dengan kuat, terkadang dengan sedikit dengan kata - kata. Di lain waktu, program hampir sepenuhnya mengandalkan audio, menggunakan video untuk memperkuat, mendukung, dan menekankan apa yang didengar penonton. Mendongeng secara visual sulit tetapi akan menjadi kuat bila dipadukan dengan audio.

## 18. Asimilasi

Skrip produksi harus dikembangkan sebagai urutan yang mengalir mulus yang membuat satu poin pada satu waktu. Hindari pengalihan yang menggoda yang mengalihkan perhatian penonton dari tema utama. Sebisa mungkin, cobalah untuk tidak bolak-balik antara satu subjek dengan subje lainnya. Direktur perlu menghindari: sesuatu yang spektakuler, penuh gejolak,

menghibur, atau penuh aksi membingungkan (*three-ring circus effect*), yang dapat terjadi ketika mereka mencoba meliput beberapa aktivitas berbeda secara bersamaan. Idealnya, satu urutan harus mengarah secara alami ke urutan berikutnya.

Sebelum menyajikan sejumlah poin penting, jika sutradara menyampaikan gagasan pada tingkat itu dalam program video, kemungkinan besar penonton akan melupakan sebagian besar informasi. Penonton yang menonton video biasanya tidak bisa. Penonton tidak seperti membaca buku yang mereka dapat mengaturnya sendiri. Hal penting yang perlu diingat saat membuat skrip adalah perbedaan antara kecepatan sutradara dengan penonton dapat menerima informasi. Banyak hal tergantung, tentu saja, pada seberapa akrab penonton dengan subjek dan istilah yang digunakan. Ketika detailnya baru dan informasinya rumit, direktur harus mengambil lebih banyak waktu untuk mengkomunikasikan informasi dengan cara yang berarti. Ironisnya, sesuatu yang tampak sulit dan terlibat pada penayangan pertama dapat tampak lambat dan jelas pada beberapa penayangan kemudian. Itulah mengapa sangat sulit bagi direktur untuk memperkirakan efek materi pada mereka yang akan melihatnya untuk pertama kali. Para direktur menjadi begitu akrab dengan pokok bahasan sehingga mereka



mengetahuinya dengan sepenuh hati dan kehilangan objektivitas mereka.

Direktur harus menyederhanakannya. Jika kepadatan informasi atau kecepatan penyampaiannya terlalu tinggi, hal itu akan membingungkan, atau mendorong penonton untuk menonaktifkannya secara mental jika tidak secara fisik.

### 19. Kecepatan Video dan soundtrack Relatif

Saat urutan diedit bersama, editor menemukan bahwa gambar video dan *soundtrack* memiliki kecepatan alami mereka sendiri. Kecepatan itu mungkin lambat dan santai, sedang, cepat, atau singkat. Jika editor beruntung, kecepatan gambar dan suaranya akan kurang lebih sama. Namun, ada kalanya editor menemukan bahwa mereka tidak memiliki gambar yang cukup untuk menyesuaikan dengan urutan suara atau tidak memiliki cukup soundtrack untuk mengesampingkan jumlah tindakan dalam gambar.

Seringkali ketika aktor/talent telah menjelaskan suatu poin (mungkin membutuhkan 5 detik), gambar tersebut masih menunjukkan tindakan (mungkin 20 detik). Gambar atau tindakan harus diselesaikan sebelum komentar sebelum

melanjutkan ke poin berikutnya. Dalam skrip, sebuah dialog kecil mungkin akan sangat bermanfaat, sebagai rangkaian.

Kebalikannya bisa terjadi juga, di mana aksi dalam gambar itu singkat. Misalnya, lokomotif melewati *shot* dalam beberapa detik, lebih cepat daripada yang dibutuhkan *talent* untuk membicarakannya. Jadi lebih banyak gambar subjek diperlukan, dari sudut pandang lain, untuk mendukung dialog.

Meskipun gambar dan suara kurang lebih memiliki kecepatan yang sama, jangan terbiasa beralih ke bidikan baru segera setelah aksi dalam gambar tersebut selesai. Terkadang lebih baik melanjutkan gambar secara singkat, untuk memberikan waktu bagi penonton untuk memproses informasi yang baru saja mereka lihat dan dengar, daripada melanjutkan dengan pemotongan cepat dan komentar cepat.

Terlalu mudah untuk membebani *soundtrack*. Tanpa jeda, komentar bisa menjadi rentetan informasi yang tak ada habisnya. Selain itu, jika editor memiliki skrip terperinci yang sesuai dengan setiap momen gambar dan aktornya melambat sama sekali, kata-kata bisa keluar dari langkah dengan kata kunci yang terkait dengannya. Kemudian editor harus memotong bagian dari komentar atau membuat gambar (*shot* yang sesuai) untuk menyinkronkan gambar dan suara.

## 20. Gaya

Jenis naskah video yang paling buruk adalah jenis yang ditulis dengan gaya sastra formal, seolah-olah untuk artikel surat kabar atau esai, di mana kata, frasa, dan susunan kalimatnya sama dengan yang ada di halaman cetakan. Ketika dibacakan, jenis naskah ini cenderung terdengar seperti pernyataan resmi atau pernyataan daripada pidato sehari-hari yang lancar yang biasanya paling baik berkomunikasi dengan pemirsa televisi. Sebaiknya dalam menulis skrip penggunaan bahasa sehari-hari sehingga lebih mudah dan dapat menghindari konstruksi kalimat yang rumit.

Dibutuhkan beberapa pengalaman untuk dapat membaca skrip apa pun dengan lancar, dengan ekspresi alami yang menghidupkannya. Tetapi jika skrip itu sendiri ditulis dengan gaya kaku, kemungkinan besar tidak akan membaik dengan pendengaran. Materi harus disajikan seolah-olah *aktor /talent* tersebut sedang berbicara dengan seseorang di antara penonton, bukan memproklamirkan diri di atas panggung atau berbicara di pertemuan publik. Cara penyampaian informasi dapat memengaruhi seberapa menarik subjeknya

### TIPS

Kiat mengembangkan skrip

Bagaimana skrip dikembangkan bervariasi dengan jenis program dan cara kerja masing-masing direktur. Teknik dan proses penulisan skrip yang baik merupakan pembelajaran tersendiri, tetapi kita dapat melihat beberapa prinsip panduan dan poin khas yang perlu dipertimbangkan.

## 21. Sifat naskah

- Naskah dapat menjadi dasar dari seluruh perlakuan produksi. Di sini produksi dipentaskan, dilakukan, dan direkam seperti yang ditunjukkan dalam naskah. Sedapat mungkin, dialog dan tindakan mengikuti versi yang telah dituliskan.
- Penulis naskah dapat menyiapkan draf naskah (yaitu, perlakuan yang disarankan). Sutradara mempelajari dan mengembangkan draf ini untuk membentuk naskah pengambilan gambar.
- Naskah dapat ditulis setelah materi diambil. Program-program tertentu, seperti dokumenter, dapat diambil dari rencana garis besar yang telah terbentuk sebelumnya, tetapi materi terakhir akan sangat bergantung pada peluang saat itu. Naskah ditulis untuk memadukan materi ini menjadi satu alur cerita yang koheren, menambahkan komentar / dialog penjelasan. Pengeditan berikutnya dan pekerjaan pascaproduksi didasarkan pada versi skrip ini.
- Naskah dapat ditulis setelah materi diedit. Di sini editor videotape mengumpulkan materi pengambilan gambar, menciptakan kontinuitas dan dasar untuk alur cerita. Script tersebut kemudian dikembangkan agar sesuai dengan program yang diedit.
- Kadang-kadang, skrip baru dapat menggantikan skrip asli program dengan teks baru atau berbeda. Misalnya, jika program asli dibuat dalam bahasa yang berbeda dari bahasa yang dituju, program tersebut

dapat dipasarkan sebagai versi P&E, di mana soundtracknya hanya menyertakan "musik dan efek". Semua dialog atau komentar sulih suara ditambahkan (disulihsuarkan) nanti oleh penerima dalam bahasa lain.

## 22. Dasar Penulisan naskah

Skrip yang berhasil harus memenuhi dua persyaratan penting:

- Harus memenuhi tujuan utama program. Misalnya, harus dapat menghibur, menginformasikan, menggugah, atau membujuk (yaitu, elemen artistik, estetika, dramatis dari naskah).
- Harus praktis. Skrip harus menjadi kendaraan yang bisa diterapkan untuk kru produksi.

Pada dasarnya, kami perlu memastikan bahwa hal berikut terjadi:

- Naskah memenuhi tenggat waktunya. Kapan skrip diperlukan? Apakah ini untuk acara tertentu?
- Perawatannya wajib untuk anggaran, fasilitas, dan waktu yang tersedia. Naskah yang terlalu ambisius harus diatur ulang, diedit, dan adegan ditulis ulang untuk memberikan dasar yang bisa diterapkan untuk produksi. Perawatan tersebut sesuai dengan durasi program yang diantisipasi. Jika tidak, maka akan perlu untuk memotong urutan atau mengisi produksi dengan adegan tambahan setelahnya untuk menyesuaikan pertunjukan ke slot waktu yang ditentukan.
- Gaya dan bentuk penyajiannya sesuai untuk subjeknya. Gaya yang tidak cocok, seperti pendekatan yang ringan pada topik yang serius, dapat meremehkan subjek.

- Perlakuan subjek cocok untuk audiens yang dituju. Gaya, kompleksitas, konsentrasi informasi, dan sebagainya harus relatif terhadap kemungkinan minat dan rentang perhatiannya.

### 23. Sasaran Program Ini

- Apa kelompok usia target kita? (misalnya, anak-anak, kelas perguruan tinggi, siswa dewasa)
- Apakah anggota audiens adalah spesialis? (mis., staf penjualan, guru, penghobi)
- Dimana akan ditampilkan? (mis., ruang kelas, rumah, tempat umum)
- Apakah itu untuk studi individu pribadi atau audiensi massal?
- Perangkat tampilan apa yang akan digunakan? (mis., televisi, layar I-mag, online, telepon seluler)

### 24. Tujuan Program

- Apakah itu untuk hiburan, informasi, atau instruksi?
- Apakah itu dimaksudkan untuk membujuk? (seperti dalam periklanan, cuplikan program, ropaganda)
- Apakah ada tindak lanjut dari program ini? (penawaran publisitas, tes)

### 25. Keterkaitan Program

- Apakah itu terkait dengan atau mengikuti program lain?
- Apakah pemirsa perlu diingatkan tentang informasi masa lalu?
- Apakah gaya skrip harus serupa dengan program sebelumnya?
- Adakah kelalaian, kelemahan, atau kesalahan pada program sebelumnya yang dapat kami perbaiki pada program ini?

## 26. Pengetahuan Audiens

- Apakah audiens sudah familiar dengan subjeknya?
- Apakah audiens memahami istilah yang digunakan? Apakah informasinya rumit?
- Apakah informasi sebelumnya perlu diringkas?
- Apakah garis besar atau pengantar singkat membantu (atau mengingatkan) penonton?
- Apakah audiens cenderung berprasangka terhadap subjek, atau produk? (misalnya, memerlukan diplomasi atau perlakuan yang tidak ambigu secara hati-hati)

## 27. Durasi Program

- Apakah itu singkat? (harus membuat dampak langsung)
- Apakah cukup lama untuk mengembangkan argumen atau penjelasan untuk berbagai topik?

## 28. Detail Dalam Skrip

- Apakah skrip harus lengkap, dengan dialog dan tindakan? (perawatan visual yang sebenarnya tergantung pada sutradara)
- Apakah naskah menjadi dasar improvisasi? (mis., oleh pemandu atau dosen)
- Apakah itu lembar ide, memberikan garis besar untuk pengobatan?

## 29. Menulis Dialog

- Apakah untuk para aktor atau artis yang tidak berpengalaman untuk membaca? (untuk yang terakhir, buatlah singkat, singkatnya "gigitan" untuk dibaca dari pembisik atau diucapkan dengan kata-kata pemain itu sendiri)
- Apakah dialognya naturalistik atau "dialog karakter"?

### 30. Subjek Visual

- Jika subjeknya abstrak atau tidak ada lagi, bagaimana Anda akan mengilustrasikannya?

### 31. Persyaratan Skrip

- Hanya membutuhkan beberapa kata di halaman untuk menyarankan sebuah situasi, tetapi untuk mereproduksinya dalam gambar dan suara mungkin membutuhkan banyak waktu, biaya, dan usaha (misalnya, sebuah adegan pertempuran); Anda mungkin harus mengandalkan video perpustakaan stok yang tersedia.
- Apakah naskah menimbulkan masalah bagi sutradara? (misalnya, skrip yang melibatkan efek khusus, pemeranPengganti dll.)
- Apakah naskah melibatkan konsep mahal yang dapat disederhanakan? (misalnya, percakapan antarbenua dapat tercakup oleh transmisi satelit video dua arah yang mahal atau dapat dilakukan dengan menggunakan panggilan telepon disertai dengan rekaman yang diperoleh sebelumnya atau gambar diam)

### 32. Keterlibatan Subjeknya Dalam penelitian

- Apakah skrip bergantung pada apa yang ditemukan peneliti saat menyelidiki subjek?
- Apakah Anda sudah memiliki informasi yang dapat membantu direktur? (memiliki kontak, mengetahui lokasi yang sesuai, ketersediaan bahan sisipan, dll.)

### 33. Sumber gambar

- Akankah subjek dibawa ke studio (yang memungkinkan kontrol maksimum atas perlakuan program dan presentasi) atau akankah kamera ditempatkan di lokasi ke subjek? (ini mungkin termasuk



pengambilan gambar di museum, dll.); peluang naskah mungkin tergantung pada apa yang tersedia saat produksi sedang syuting.

### 34. Mulailah membuat skrip sederhana.

- Sebelum memulai perawatan skrip utama, akan sangat membantu jika Anda membuat versi kerangka kasar. Ini biasanya akan mencakup perlakuan garis besar umum yang mencakup berbagai poin yang perlu dimasukkan, dalam urutan yang direktur mengusulkan untuk menanganinya.

### 35. Menjadikan Visual

- Terkadang gambar saja dapat menyampaikan informasi lebih kuat daripada kata yang diucapkan.
- Cara sebuah komentar ditulis (dan diucapkan) dapat memengaruhi cara penonton menafsirkan gambar (dan sebaliknya).
- Gambar bisa mengganggu. Orang mungkin berkonsentrasi untuk melihat daripada mendengarkan!
- Hindari "kepala bicara" sedapat mungkin. Tunjukkan subjek yang dibicarakan daripada orang yang berbicara.
- Scriptnya hanya bisa menunjukkan perawatan visual. Jarang ada detail pengambilan gambar yang spesifik, kecuali hal itu penting untuk plot atau situasinya. Sutradara punya ide sendiri!

### 36. Kelebihan beban

- Tetap sederhana. Jangan bertele-tele atau menggunakan kalimat yang rumit. Tetap pada intinya. Ketika suatu subjek sulit, diagram, bagan, atau grafik yang menyertainya dapat membuat informasi lebih mudah dipahami.
- Jangan memberikan terlalu banyak informasi dalam satu waktu. Jangan mencoba memasukkan terlalu banyak informasi ke dalam program.

Lebih baik berlaku adil untuk beberapa topik daripada membahas banyak topik secara tidak memadai.

### 37. Mengembangkan aliran ide

- Tangani satu subjek pada satu waktu. Umumnya hindari memotong antara topik yang berbeda, flashbacks, dan flash forward.
- Jika layar memiliki teks untuk dibaca, biarkan suara yang tidak terlihat membaca informasi yang sama atau berikan waktu yang cukup bagi pemirsa untuk membacanya.
- Tidak memiliki informasi yang berbeda di layar dan di komentar. Ini bisa mengganggu dan membingungkan penonton.
- *Shot* agar satu subjek atau urutan mengarah secara alami ke subjek berikutnya.
- Jika ada sejumlah topik, pikirkan bagaimana mereka terkait dan transisi yang diperlukan untuk menjaga minat audiens.

### 38. Mengembangkan kecepatan.

- Variasikan kecepatan program. Hindari langkah cepat saat menyampaikan fakta. Ini menyampaikan kesan keseluruhan, tetapi fakta tidak meresap. Langkah yang lambat bisa membosankan atau menenangkan, tergantung pada isinya.
- Ingatlah bahwa audiens tidak dapat merujuk kembali ke program (kecuali jika interaktif). Jika mereka melewatkan satu poin, mereka mungkin gagal memahami poin berikutnya dan mungkin akan kehilangan minat.

### 39. Mengembangkan gaya

- Gunakan gaya penulisan yang sesuai untuk pemirsa yang dituju. Biasanya ditujukan pada gaya informal dan santai.

- Ada banyak perbedaan antara gaya halaman yang dicetak dan cara orang biasanya berbicara. Membaca dari pembisik, ini menghasilkan efek kaku yang tidak wajar.
- Berhati-hatilah saat memasukkan humor dalam naskah.

## Daftar Pustaka

- Annistri, Ayunindya, Mohammad Syahriar Sugandi, (2019). *Analisis Wacana Kritis Sara Mills dalam Video Klip Musik Despacito Karya Luis Fonsi, Jurnal Dialektika Vol 6 No 1: Program Studi Ilmu Komunikasi, Publisher: Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom*
- Ardianto, Deny Trim Bedjo Riyanto, (2020). *Film Tari; Sebuah Hibridasi Seni Tari, Teknologi Sinema, dan Media Baru. MUDRA Jurnal Seni Budaya, vol 35/1/II: Institut Seni Indonesia Denpasar.*
- Aziza Listiana, AdistikahAqmarina, (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease, Kementerian Kesehatan RI: Jakarta.*
- Ardianto, Deny Tri, Bedjo Riyanto. (2020). *Film Tari, Teknologi Sinema, dan Media Baru, MUDRA Jurnal Seni Budaya Volume 35, Nomor 1, Februari: Institut Seni Indonesia Denpasar.*
- Bardici, Minavere Vera (2012). *A Discourse Analysis of the Media Representation of Social Media for Social Change - The Case of Egyptian Revolution and Political Change. Thesis Submitted for Completion of Master of Communication for Development, Malmö University: Sweden*
- Bardica, Vera Minavere. (2012). *A Discourse Analysis of the Representation of Social Change-The Case of Egyptian Revolution and Political Change. Thesis Submitted for Completion of Master of*

Communication for Development, Malmo University:  
Sweden.

Cartwright, Steve R. (1996). *Pre-Production Planning for Video, Film, and Multimedia*. Focal Press: Singapore.

English Program Sevice. (2003). *Film and Video Production 12*. Nova Scotia Department of Education: Province of Nova Scotia

Eriyanto, (2001). *Analisis Wacana*. LKiS: Yogyakarta.

Ferninaindis, Ni Kadek Wina, Hendra Santosa, I Komang Arba Wirawan, (2020), *Penerapan Konsep Warna Dingin Pada Tata Artistik Program Televisi Dunia Anak TVRI Bali*, MUDRA Jurnal Seni Budaya Volume 35, Nomor 1, Februari: Institut Seni Indonesia Denpasar.

Hall, Stuart.(2011), *Budaya, Media, Bahasa*. Yogyakarta: Jalasutra.

Irving David K. Peter W. Rea. (2006). *Producing & Directing The Short Film&Video*. Elsevier: Tokyo.

Jones H. Rodney, Alice Chik, Cristoph A. Hafner. (2015). *Discourse and DigitalPractices, Doing Discourse Analysis in the Digital Age*. Routledge: London and New York.

Juditha, Christiany, (2018), *To Reduce The Spread of Hoax, Symbolic Interactionism in Anti Hoax Virtual Community*, Puslitbang Aplikasi Informatika dan Informasi Komunikasi Publik: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.

- Milerson, Gerald, Jim Owens. (2008). *Video Production Hand Book*, Elsevier: China.
- Patrut Bogdan, Monica Patrut. (2014). *Social Media in Politics. Case Studies on the Political Power of Social Media*, Springer: London.
- Kurnia, Ari. (2017). *Fenomena Akun Anonim di Media Sosial Sebagai Sumber Informasi dan ekonomi. Journal Communication Spectrum*, Vol. 4 No. 2 Februari t Juli 2017, Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakri
- Moleong, J. Lexy (2017). *Metodelogi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*, PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Pașrut, Bogdan, Monica Pașrut, (2014). *Case Studies on the Political Power of Social Media*. Vasile Alecsandri University of Bacau: Romania.
- Prawitasari, Regina Wikan Pangrepti, (2014). *A Critical Discourse Analysis Of Three (3) Advertisement Entitled "Always on, Bebas Itu Nyata" Girl's Version*. Thesis Study program of English Department of Languages and Literature, Faculty of Cultural Studies: University Brawijaya
- Sarmita, I Made, (2019). *Wacana KB Krama Bali: Analisis Persepsi Warganet di Media Sosial FaceBook*. Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies) Vol 9 No 2 (2019): Dunia Politik dan Hospitaliti Perempuan Bali, Publisher: Pusat Kajian Bali Universitas Udayana.
- Setyorini Nurul, (2017). *Perempuan dan Kejahatan Cyber:*

*Analisis Wacana Kritis Pemberitaan Perempuan di Media Sosial. Jurnal Studi Kultural: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia/ Universitas Muhammadiyah Purworejo.*

Susanto Aji, Anom Purnomo, Monica Revias Purwa Kusuma, (2019). Pengungkapan Estetika Fotografi “Instagramable” Di Era Pariwisata Destinasi Digital *Pengungkapan Estetika Fotografi “Instagramable”* MUDRA Jurnal Seni Budaya Volume 34, Nomor 3: ISI Denpasar.

Walter, Ekaterina, Jessica Gioglo, (2014). *How to Use Visuals, Videos, and Social Media to Market Your Brand “The Power Of Visual Storytelling”*. New York Chicago San Francisco Athens London Madrid Mexico City Milan New Delhi Singapore Sydney Toronto.

Walter, Ekaterina. Jessica Gioglo, (2014). *The Power of Storytelling. How to Use Visuals, Videos, and Social Media to Market Your Brand*. Mc Graw Hill Education: Singapore.

Wirawan, I Komang Arba, (2017). *Komodifikasi Tubuh Perempuan dalam Kover Majalah Playboy*, Pusat Penerbitan LP2MPP: ISI Denpasar.