

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian *Editing Video*

Seperti yang ditulis oleh Franky Cutuhatunewa di dalam *website www.caraeditvideo.com* (2014) *editing video* adalah sebuah proses *edit* terhadap klip-klip *video* hasil dari proses *shooting*, dimana pada proses ini seorang *editor* memilih atau menyunting gambar dalam bentuk *Video* tersebut dengan cara memotong klip-klip *video* (*cut to cut*) kemudian menggabungkan potongan-potongan *video* tersebut, menjadi sebuah *video* yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah *video* yang baik untuk ditonton.

Dalam proses *editing* itu sendiri seorang *editor* akan menambahkan berbagai *effect* serta menyisipkan transisi, sehingga *video* akan terlihat lebih menarik saat ditonton. Oleh sebab itu proses *editing* menjadi salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia *broadcasting*.

Dalam proses *editing*, tidak cukup hanya menggabungkan gambar begitu saja, tetapi banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses *editing*, misalnya, seorang *editor* harus juga bisa memberi sentuhan rasa dalam memandang sebuah *angle camera* yang baik, sehingga bisa memberi sentuhan *editing* yang menarik.

2.2 Pengenalan Adobe Premiere Pro CS6

Adobe Premiere Pro CS6 merupakan *software* untuk melakukan *editing video*. Seperti yang ditulis oleh Razaq & Ispantoro (2011) dalam buku *The Magic of Movie Editing*, *software* keluaran Adobe Corporation ini memang sudah umum digunakan untuk mengedit *video* baik untuk keperluan film, iklan dan lain lain. Adobe Premiere Pro CS6 memiliki keunggulan bisa menerima hampir semua ekstensi *video*, seperti .avi, .mov, .wmv dan lain lain. Pada buku itu juga ditulis dasar-dasar pengenalan tools dari Adobe Premiere Pro CS6.

1. Halaman Awal

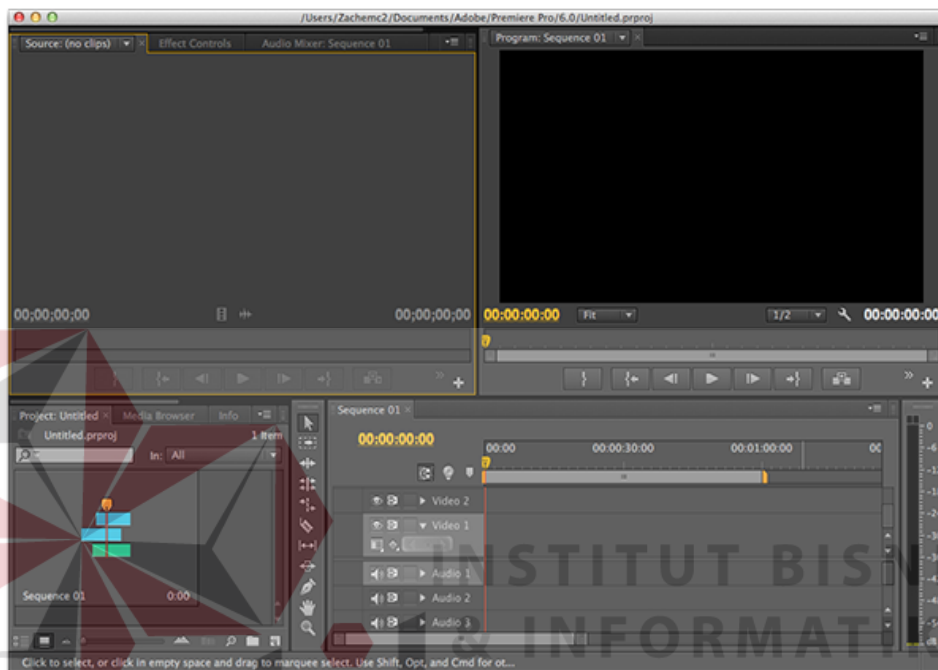


Gambar 2.1 Tampilan *Start Page* Adobe Premiere Pro CS6
Sumber: (Screenshot Pribadi)

Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses Adobe Premiere Pro CS6. Cara mengakses Adobe Premiere Pro CS6 pertama kali yaitu double klik pada *icon* yang ada di *desktop* atau lihat

dari daftar program. Tampilan *start page* pertama kali membuka Adobe Premiere Pro CS6.

2. Lingkungan Kerja Adobe Premiere Pro CS6



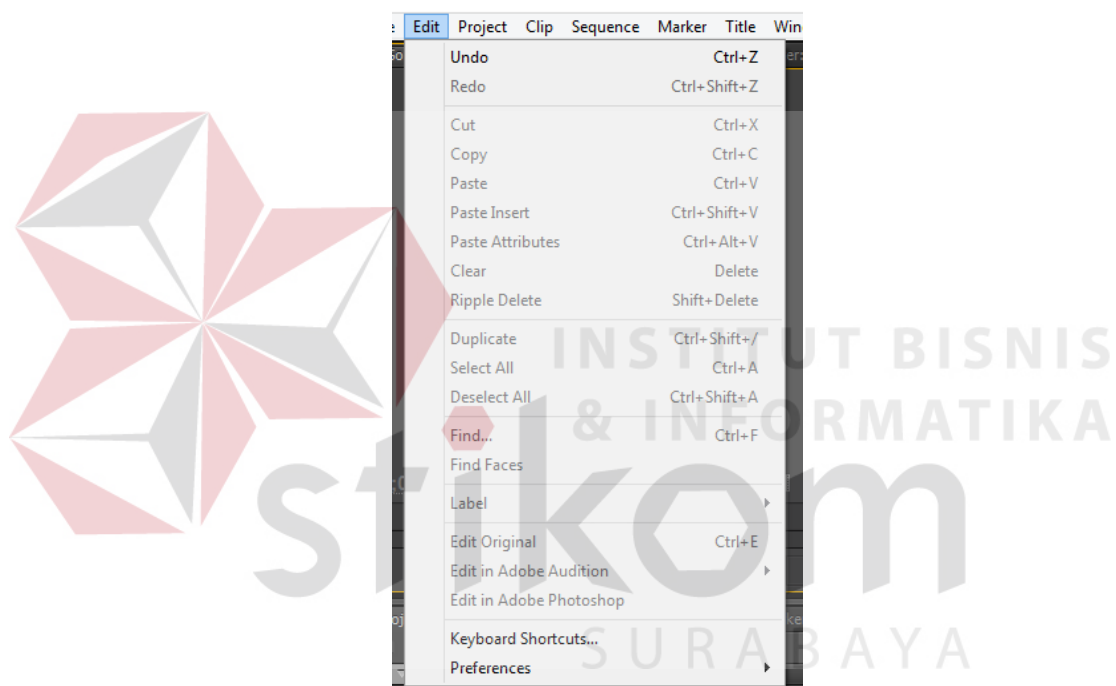
Gambar 2.2 Komponen Utama Adobe Premiere Pro CS6
Sumber: (Screenshot Pribadi)

Secara garis besar, lingkungan kerja (*Workspace*) Adobe Premiere Pro CS6 terdiri dari beberapa komponen utama yang bisa dilihat seperti pada gambar:

- a. *Menu Bar* adalah *menu* yang berisikan menu-menu *pull down*. Cara menggunakan *menu* ini adalah dengan cara mengklik atau menggunakan *alt*+huruf yang bergaris bawah pada *menu bar*.
- b. *Standard Toolbar* Toolbar yang berisi sekumpulan ikon sebagai *shortcut* untuk perintah tertentu. Perintah yang terdapat pada *standart toolbar* adalah perintah-perintah *standart* seperti *new*, *save*, *open*, *copy*, *cut*, *print*, maupun *paste*.

- c. *Preview* adalah monitor atau tampilan layar *video* yang ada dibawah *menu bar* yang berfungsi untuk menampilkan *video* dalam proses *editing*, baik sebelum di *edit* maupun sudah di *edit*.
- d. *Timeline* merupakan menu yang dipergunakan untuk mengatur durasi *Video* yang sedang di edit.

3. *Menu-Edit*



Gambar 2.3 Komponen *Menu-Edit* Adobe Premiere Pro CS6
Sumber: (*Screenshot Pribadi*)

- a. *Undo*: Kembali ke langkah sebelumnya.
- b. *Redo*: Kembali ke langkah selanjutnya. Kebalikan dari *menu undo*. Bila memilih menu ini komputer akan menampilkan langkah selanjutnya.
- c. *Cut*: Mengambil dan menghapus dengan tujuan untuk memindahkannya ke tempat lain dengan menggunakan *paste* .

- d. *Ripple Cut*: Mengambil dan menghapus *clip* yang berada di *Timeline* pada suatu durasi dengan tujuan memindahkan *clip* tersebut ke tempat lain atau durasi lain.
- e. *Copy*: Menduplikat *clip* dengan tujuan untuk memberikan *clip* tersebut ke tempat lain.
- f. *Replace*: Mengganti atau menimpa *clip* yang sudah dengan *clip* yang lain.
- g. *Delete*: Menghapus *clip*.
- h. *Ripple Delete*: Menghapus *clip* dan menggeser *clip* yang dibelakangnya.
- i. *Delete Parts*: Menghapus efek yang ada di dalam *clip* tanpa menghapus *Clip* itu sendiri.
- j. *Delete In/Out*: Menghapus *clip* sesuai dengan seting In - Out.
- k. *Ripple Delete In/Out*: Sama dengan menu *Delete In/Out*. Perbedaan hanya pada terjadinya pergeseran *clip* yang di belakang *clip* yang di hapus. *clip* yang ada di belakang *Out* akan bergeser ke depan.
- l. *Delete Gap*: Menghapus are kosong yang ada di *timeline*.
- m. *Move To Previous Edit Point*: Menggeser akhir *Clip* yang bersebelahan dengan *clip* sesudahnya.
- n. *Move To Next Edit Point*: Sama seperti menu *Move to Previous Edit Point*. Perbedaan pada menentukan awal *clip* pada *clip* selanjutnya.
- o. *Add Cut Point*: Pemotongan *clip* sekaligus memeberikan tanda potong di dalam *Multicam Mode*.

- p. *Remove Cut Point*: Menghapus tanda *Add Cut Point* sekaligus menggabungkan *clip* yang terpotong oleh *Add Cut Point*.
- q. *Set Between In/Out*: Memberikan *In* (awal area) dan *Out* (akhir area) dengan otomatis dengan tujuan area tersebut akan di hapus atau *copy* atau yang lain.
- r. *Add Sequence To Bin*: Membuat lembar kerja baru di bagian *Bin*.

2.3 Pengertian Video

Menurut Iwan Binanto dalam buku *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya* (2010:10), kata *video* berasal dari kata Latin yang berarti saya lihat. *Video* adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi *video* adalah televisi. *video* juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah *video* juga digunakan sebagai singkatan *videotape*, perekam *video*, dan pemutar *video*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *video* merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain *video* merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. *Video* sebenarnya berasal dari bahasa Latin, yakni *video, vidi, visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat. Media *video* merupakan salah satu jenis media *audio visual*. Media *audio visual* adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media *audio visual*

merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak.

Azhar Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa *video* merupakan gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa *video* merupakan salah satu jenis media *audio* visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan *video* melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. *Video* dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2.4 Kelebihan dan Kekurangan Video

Menurut Daryanto (2011:79), mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media *video*, antara lain:

1. Kelebihan
 - a. Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
 - b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

2. Kekurangan

- a. *Opposition*, Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- b. Material pendukung, *video* membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- c. *Budget*, untuk membuat *video* membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2.5 Tujuan *Editing*

Seperti yang ditulis oleh Titik Wahyuni di dalam *website* <http://titikwahyuni.weebly.com> (2013) Ada banyak alasan melakukan pengeditan dan pendekatan *editing* sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan. yang terpenting adalah ketika kita melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan melakukan *editing*. namun secara umum tujuan *editing* adalah sebagai berikut :

1. Memindahkan klip *video* yang tak dikehendaki
2. Memilih gambar dan klip yang terbaik
3. Menciptakan arus
4. Menambahkan efek, grafik, musik dll
5. Mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar
6. Memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman

2.6 Editor

Editor adalah *sineas profesional* yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh. Seorang *editor* dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shotnya*.

Maksud *sense of story telling* yang kuat adalah *editor* harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam *shot-shot* yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film (Taslim, 2009).

2.7 Jenis-jenis Shot Pengambilan Gambar

Dalam produksi *video* maupun film. Menurut artikel dalam *website kinekita.com* (2014) dijelaskan ada sekitar 14 *tipe shot* dalam pengambilan gambar yang biasa digunakan sebagai acuan para tim produksi (khususnya departemen kamera), masing-masing *tipe shot* tersebut memiliki fungsi berbeda, hal ini disesuaikan dengan isi pesan yang ingin disampaikan melalui bahasa visual.

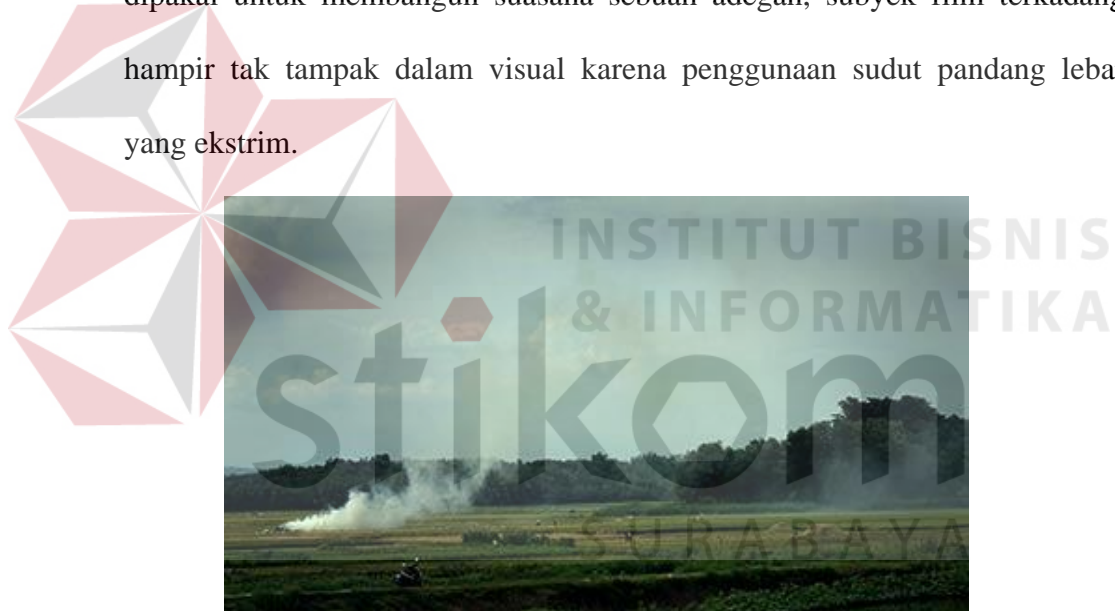
Terminologi *tipe shot* (*Shot size/type of shot* atau ukuran *shot*), sampai saat ini memang sangat bervariasi di lingkungan produksi *audio* visual, meski demikian tetap ada prinsip-prinsip dasar yang sama dalam implementasinya.

Pemberian nama dan pedoman untuk beragam *tipe shot* tersebut sampai saat ini seolah telah menjadi “kesepakatan” umum di industri *video*, film dan televisi.

Macam-macam *Tipe Shots* dalam pengambilan gambar yang sering digunakan dalam produksi film dan *video* diantaranya :

1. *EWS (Extreme Wide Shot)*

Extreme wide shot merupakan *tipe shot* yang digunakan untuk menunjukkan sebuah lingkungan dimana subyek film berada. *Tipe shot* ini seringkali dipakai untuk membangun suasana sebuah adegan, subyek film terkadang hampir tak tampak dalam visual karena penggunaan sudut pandang lebar yang ekstrim.



Gambar 2.4 Contoh *EWS (Extreme Wide Shot)*
(Sumber: *Kinekita.com*)

Gambar 2.4 adalah *Tipe shot EWS* juga sering digunakan dalam film kolosal yang melibatkan ribuan subyek, dengan menggunakan *tipe shot* ini jumlah pasukan skala besar dan megah dapat digambarkan secara sempurna.

2. *Very Wide Shot (VWS)*

Very Wide Shot merupakan *tipe shot* sangat luas, namun secara visual lebih sempit jika dibandingkan dengan *tipe Extreme wide shot*.



Gambar 2.5 Contoh *Very Wide Shot* (VWS)
(Sumber:kinekita.com)

Pengambilan gambar dengan tipe *Very Wide Shot* ini masih sangat memungkinkan untuk mengambil banyak subyek dalam sebuah frame.

Meskipun subjek film sudah dapat terlihat dengan shot ini, tetapi belum ada penekanan, karena tipe shot ini masih dalam rangka membangun suasana lingkungan dimana subyek film berada.

3. *Wide Shot* (WS)

Dalam tipe *Wide Shot*, subjek sudah dapat diidentifikasi dengan jelas karena telah memenuhi *frame* gambar meski terdapat jarak diatas kepala dan dibawah kaki. Penggunaan jarak diatas dan dibawah subyek tersebut digunakan untuk “ruang aman” agar lebih nyaman untuk dilihat.



Gambar 2.6 Contoh *Wide Shot (WS)*
(Sumber: *Kinakita.com*)

Tipe Wide Shot di beberapa lingkungan produksi juga sering disebut *Long Shot*, *Full Shot* dan *Total Shot*, dimana subyek ditampilkan secara keseluruhan.

4. *Mid Shot (MS)*

Mid Shot atau sering disebut juga sebagai *Medium Shot* merupakan *tipe shot* yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci, pada subyek manusia *tipe shot* ini akan menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.



Gambar 2.7 Contoh *Mid Shot (MS)*
(Sumber: *Kinekita.com*)

Gambar 2.7 adalah *Tipe Mid Shot* masih memiliki ruang untuk memberi keleluasaan subyek dalam bergerak, *tipe shot* ini sering juga digunakan sebagai permulaan pengambilan gambar sebelum kameraman mengambil gambar lebih dekat untuk mengekspose reaksi dan emosi subyek. Bagi penonton *tipe shot* ini masih dirasakan seolah-olah mereka sedang melihat seluruh subjek. *Tipe shot* ini sering digunakan saat subyek berbicara untuk memberi informasi, misalnya pada waktu wawancara, pengambilan gambar presenter televisi maupun saat dialog dalam film fiksi.

5. *Medium Close Up (MCU)*

Medium Close Up merupakan jenis *shot* untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran *shot* sebatas dada hingga kepala. Ekspresi wajah dari *tipe shot* ini sudah bisa ditangkap melalui *frame* kamera.



Gambar 2.8 Contoh *Medium Close Up (MCU)*
(Sumber: *Kinekita.com*)

6. *Close Up (CU)*

Tipe shot Close Up sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional subyek. *Tipe shot* ini biasanya mengambil subyek manusia hanya bagian

kepala saja. *Close up* juga berguna untuk menampilkan *detail* dan dapat digunakan sebagai *cut-in*.



Gambar 2.9 Contoh *Close Up (CU)*
(Sumber: *Kinekita.com*)

7. *Extreme Close Up (ECU, XCU)*

ECU (juga dikenal sebagai *XCU*) merupakan *tipe shot* untuk menampilkan *detail* obyek, misalnya mata, hidung, atau telinga.



Gambar 2.10 Contoh *Extreme Close Up (ECU, XCU)*
(Sumber: *Kinekita.com*)

Melakukan pengambilan gambar dengan *Extreme Close Up* perlu pertimbangan khusus, hal ini jarang sekali dilakukan apabila tidak ada alasan yang kuat.

8. *Cut-In (CI)*

Cut-In adalah *tipe shot* yang diambil secara khusus dengan menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara rinci. Hal ini biasanya digunakan untuk menekankan emosi subyek, misalnya gerakan tangan, gerakan kaki, atau yang lainnya sehingga bisa menunjukkan antusiasme, agitasi, kegelisahan, atau apapun yang dialami subyek.



Gambar 2.11 Contoh *Cut-In (CI)*
(Sumber: *Kinekita.com*)

9. *Cutaway (CA)*

Cutaway adalah *jenis shot* yang digunakan untuk membangun situasi, subjek bisa berbeda, misalnya hewan kesayangan milik subyek, bagian yang berbeda dari subjek misalnya properti milik subyek, atau apa pun.



Gambar 2.12 Contoh *Cutaway* (CA)
(Sumber: *Kinekita.com*)

Cutaway ini bisa digunakan sebagai penguat suasana shot dan menambah informasi tertentu tentang subyek melalui bahasa visual.

10. *Two Shot*

Two Shot merupakan *tipe shot* yang menampilkan dua orang dalam satu *frame* kamera, *tipe shot* ini dapat digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya, masing-masing subyek dapat saling berinteraksi dan terlibat dalam gerakan atau tindakan dalam pengambilan gambar.



Gambar 2.13 Contoh *Two Shot*
(Sumber: *Kinekita.com*)

Gambar 2.13 adalah *Tipe shot* ini juga sering digunakan ketika dua presenter sedang membawakan acara ataupun memperkenalkan dua orang secara bersamaan.

11. *Over the Shoulder Shot (OSS)*

Over the Shoulder Shot adalah *tipe shot* yang dilakukan untuk dua subyek, tapi pengambilan gambar dilakukan dari belakang bahu salah satu subyek. Orang yang dihadapi subjek biasanya harus menempati sekitar $1/3$ *frame*.



Gambar 2.14 Contoh *Over the Shoulder Shot (OSS)*
(Sumber: *Kinekita.com*)

Tipe shot ini biasa digunakan dalam sebuah percakapan dua subyek, *Framing* gambar bisa dilakukan bergantian sehingga visual dapat terlihat dinamis.

12. *Noddy Shot*

Noddy Shot biasanya digunakan dalam wawancara maupun dialog. *Tipe shot* ini juga digunakan untuk menangkap respons maupun reaksi salah satu subyek saat subyek lain bicara dalam pengambilan gambar *Over the Shoulder shot*.



Gambar 2.15 Contoh *Noddy Shot*
(Sumber: *kinekita.com*)

13. *Point-of-View Shot (POV)*

Point-of-view shot merupakan *tipe* pengambilan gambar atau *shot* yang menunjukkan sesuatu dari sudut pandang subjek, dalam hal ini fungsi kamera sebagai mata subjek.



Gambar 2.16 *Point-of-View Shot (POV)*
(Sumber: *Kinekita.com*)

14. *Weather Shot*

Weather Shot merupakan *tipe shot* yang menjelaskan tentang cuaca dimana subyek berada. *Shot-shot* cuaca biasanya juga dapat digunakan untuk mewakili suasana hati subyek.



Gambar 2.17 Contoh *Weather Shot*
(Sumber: *kinekita.com*)

2.8 Metode *Editing Video*

Didalam proses *Editing Video* ada beberapa metode yang biasanya dipakai dalam proses pengeditan *Video*, dan masing-masing metode ini tentu mempunyai proses yang berbeda. Seperti yang ditulis oleh Franky Cutuhatunewa di dalam *website www.caraeditvideo.com* (2014) Walaupun saat ini, metode non linear *editing* yang paling banyak digunakan oleh *editor-editor Video profesional*, namun ada baiknya bagi kita untuk mempelajari berbagai metode *editing* ini.

1. film *splicing* (penyambungan film)

Penyambungan film secara teknis bukanlah *Video editing*, melainkan film *editing*. Tetapi sangat penting bagi kita terutama bagi seorang *editor Video*, untuk mengerti metode ini karena, ini merupakan metode *edit* yang pertama dalam mengedit gambar-gambar bergerak atau dapat dikatakan gambar hidup. Secara konseptual, metode ini merupakan dasar dari metode *editing Video* yang ada saat ini.

Metode ini dulunya dilakukan dengan cara memotong bagian-bagian film, dan ini menjadi sebuah metode yang merupakan sebuah landasan *editing* secara tradisi. Proses penyambungan film ini biasanya memotong setiap bagian film, kemudian mengolahnya dengan cara membuang bagian yang tak diperlukan.

Proses ini merupakan sebuah proses langsung dan begitu mekanikal. secara teori, penyambungan film biasanya dilakukan dengan gunting dan *tape* peyambung. Didalam perkembangan proses penyambungan film ini terus mengalami peningkatan, karena pada akhirnya ternyata, pilihan dalam metode penyambungan jatuh kepada pilihan yaitu menggunakan mesin penyambung dan menjadi solusi praktis.

2. *Tape to tape (linear)*

Tape to tape, atau *linear* adalah metode origin elektronik, yang dipakai sebelum penggunaan komputer dikenal pada sekitar tahun 1990. Walaupun untuk saat ini, metode ini tidak mejadi pilihan favorit, tapi dalam hal-hal tertentu metode ini masih banyak digunakan. Ketrampilan seorang *editor* dalam metode *editing* seperti ini diyakini akan tetap bermanfaat dalam jangka waktu yang panjang.

Cara kerja dalam metode *linear* adalah mengcopy secara selektive dari satu *tape* ketape yang lain. dalam metode ini setidaknya digunakan dua *tape*, satu sebagai sumber dan satu sebagai perekam atau *recorder*. Prosedurnya sangat mudah dan sederhana karena dilakukan dengan cara, memasukan kaset *Video*

yang berisi gambar yang akan diedit di *tape* sumber atau *source* dan satu kaset kosong di *tape* perekam atau *recorder*.

Langkah selanjutnya menekan tombol *play* pada *tape* sumber atau *source*, kemudian tekan tombol *record* pada *tape* perekam atau *recorder*. Di dalam proses *editing*, biasanya memilih gambar atau klip yang diinginkan. dengan cara ini panjang atau durasi film menjadi lebih singkat dan padat. Gambar yang direkam pada *tape* perekam atau *recorder*lah yang akan menjadi gambar yang akan ditayangkan atau diterbitkan.

Metode ini disebut metode *linear* karena proses pengeditan dilakukan secara *linear*, mulai dari awal pengambilan gambar sampai terakhir gambar diambil.

Adapun kekurangannya, jika *editor* melakukan kekeliruan atau baru menyadari ada yang terlupakan padahal proses sudah berjalan, maka sangat sulit untuk melakukan pengeditan ulang dari awal lagi. Namun demikian harus diakui metode ini amat sederhana dan bebas dari banyak gangguan.

3. Metode Digital komputer (*non linear*)

Dalam metode ini, gambar atau clip di *capture* kemudian disimpan dalam *harddisk* yang kemudian akan di *edit* dengan menggunakan perangkat lunak yang merupakan program atau *software* tertentu. Biasanya setelah proses *editing* sudah selesai dilakukan, maka gambar hasil dari proses *editing* tersebut akan kembali dipindahkan ke pita kaset *tape* atau ke optikal *disk* atau CD.

Tentu memakai metode ini mempunyai keuntungan yang lebih dari *linear editing*, karena metode ini sangat flexibel. Dalam metode ini seorang *editor* dapat mengedit gambar sesuka hati dan tidak perlu dilakukan secara *linear*, itulah kenapa metode ini disebut sebagai *non linear*.

Walaupun metode ini lebih baik dari metode *linear* bukan berarti tanpa kekurangan, karena sebenarnya metode ini juga memiliki kekurangan yaitu metode ini amat bergantung pada perangkat keras atau *hardware* serta perangkat lunak atau *software* yang kita pakai. selain itu, dalam beberapa hal ada juga hasil pengambilan gambar atau standar *Video* yang tidak compatible atau tidak cocok dengan *software* yang kita gunakan.

Metode *non linear* ini memang memerlukan proses pembelajaran khusus, karena proses *editing* seperti ini lebih sulit dipelajari ketimbang *linear editing*, namun jika kita sudah memahami cara kerjanya dengan baik maka kita dapat melakukan sebuah proses *editing* yang lebih baik dan tentu cepat.

4. *Live editing*

Untuk *live editing* biasanya dilakukan untuk *even* atau acara-acara tertentu yang disiarkan secara langsung oleh televisi, misalnya siaran langsung pertandingan sepak bola, konser musik, *breaking news*, dll. Prosesnya adalah beberapa kamera dan *Video* disambungkan langsung ke sentral *mixing* dan *control* dan di *edit* pada saat itu juga, kemudian disiarkan secara langsung, seperti berbagai *live even*.

2.9 Produksi Program Televisi

Dalam bukunya yang berjudul *Teknik Produksi Program Televisi* (Wibowo, 2007;7) memberikan pengertian bahwa dalam memproduksi program televisi seorang *produser* dihadapkan pada 5 hal sekaligus yang memerlukan pemikiran mendalam yakni materi produksi, sarana produksi, biaya produksi (*Financial*), Organisasi pelaksana produksi dan tahapan pelaksanaan produksi.

1. Materi Produksi

Bagi seorang *produser*, materi produksi dapat berupa apa saja. Seorang *produser profesional* dengan cepat mengetahui apakah materi atau bahan yang ada dihadapannya akan menjadi materi yang baik atau tidak. Seorang *produser* saat berhadapan dengan suatu karya cipta seperti musik, atau lukisan, gagasannya mulai tergerak. Berawal dari hal-hal seperti itulah mulai muncul ide atau tema yang kemudian diwujudkan menjadi *treatment*.

Treatment adalah langkah pelaksanaan perwujudan gagasan menjadi program. Oleh karena itu *treatment* pada setiap program berbeda-beda. Dari *treatment* akan diciptakan sebuah naskah atau *script* dan langsung dilaksanakan produksi program. Dari sinilah penyempurnaan konsep program dapat dilaksanakan sehingga menghasilkan naskah atau program yang berkualitas atau baik.

2. Sarana Produksi

Sarana yang menjadikan penunjang terwujudnya ide menjadi konkret, yaitu hasil produksi. Tentu saja diperlukan kualitas alat standar yang mampu menghasilkan gambar dan suara yang bagus. Ada tiga perlengkapan yang

diperlukan saat atau sebagai alat produksi, yaitu perekam gambar, peralatan perekam suara, dan pencahayaan.

3. Biaya Produksi

Dalam sebuah produksi program tentunya diperlukan perencanaan biaya untuk menunjang jalannya sebuah produksi. Oleh karena itu, biaya produksi dapat didasarkan pada dua kemungkinan yaitu *financial oriented* dan *quality oriented*.

a. *Financial Oriented*

Perencanaan biaya produksi yang didasarkan pada kemungkinan keuangan yang ada. Kalau keuangan terbatas berarti tuntutan tertentu untuk kebutuhan produksi harus pula dibatasi, misal tidak menggunakan artis yang pembayarannya mahal, konsumsi yang tidak terlalu mewah, dan lain-lain.

b. *Quality Oriented*

Perencanaan biaya produksi yang didasarkan atas tuntutan kualitas hasil produksi yang maksimal. Dalam hal ini tidak ada masalah keuangan. Produksi dengan orientasi *budget* semacam ini biasanya *prestige*. Produksi yang diharapkan mendatangkan keuntungan besar, baik dari segi nama maupun *finansial*.

4. Organisasi Pelaksanaan Produksi

Suatu produksi program televisi melibatkan banyan orang misalnya *crew* artis dan fungsionaris. Polisi aparat setempat dimana lokasi *shooting* dilaksanakan

dan pejabat bersangkutan paut dengan masalah perijinan. Sehingga diperlukan suatu organisasi pelaksanaan produksi yang tersusun rapi.

Dalam hal ini produser dibantu oleh *production manager*, ia mendampingi sutradara dalam mengendalikan organisasi. Produser pelaksana membawahi bendahara yang mengatur keuangan. Lalu ada sekretariat yang bertugas dan berhubungan dengan surat menyurat, kontrak dan perijinan.

Tanggung jawab pelaksanaan dari organisasi yang bersifat dilapangan dipikul oleh bagian yang disebut unit *manager*. Bidang yang langsung dibawah oleh unit *manager*, misalnya perijinan, transportasi, konsumsi dan akomodasi. Properti, kostum dan *make-up*.

2.10 Program “Musik & Inspirasi”

Musik & Inspirasi merupakan salah satu program acara di BBS TV Surabaya. Musik & Inspirasi adalah suatu program acara yang format atau jenisnya adalah musik. Namun program acara ini memiliki perbedaan yakni dengan cara menyajikan instrument musik klasik (keroncong). Salah satu program andalan BBS TV adalah MUSIK dan INSPIRASI. Dalam setiap *episode* acara ini akan menayangkan satu sampai empat lagu, dan setiap *segment* menayangkan satu lagu atau musik *instument*. tidak hanya sekedar menyuguhkan lagu, tetapi dijelaskan juga bagaimana sejarahnya, keistimewaannya serta apa makna yang terkandung dalam lagu tersebut. Dari adanya tayangan ini, diharapkan penonton tidak hanya terhibur tetapi juga mendapat pesan dari lagu tersebut sehingga dapat dijadikan inspirasi dalam kehidupan sehari-hari.

2.11 Jenis-jenis Program Televisi

Seperti yang dijelaskan di dalam buku yang berjudul *Television Writing from Concept to Contract* (Blum, R.A., 1984:45) yang menjelaskan tentang jenis atau bentuk program pada televisi. Bentuk program dapat diartikan sebagai suatu pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau isi program kepada pemirsa (*audience*). Bentuk program yang digunakan untuk menayangkan program *Video* dan televisi sangat beragam yaitu:

1. Drama

Inti dari sebuah program *Video* dan televisi berbentuk drama adalah adanya konflik dari orang-orang yang terlibat (pelaku) di dalamnya. Program berbentuk drama biasanya dimulai dengan mengenalkan karakter dari orang-orang yang terlibat di dalamnya yang kemudian diikuti dengan konflik yang dibangun secara dramatik yang melibatkan para pelaku tersebut. Konflik ini biasanya diselesaikan pada akhir cerita. Penyelesaian konflik pada akhir cerita dapat berupa *happy ending* atau sebaliknya.

2. Dokumenter

Dokumenter adalah program yang bercerita tentang suatu peristiwa yang telah berlangsung sebelumnya. Contoh film dokudrama yang kita kenal adalah Pengkhianatan G-30S PKI yang digarap oleh sutradara Arifin C. Noer, Pearl Harbour karya Jerry Bruckheimer dan JFK yang ditulis dan disutradarai oleh Oliver Stone. Film tersebut merupakan contoh-contoh film yang dikemas dengan menggunakan bentuk dokumenter.

3. *Talk Show*

Program *talk show* adalah program yang menampilkan pembicara, biasanya lebih dari satu orang, untuk membahas suatu tema atau topik tertentu. Program dengan format *talk show* biasanya dipandu oleh seorang moderator. Agar program *talk show* dapat menarik perhatian *audience* maka pembicara yang terlibat di dalam program harus memiliki latar belakang yang berlainan, pro dan kontra, terhadap topik yang dibahas.

4. Demo

Contoh program berbentuk demo adalah program masak memasak atau membuat kue dan tip otomotif. Program demo biasanya membahas resep atau cara yang dipraktikkan secara *procedural* atau tahap demi tahap. Melalui program berbentuk demo, pemirsa dapat mempelajari dan menerapkan suatu keterampilan (*skill*).

5. Musikal

Program musikal merupakan program yang menampilkan acara musik dan tarian sebagai hiburan. Tentunya sering melihat program musikal yang ditayangkan di stasiun televisi. Banyak kemas program yang digunakan oleh *produser* televisi untuk menayangkan program musikal. MTV program misalnya selalu menayangkan klip-klip *Video* musik dari penyanyi terkenal untuk pemirsa kaum muda.

6. *Quiz*

Bentuk program lain yaitu *quiz*. Saat ini kita dapat melihat banyak sekali program TV yang berbentuk *quiz*. Program berbentuk *quiz* biasanya berisi

tantangan yang melibatkan pesertanya atau bahkan pemirsa untuk menjawab tantangan tersebut. Peserta yang berhasil menjawab tantangan akan memperoleh *reward* (hadiah) sebagai imbalan. Contoh program berbentuk *quiz* yang sangat dikenal yaitu Berpacu dalam melodi yang mengharuskan kontestan atau peserta menebak judul atau pencipta sebuah lagu berdasarkan penggalan nada yang dimainkan. Sekarang ini banyak *quiz interaktif* yang memeneri kesempatan *audience* terlibat langsung dengan program yang ditayangkan.

7. *Features*

Features merupakan program yang berisi segmen-segmen yang dikemas dalam bentuk penyajian yang bervariasi. Sebuah program berbentuk *features* biasanya membahas suatu topik yang menarik dengan menggunakan beberapa bentuk penyajian atau pendekatan program.

2.12 Media massa

Seperti yang ditulis oleh Apriandi Tamburaka dalam bukunya yang berjudul *Agenda Setting Media Massa* (2012:13) memberikan pengertian mengenai media massa sebagai berikut:

“Media massa merupakan sarana penyampaian komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara luas pula”

Menurut kutipan tersebut istilah media massa mengarah pada alat atau cara yang terorganisasi untuk berkomunikasi secara terbuka kepada banyak orang dalam jarak waktu yang ringkas. Media massa bukan sekedar alat, melainkan juga

institutional dalam masyarakat sehingga terjadi proses pengaturan terhadap alat itu oleh warga masyarakat melalui kekuasaan yang ada maupun melalui kesepakatan-kesepakatan lain.

1. Karakteristik Media Massa

Sebagai bentuk komunikasi masa, media massa memiliki karakter yang bisa kita lihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti:

a. Publisitas

Yakni bahwa media massa adalah produk pesan dan informasi yang disebarluaskan kepada publik, khalayak, atau orang banyak.

b. Universalitas

Yaitu bahwa pesannya bersifat umum dan tidak dibatasi pada tema-tema khusus, berisi segala aspek kehidupan, dan semua peristiwa di berbagai tempat, juga menyangkut kepentingan umum karena sasaran dan pendengarnya merupakan masyarakat umum.

c. Perioderitas

Yaitu waktu terbit atau tayangnya bersifat tetap atau berkala misalnya harian, mingguan atau bulanan.

d. Kontinuitas

Berkesinambungan atau terus-menerus sesuai dengan periode mengudara atau jadwal terbit.

e. Aktualitas

berisi hal-hal baru seperti informasi-informasi baru, peristiwa terbaru, tips baru, dan sebagainya. Aktualitas juga berarti kecepatan penyampaian informasi kepada publik.

2. Jenis-jenis Media Massa

Seperti yang ditulis Oleh Nuramalina Prihatiny dalam *website www.kompasiana.com* (2011) tentang jenis-jenis media massa, yaitu yang terdiri dari:

a. Media Massa Cetak (*Printed Media*)

Media massa yang dicetak dalam lembaran kertas. Dari segi formatnya dan ukuran kertas, media massa cetak secara rinci yakni meliputi, koran atau surat kabar, tabloid, majalah, buku, *newsletter*, bulletin, dan lain sebagainya. Isi media massa umumnya terbagi tiga bagian atau tiga jenis tulisan yaitu berita, opini, dan *feature*.

b. Media Massa Elektronik (*Electronic Media*)

Jenis media massa yang isinya disebarluaskan melalui suara atau gambar dan suara dengan menggunakan teknologi elektro, seperti radio, televisi, dan film.

c. Media Online (*Online Media, Cybermedia*)

Yakni media massa yang dapat kita temukan di internet (situs web).

2.13 Jenis-jenis Televisi

Seperti yang dijelaskan oleh Ilham Zoebazary di dalam buku yang berjudul *Kamus Istilah Televisi dan Film* (2010:256) memberikan pengertian mengenai jenis-jenis televisi sebagai berikut:

1. Televisi Digital

Merupakan jenis televisi yang menggunakan modulasi digital dan sistem kompresi untuk menyiarkan sinyal *Video*, *audio* dan data ke pesawat televisi.

2. Televisi Analog

Merupakan jenis televisi yang mengkodekan informasi gambar dengan bervariasikan *voltase* dan frekuensi dari sinyal.

3. Televisi Berlangganan

Merupakan jenis televisi yang menggunakan satelit, jadi pesawat penerima dilengkapi dengan alat dekoder yang berfungsi sebagai penerima sinyal dari satelit dan dilaksanakan dengan sistem sewa dan membayar iuran tiap bulannya (berlangganan).

4. Televisi Lokal

Merupakan jenis televisi yang jangkauannya terbatas di suatu daerah.

5. Televisi komunitas

Merupakan jenis televisi yang didirikan oleh komunitas tertentu, bersifat independen dan tidak komersial dengan daya pancar yang rendah, dan luas jangkuan frekuensi wilayahnya terbatas, serta hanya untuk melayani kepentingan komunitasnya.

2.14 Definisi Televisi Lokal

Seperti yang ditulis oleh Dominick dalam bukunya yang berjudul *The Dynamics of Mass Communication* (1990:4) memberikan pengertian mengenai Pengertian televisi lokal sebagai berikut:

“a local television station provide television services to particular community in the industry, these communities are customarily referred to a market”.

Pengertian tersebut menyebutkan bahwa stasiun televisi lokal menyediakan layanan broadcast pada segmen tertentu yang juga berfungsi sebagai pasar. Televisi lokal mempunyai kekuatan tersendiri yaitu pada “kelokalannya” dengan program yang berkonten lokal, seperti berita lokal, kegiatan (peristiwa) masyarakat lokal, peristiwa hangat lokal, pendidikan, hiburan local, budaya local dan lain-lain.

1. Perkembangan Televisi Lokal

Pada masa reformasi, terjadi pertumbuhan televisi di daerah-daerah menjadi begitu pesat, dan pertumbuhan tersebut merata di berbagai daerah di Indonesia. Televisi-televisi yang berdiri dan berkembang di berbagai daerah di Indonesia tersebut sering disebut televisi lokal.

Definisi televisi lokal sendiri adalah stasiun penyiaran yang memiliki wilayah siaran terkecil yang mencakup satu wilayah kota atau kabupaten. Undang-undang penyiaran menyebutkan, bahwa stasiun penyiaran lokal dapat didirikan di lokasi tertentu dalam wilayah Republik Indonesia dengan jangkuan siaranterbatas pada lokasi tersebut. Ini berarti syarat atau kriteria

suatu stasiun dikategorikan sebagai penyiaran lokal adalah lokasi sudah ditentukan dan jangkuan siarannya terbatas.

Berikut ini merupakan beberapa stasiun televisi lokal yang ada di berbagai daerah di Indonesia:

- b. Aceh: Aceh TV, TVRI Aceh, Koetaraja TV.
- c. Medan: TV Medan, Deli Medan, DAAI Medan, Spacatoon Medan.
- d. Bandung: TVRI Jawa Barat, Bandung TV, Depok TV, CB Channel, CT Channel, Garuda TV, IMTV, Green TV IPB, Jatiluhur TV, Megaswara TV, MQTV, Parijz van Java TV, Spacatoon Bandung, Radar Cirebon TV (RCTV), STV Bandung, TVB Bekasi, TV Nusantara.
- e. Bali: TVRI Bali, Indo TV, Alam TV, Bali Music Channel, Dewata TV, Bali TV.
- f. Surabaya: TV 9 Surabaya (Tempo TV), TVRI Jawa Timur, Arek TV, JTV (Jawa Pos Televisi), SBO TV, Surabaya TV, MNTV (B-Channel), BBS TV, MHTV (Sindo TV), BCTV (Kompas TV).

Walaupun stasiun televisi-televisi lokal memiliki nama dan segmentasi pasar yang berbeda-beda, namun mereka tetap memiliki satu kesamaan yaitu setiap stasiun televisi selalu memiliki sebuah program berita.

2. Perkembangan Televisi Dunia

Penemuan baru di bidang teknologi komunikasi dan informasi telah mendorong terus berkembangnya media elektronik. Berbagai kemajuan dan perubahan terjadi dalam percepatan yang semakin meningkat. Sejak ditemukannya radio dan televisi hitam putih dibutuhkan waktu yang cukup

lama. Tapi pada perkembangan berikutnya, mulai dari TV berwarna sampai pada penemuan teknologi komunikasi interaktif lewat internet, misalnya, perubahannya menjadi sangat cepat (Muhtadi, 1999:95).

Seperti yang telah diketahui, televisi mulai diperkenalkan pada public pada acara pameran dunia tahun 1939, ketika berlangsungnya *World's Fair* di *New York, Amerika Serikat*, tetapi Perang Dunia II telah menyebabkan kegiatan dalam bidang televisi itu terhenti. Baru setelah tahun 1946 kegiatan dalam bidang televisi dimulai lagi. Pada saat itu di seluruh Amerika Serikat hanya terdapat beberapa buah pemancar saja, tetapi kemudian disebabkan suasana yang mengizinkan dan teknologi yang berkembang pesat, jumlah studio/pemancar tv meningkat dengan hebatnya.

Perkembangan televisi tidak hanya di Amerika saja, tetapi juga di Inggris (1924). John Logie Baird mendemonstrasikan televisi pada tahun 1924. BBC, yang merupakan salah satu organisasi terbesar di dunia, mencoba-coba mengadakan siaran sejak tahun 1929. Selanjutnya, setelah perang usai, mengiringi pembangunan berbagai gedung-gedung yang hancur serta perbaikan segala aspek, badan-badan siaran televisi juga muncul di Negara-negara lain.

Di Perancis, Jerman Barat, Nederland, Belgia, Luxemburg, Italia, Denmark, Austria, Swedia, Switzerland, dan negara lainnya. Televisi juga berkembang di Asia, yakni di Indonesia dan Republik China (1962), Jepang (1953), Philipina (1953), Muangthai (1955), Singapura (1963), dan kemudian disusul Malaysia.

Siaran televisi pertama kali di Indonesia diperkenalkan pada tahun 1962, ketika Indonesia mendapat kehormatan untuk menyelenggarakan pesta olahraga Asian Games di Jakarta. Saat itu, masyarakat Indonesia disuguhkan tontonan realita yang begitu memukau. Meskipun hanya siaran televisi hitam putih, namun siaran pertama televisi di Indonesia itu menjadi momentum yang sangat bersejarah. Sementara puncak ketenaran (booming) televisi di Indonesia sendiri dimulai tahun 1992 ketika RCTI mulai mengudara dengan bantuan decoder atau alat pemancar.

Saat ini, di Indonesia sudah mengudara satu televisi pemerintah, yakni TVRI, dan beberapa televisi swasta, antara lain SCTV, TPI, ANTV, Indosiar, MetroTV, Trans TV, Trans7, TVOne, Global TV, serta stasiun televisi lokal seperti O Channel, JakTV, CTV Banten, dan lain-lain. Televisi saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan televisi swasta Indonesia saat ini justru tidak sehat bagi demokrasi, terutama bila dilihat dari perspektif kepentingan publik. Stasiun siaran swasta Indonesia kini memiliki kekuatan luar biasa.

Salah satu kondisi yang kurang memperoleh perhatian namun sebenarnya sangat vital dalam sistem penyiaran Indonesia adalah fakta bahwa selama lima stasiun televisi swasta dan stasiun televisi publik memiliki jangkauan siaran nasional (Ardianto & Komala, 2005: 3).

2.15 Pengertian Televisi

Televisi merupakan perkembangan medium berikutnya setelah radio yang di temukan dengan karakternya yang spesifik yaitu *audio* visual. Menurut J.B Wahyudi dalam bukunya Media Komunikasi Massa Televisi (1986:49), mengatakan bahwa pengertian televisi diartikan dengan melihat jauh, yaitu dengan gambar dan suarayang diproduksi di suatu tempat (Studio Televisi) dapat dilihat dari tempat lainmelalui sebuah perangkat penerima.

Media televisi sendirimerupakan gabungan dari segi verbal, visual, teknologikal dan dimensi dramatikal. Verbal, berhubungan dengan kata-kata yang disusun secara singkat, padat dan efektif. Visual, lebih banyak menekankan pada bahasa gambar tajam, jelas, hidup, memikat. Teknologikal, berkaitan dengan daya jangkau siaran, kualitas siaran dangambar yang dihasilkan serta diterima oleh pesawat televisi penerima dirumah-rumah.

Dengan demikian televisi diartikan dengan televisi siaran yang merupakanhasil perpaduan tiga komponen yang tidak dapat saling di pisahkan yaitu, studiotelevisi, pemancar (*transmission*) dan pesawat penerima (*receiver*) atau pesawattelevisi. Perpaduan tiga komponen ini disebut trilogi televisi.

Trilogi televisi ini berfungsi untuk menghasilkan siaran televisi. Siaran televisi sesuai dengan sifatnya yang dapat dilihat secara *audio* visual (suara dangambar) secara bersamaan oleh semua lapisan masyarakat, baik kaya ataupunmiskin, tua maupun muda, mahasiswa sampai dengan anak-anak. Kelebihan televisi yaitu mampu menyajikan berbagai kebutuhan manusia, baik hiburan informasimaupun pendidikan.

2.16 Sejarah Televisi

Tidak diragukan lagi, bahwa informasi sangat dibutuhkan untuk berbagai kepentingan yang sifatnya sangat mendasar, karena itu peranannya sangat luar biasa. Sejak munculnya Acta Diurna (Pengumuman Pemerintah) dan Acta Senata (Pengumuman Senat) di kerajaan Romawi Kuno saat Pemerintah Julius Caesar, tahun 59 SM, para ahli menilai bahwa hal tersebut merupakan cikal bakal adanya penyebaran informasi melalui tulisan.

Selanjutnya muncul teknologi terbaru dalam hal cara mencetak dengan huruf lepas yang ditemukan pada tahun 1423 serta penemuan mesin pembuat kertas pada abad ke-18. Selanjutnya media radio ikut memainkan peran dalam dunia informasi sejak seorang ilmuwan bernama Dane menyatakan pada tahun 1802 bahwa pesan dapat dikirim melalui kawat beraliran listrik dalam jarak pendek. Seiring perjalanan waktu dan semakin pesatnya perkembangan teknologi, muncullah media massa yang disebut televisi. Kemunculannya memberikan warna baru dalam dunia informasi di dunia.

Peranannya tak kalah penting dengan media sebelumnya, surat kabar dan radio. Televisi merupakan perkembangan medium berikutnya setelah radio yang ditemukan dengan karakternya yang spesifik yaitu *audio visual*. Peletak dasar utama teknologi pertelevisian tersebut adalah Paul Nipkow dari Jerman pada tahun 1884. Ia menemukan sebuah alat yang kemudian disebut sebagai Jantra Nipkow atau Nipkow Sheibe. Penemuannya tersebut melahirkan *electrische teleskop* atau televisi listrik (Deddy Iskandar Muda, 2005).

Keterangan lainnya yaitu dalam buku *Empat Windu TVRI* disebutkan, televisi merupakan media temuan orang-orang Eropa. Perkembangan pertelevisian di dunia sejalan dengan kemajuan teknologi elektronika yang bergerak pesat sejak ditemukannya transistor oleh Wiliam Socley dan kawan-kawan pada tahun 1946. Transistor yang dibuat dengan pasir silicon di California, Amerika Serikat ini merupakan benda sebesar pasir yang berfungsi sebagai penghantar listrik bebas hambatan.

Transistor ini sanggup menggantikan fungsi tabung (*vacuum tube*) yang diciptakan oleh Lee De Fores pada tahun 1912. Selanjutnya pada tahun 1923, Vladimir Katajev Zworykin berhasil menciptakan sistem televisi elektrik. Dan tahun 1930 Philo T. Farnsworth menciptakan sistem televisi. Penemuan dasar televisi ini terus berkembang sampai akhirnya Paul Nipkow melahirkan televisi mekanik. Hal ini dibuktikan ketika di New York World's Fair tahun 1939 dipamerkan pesawat televisi berukuran 8x10 inci. Dan pertama kalinya gambar televisi mulai terlihat tahun 1920 di Amerika Serikat (Baksin, 2006).

2.17 Keunggulan Televisi

Seperti yang dijelaskan dalam buku yang berjudul *Media Komunikasi Massa Televisi* (Wahyudi, 1986). Televisi mempunyai keunggulan yang berbeda dengan media massa lainnya yaitu:

a. *Audio Visual*

Televisi memiliki salah satu kelebihan yaitu dapat didengar sekaligus juga dapat dilihat (*audio visual*) jadi, apabila khalayak radio siarannya

dapat mendengar kata-kata, musik, dan efek suara, maka hal yang televisi dapat melihat gambar yang bergerak. Namun demikian, bukan berarti gambar lebih penting dari kata-kata. Keduanya juga harus ada kesesuaian secara harmonis.

b. Berpikir dalam gambar

Pihak yang bertanggung jawab atas kelancaran acara televisi adalah pengarah acara, ia harus berpikir dalam gambar (*think in picture*). Begitu pula bagi seorang komunikator yang akan menyampaikan informasi, pendidikan atau persuasi, sebaiknya ia dapat melakukan berpikir dalam gambar.

c. Pengoperasian lebih kompleks

Di bandingkan dengan radio siaran, pengoperasian televisi suara lebih kompleks dan lebih banyak melibatkan orang. Peralatan yang digunakan pun lebih rumit dan harus dilakukan orang-orang yang terampil.