

## BAB V

### IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini penulis akan menjelaskan proses produksi pengambilan gambar program acara Morning Tea, seperti yang tertulis pada bab sebelumnya. Berikut ini proses produksi pengambilan gambar pada program acara Morning Tea, sebagai berikut:

#### 5.1 Produksi

Sebelum sampai di layar kaca pemirsa, perjalanan dari sebuah program acara Morning Tea telah melalui banyak hal. Melihat dari ide cerita pada pra produksi, dan prosesnya yang panjang, pemantauan di setiap tahapan menjadi sangat penting disaat produksi proses pengambilan gambarnya. Proses penyajian dari pengambilan gambar pada program acara di setiap stasiun televisi selalu berbeda satu sama lainnya. Proses produksi dilakukan dengan cara:

1. Supervisi

Peran *producer* di sini sangatlah penting untuk memantau kesiapan dari set lokasi, *camera*, *audio*, *switcher*, dan peralatan lainnya kemudian mengingatkan jika ada yang kurang sehingga proses produksi berjalan lancar.

2. *Cameraman*

*Cameraman* adalah seseorang yang bertanggung jawab atas gambar terlihat di monitor televisi. Seseorang *cameraman* harus menguasai teknik-teknik kamera dan komposisi gambar. *Cameraman* tidak boleh bergerak sebelum mendapat perintah dari PD.

### 3. Soundman

Seorang *soundman* adalah orang yang bertanggung jawab atas semua aspek dalam perekaman suara. Dalam proses penayangan sebuah acara televisi *soundman* duduk di belakang alat *audio mixer*, alat itu yang digunakan untuk mengatur tinggi rendahnya suara dari pemain atau *home band*. Selain mengatur tinggi rendahnya volume, *soundman* juga bertugas untuk menyiapkan *clip on* dan mengecek apakah *clip on* tersebut berfungsi dengan baik atau tidak. Sebelum dilakukan proses pengambilan gambar, perlu untuk memasang *clip on* pada pemain supaya suara dari pemain keluar secara bersamaan saat proses pengambilan gambar berlangsung, serta mengontrol suara pada alat yang digunakan oleh *home band* yang ada. Supaya kualitas suara lebih baik, maka *soundman* juga perlu untuk mengatur kualitasnya melalui mixer saat pengambilan gambar berlangsung.

### 4. Time keeper

*Time keeper* adalah seseorang yang bertugas untuk mengawasi dan menghitung durasi, selain itu *time keeper* juga bertugas mengingatkan PD dan *Floor Director* supaya program acara tersebut sesuai dengan pembagian sewaktu pada setiap segmen yang telah ditentukan dan supaya acara tersebut tidak mengalami *over durasi* atau melebihi durasi yang telah ditentukan oleh *producer*. *Time keeper* juga bertugas untuk membantu proses komunikasi dari *Program Director* pada *Floor Director* apa yang dibutuhkan atau aba-aba untuk pemain mana yang akan memauki lokasi saat berlangsungnya proses pengambilan gambar.

#### 5. PD (*Program Director*)

*PD* adalah seseorang yang ditunjuk untuk bertanggung jawab secara teknis dalam pelaksanaan produksi suatu mata acara siaran, menyutradarai program acara televisi, dan bertanggung jawab atas kelancaran suatu program acara televisi. Kedudukan *PD* akan terkait langsung dengan penampilan program acara televisi saat ditayangkan.

*PD* bertugas dengan memberi perintah kepada *cameraman*, seperti gambar apa yang harus diambil. Selain itu *PD* juga harus memiliki *sense of art* atau rasa seni tentang dunia sinematografi, karena bagus atau tidaknya suatu gambar yang ditayangkan bergantung kepada *PD*. *PD* juga harus menguasai teknik-teknik kamera, seperti *paning*, *zooming*, *tilting*, dll. *PD* biasanya bertugas dengan menghadap monitor dan sebuah alat *switcher*. Alat inilah yang digunakan seorang *PD* untuk memindahkan kamera satu ke kamera yang lain, guna mendapatkan hasil siaran yang bagus

#### 6. FD (*Floor Director*)

Pengarahan Narasumber dan *Gueststar* pada saat berlangsungnya proses produksi sangatlah perlu untuk menjaga kelancaran proses pengambilan gambar, terlebih jika pemain hampir melewati batas waktu segmen akan tetapi ada *point-point* tertentu yang belum dibahas.

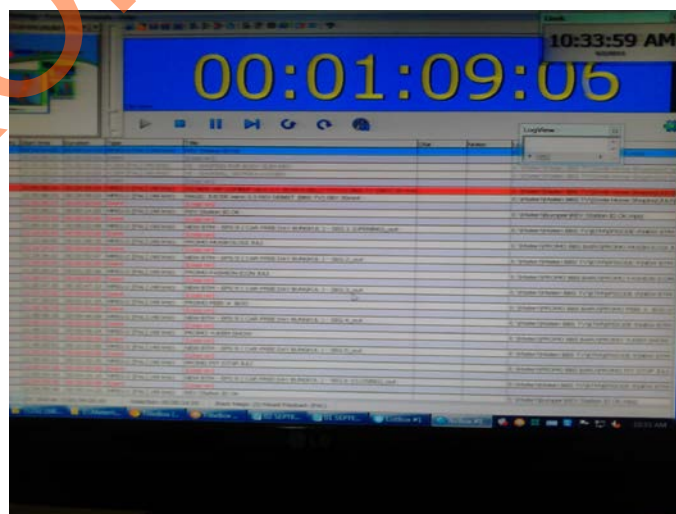
## 5.2 Pengenalan Lapangan

Selain memperhatikan proses penyajian dan pengolahan suatu program acara, penulis juga perlu untuk memperhatikan disekitar untuk penunjang suatu produksi dalam 1 (satu) program acara tertentu. Melihat dari berbagai konsep dan ide cerita yang matang, maka sebagai pembentuk dari satu-kesatuan yang kokoh maka dapat diperhatikan sebagai berikut alat-alat yang digunakan saat memproduksi suatu program acara sebelum sampai pada layar kaca pemirsa.

### 5.2.1 MCR (*Master Control Room*)

Master Control Room adalah ruangan kendali yang merupakan suatu jantung dari suatu program acara karena ruang kendali ini sebagai perantara dari suatu program yang sudah di edit yang kemudian siap ditayangkan dilayar televisive. Adapun peralatan yang berada di dalam MCR adalah sebagai berikut:

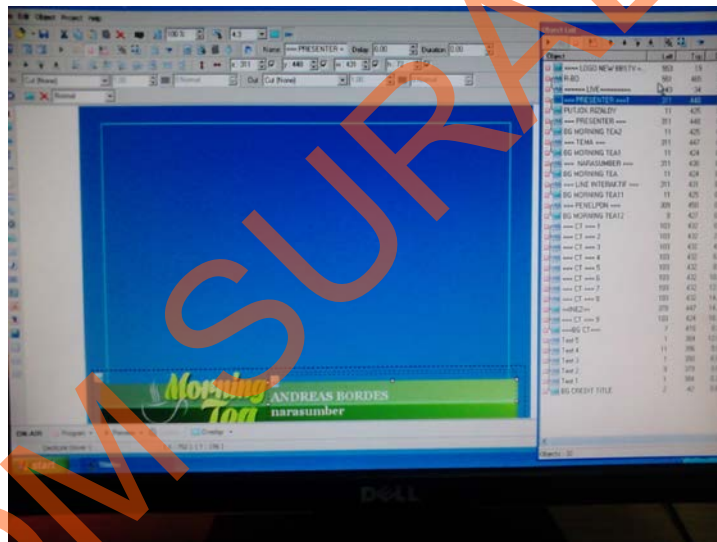
1. Title Box



Gambar 5.1 *Title Box*

*Title Box* merupakan sebuah aplikasi pada 1 (satu) komputer khusus yang berfungsi sebagai penentu waktu atau durasi kapan suatu program acara, atau iklan ditampilkan pada layar televisi. Jika dilihat secara sekilas, *title box* ini terlihat seperti sebuah aplikasi musik *winamp* yang terdapat pada komputer pada umumnya karena selain penampilan, fungsi dan penggunaannya hampir sama.

## 2. *Character Generator* (CG)



Gambar 5.2 *Character generator*

*Character Generator* adalah nama dari sebuah aplikasi yang terdapat pada salah 1 (satu) komputer di ruang kendali. Fungsi dari *character generator* ini adalah untuk menampilkan suatu keterangan pada gambar yang ditampilkan secara live dilayar televisi, seperti yang dapat kita lihat pada contoh di Gambar 5.3



Gambar 5.3 *Character Generator*

Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5.3, tulisan LIVE, BBS TV, serta logo dan grafis MORNING TEA adalah dengan menggunakan Character Generator. Semua tulisan tersebut tidak asal langsung dapat ditampilkan, melainkan harus disesuaikan dengan gambar yang ditampilkan.

### 3. Televisi Preview

Televisi preview adalah salah satu alat penting pada ruang kendali, karena televisi preview merupakan monitor bagi para crew untuk melihat hasil jadi dari karya yang telah dibuat. Televisi preview ini berupa televisi biasa yang dipasang khusus pada channel BBS TV. Televisi preview dapat kita lihat pada contoh gambar 5.4.

#### 4. *Switcher*

*Switcher* adalah sebuah alat untuk memilah-milah hasil gambar yang dihasilkan dari video yang kemudian diambil bagian terbaiknya untuk disiarkan di layar televisi pemirsa. Pada stasiun televisi BS TV, *switcher* ini dipegang langsung oleh PD (*Program Director*). *Switcher* ini dapat kita lihat pada contoh gambar 5.4.



Gambar 5.4 *Switcher* dan Televisi Preview

#### 5. *Mixer Audio*

Digunakan untuk mengatur audio yang akan diaplikasikan langsung pada saat syuting program acara berlangsung. Audio ini sangat penting karena selain gambar televisi juga memerlukan sarana audio untuk menyampaikan pesan dan informasi secara akurat.



Gambar 5.5 *Mixer Audio*

### 5.2.2 Peralatan Studio

Setelah mengenal berbagai peralatan dalam ruang kendali, penulis mulai menjelaskan tentang peralatan pada studio. Peralatan didalam studio jelas sekali berbeda, karena diruang studio akan menemukan peralatan yang besar dan tidak ditemui pada ruang kendali. Berikut adalah beberapa alat yang dapat ditemui di studio:

#### 1. Kamera

Kamera salah satu modal utama dan terpenting untuk suatu perusahaan per-televisian karena kamera mempunyai fungsi untuk mengambil gambar agar dapat digunakan sebagai pembuatan sebuah karya atau program acara televisi.





Gambar 5.6 Kamera

## 2. *Communicator*

Seperti namanya, *communicator* adalah alat komunikasi penghubung antara PD (pada ruang kendali) kepada kameraman sehingga kemungkinan terjadi kesalahpahaman antara PD dan kameraman sangat kecil karena tidak terputusnya komunikasi diantara keduanya.



Gambar 5.7 *Communicator*

### 3. Kamera Teleprompter

Kamera teleprompter adalah kamera yang digunakan untuk membaca berita pada suatu program acara tertentu yang diletakkan didepan kamera dengan layar lcd bening sehingga tidak mengganggu pemirsa yang sedang menyaksikan acara tersebut. Kamera prompter membantu para pembaca berita untuk memberikan informasi kepada pemirsa tnpa harus menghafal atau bahkan sibuk untuk membaca pada media lainnya.



Gambar 5.8 Teleprompter