

# Eksplorasi Pengambilan Gambar dengan Teknik Handheld Episode “Berbagi Happy”

## (.org: Shooting Exploration With Handheld Mechanical Episodes “Berbagi Happy”)

Alip Aprilianto, Denny Antyo Hartanto, Fajar Aji

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

Jln. Kalimantan 37, Jember 68121

E-mail: alipapriyanto@gmail.com

### Abstrak

.org merupakan sebuah judul program acara televisi dengan jenis *feature*. Memberikan tayangan menginspirasi tentang sebuah komunitas pada setiap episode. Episode ini .org membahas komunitas Berbagi Happy yang berada di Jember. Berbagi Happy adalah sebuah komunitas sosial yang menekankan pada unsur pendidikan dengan mayoritas anggotanya ialah anak-anak. Pengkarya menjadi seorang penata kamera dalam pembuatan tugas akhir karya ini. Penerapan teknik *handheld* dipilih untuk eksplorasi pengambilan gambar pada episode Berbagi Happy. Hasil yang didapatkan adalah gambar yang dinamis serta momen-momen kegiatan yang fantastis. Bukan hanya memberikan informasi serta rekomendasi yang bermutu, .org juga memberikan tampilan yang menarik dan membuat penonton nyaman dengan gambar-gambar yang disajikan.

**Kata Kunci:** *feature, handheld, komunitas Berbagi Happy, program acara.*

### Abstract

.org is a title of television program with the type of *feature*. Gives the inspirational program about a community in every episode. In this episode .org talks Berbagi Happy community located in Jember. Berbagi Happy is a social community which concern on education with the majority of member are children. Creator as director of photography in making this final task. Handheld technical application is chosen to taking the exploration on *berbagi happy* episode. The results are dynamic picture and fantastic moments. Not only gives the information and excellent recommendation but also .org gives good display and makes the audience feels comfort with the picture presented.

**Keywords:** *feature, handheld, Berbagi Happy community, television programs.*

### Pendahuluan

Media massa elektronik saat ini merupakan salah satu perwujudan dari berbagai kegiatan manusia untuk mencari informasi. Informasi dapat membantu dalam pengambilan keputusan, adanya informasi juga membantu manusia mengetahui segala peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Sebagaimana pendapat Maburri, (2013: 15) berikut: "Media massa merupakan sarana penyampaian informasi paling efektif terutama media televisi, karena kandungan informasi yang ada pada TV (gambar/visual) jauh lebih besar dari pada media lain seperti media cetak dan radio".

Efektifitas televisi sebagai salah satu sarana masyarakat untuk mendapatkan informasi serta hiburan, maka isi siarannya harus memenuhi kebutuhan tersebut sebagaimana pendapat Maburri (2013: 13), "Ada empat poin utama fungsi siaran televisi, yaitu: menginformasikan (*information*), menghibur (*entertainment*), mendidik (*education*), serta sebagai ruang kontrol masyarakat (*social control*)". Terpusatnya stasiun televisi swasta nasional di Jakarta membuat keempat fungsi siaran televisi tersebut belum ber-

jalan sebagaimana mestinya. Program acara televisi yang di sajikan hampir memiliki kesamaan konsep maupun kemasan program dikarenakan pihak stasiun televisi hanya mementingkan *rating*, keuntungan profit serta mengikuti permintaan pasar semata.

Berbicara program acara televisi, setiap stasiun televisi menyajikan format program acara yang beragam setiap harinya. Berbagai format program acara tersebut di bagi menjadi tiga bagian besar berdasarkan jenisnya, yaitu program drama, non drama, dan berita/*news* (Maburri, 2013: 30). Format program berita/*news* adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak audien. Berita/*news* di bagi tiga garis besar, yaitu *news*, *sport*, dan *feature*. Kehadiran *feature* yang beranekaragam diseluruh media massa khususnya televisi menjadi alternatif format program televisi pilihan pemirsa untuk menikmati hiburan yang informatif, sehat dan mencerdaskan. Tema komunitas atau organisasi menjadi bahan utama dalam acara ini, dengan pertimbangan pada saat ini masih minim stasiun televisi Indonesia yang mengangkat tema komunitas.

Komunitas maupun organisasi di Indonesia sangatlah

beragam dan beberapa memiliki keunikan tersendiri, terutama dengan keadaan masyarakat saat ini yang terlihat antisosial semenjak semakin canggihnya teknologi, salah satunya gadget. Program acara komunitas ini diharapkan sedikit merubah pemikiran beberapa orang yang biasanya lebih sering menghabiskan waktu sendiri, bisa menemukan ketertarikannya pada suatu bidang dan dapat berkumpul dengan orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama dan tentunya memiliki visi dan misi yang positif.

Sama halnya dalam sebuah film, pada sebuah program acara televisi tetap memperhatikan segi sinematografi dengan tujuan membuat penonton nyaman dalam menikmati tayangan. Berangkat dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka program acara *feature* bertemakan komunitas atau organisasi membutuhkan pengemasan yang dinamis, sehingga diharapkan penonton terbawa suasana tayangan. Dalam aplikasinya, pengkarya sebagai penata kamera mengemas program acara *feature* berjudul .org menggunakan teknik pergerakan kamera *handheld* agar dengan mudah mendapatkan objek secara cepat dengan *angle* yang menarik.

**Hal inilah yang kemudian menjadi dasar pemikiran untuk membuat sebuah karya program acara televisi kreatif dalam tugas akhir dengan judul .org: Eksplorasi Pengambilan Gambar Dengan Teknik Handheld Episode “Berbagi Happy”.**

## Kekarya

Judul program acara menjadi salah satu trik penting untuk menarik minat penonton televisi. Pengkarya mengangkat program acara televisi jenis *feature* dengan judul .org (dibaca: dot org), judul tersebut mengadopsi dari domain website yang biasa digunakan untuk keperluan organisasi sesuai dengan konsep program yang akan dibuat yaitu *feature* komunitas/organisasi. Selain itu dengan judul singkat tersebut, penonton diharapkan akan mudah mengingat nama program acara. Program .org berdurasi 30 menit terbagi dalam 3 segmen. Pada setiap episode .org selalu memunculkan beberapa unsur dari komunitas contohnya yaitu latar belakang berdirinya komunitas, kegiatan komunitas, anggota yang berada di dalamnya, target dari komunitas, dan manfaat adanya komunitas.

Indonesia terdapat banyak sekali komunitas maupun yang sudah berbentuk organisasi, baik di bidang sosial, politik, pendidikan, fashion, *movie*, fotografi, dan sebagainya. Tim .org akan riset untuk mencari dan memilah beberapa komunitas yang dirasa mampu untuk memberikan inspirasi serta makna dari berbagai segi untuk diberikan kepada penonton. Satu dari beberapa komunitas yang berada di Jember Jawa Timur, terdapat sebuah organisasi sosial yang sangat menarik saat mendengar dari namanya yaitu "*Berbagi Happy*".

"Komunitas "*Berbagi Happy*" mendorong orang untuk bahagia dengan cara berbagi (pengetahuan, uang, dan waktu). "*Berbagi happy*" merupakan komunitas sosial yang menekankan pada unsur pendidikan. Fokus utama dalam kurikulum pembelajaran di "Rumah Belajar" adalah

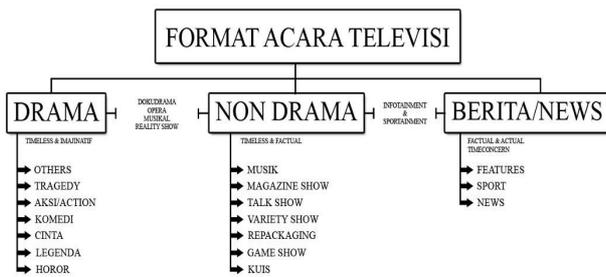
*leadership*, berkomunikasi & membangun relasi, *creative thinking & problem solving*, serta wirausaha.

Dalam segi sinematografi, pengemasan pada episode ini akan menunjukkan ciri khas dari program acara .org sendiri terhadap gambar-gambar yang diambil dengan teknik *handheld*. Teknik *handheld* sangat membantu penata kamera untuk mengeksplorasi sudut pengambilan gambar, komposisi, serta pergerakan kamera. *Host* atau pembawa acara program .org menjadi tokoh utama yang sangat mendominasi rangkaian gambar, sehingga teknik *handheld* sangat membantu untuk menuangkan konsep gambar subjektif pada *host*. Satu contoh program acara televisi yang menggunakan konsep seperti ini ialah "*Peppy The explorer*" Trans Tv, kameramen yang juga berinteraksi dengan *Peppy (host)* selalu mengikuti kemana *host* berjalan dan hal tersebut membuat penonton seakan berada di dekat penata kamera serta *host* mengikuti petualangan yang dilakukan oleh *host*.

Pengambilan gambar yang sering dilakukan oleh beberapa program acara yang sudah ada menjadi inovasi dalam pengambilan gambar program .org supaya lebih variatif dengan melakukan beberapa pergerakan kamera yang dirasa mampu menambah rasa dalam gambar. Dalam buku *Cinematography Theory & Practice* (Brown, 2012; 210) dijelaskan bahwa, "pergerakan kamera lebih dari sekedar Bergeraknya dari satu *frame* ke *frame* yang lain. Pergerakan sendiri adalah sebuah *style/gaya*, jalan/lintasan, *spacing*, dan waktu dimana berkaitan dengan seluruh aksi/tindakan yang berkontribusi terhadap suasana dalam gambar.

SOP (*Standart Operational Procedure*) pada proses pembuatan karya seni harus tetap dijalankan, mulai dari pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi. Setiap divisi memiliki SOP yang berbeda-beda. Seperti halnya penata kamera, tahap pra-produksi diawali dengan mengikuti rapat/*breafing* yang dipimpin oleh produser dan sutradara. Rapat pada program acara televisi dilakukan agar mengetahui tema atau bahan yang akan diliput. Dalam tahap produksi sangat diharapkan bekerja maksimal. Selain sutradara televisi, dan tim kreatif, penata kamera memiliki andil yang sangat besar di tahap ini, oleh karena itu pada tahapan ini penata kamera harus benar-benar menguasai lapangan, tanggap terhadap situasi, serta mengimplementasikan hasil rapat pada saat pra-produksi secara teliti. Kontinyuiti atau kesinambungan gambar harus sangat diperhatikan untuk memudahkan proses editing gambar. Pada tahap pasca produksi tugas dari penata kamera ketika selesai produksi ialah memilah dan memilih hasil gambar. Hasil yang terpilih selanjutnya dicatat nama file gambar dan disesuaikan dengan naskah yang nantinya bakal dijadikan acuan editor. Tahapan ini berguna untuk mempermudah editor dalam menyusun gambar serta membuat catatan-catatan jika ada sesuatu yang menarik ketika di lapangan.

Format acara televisi dibagi menjadi 3 bagian yaitu, drama, non drama, berita/news. (Mabruri, 2013: 30).



Gambar 2.8 Pembagian Format Acara Televisi (Sumber: Rukmananda, N. 2000)

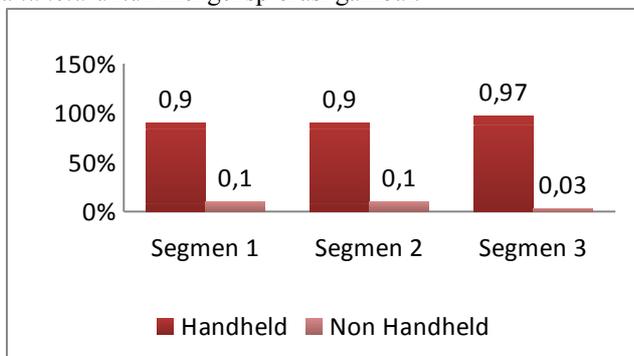
Feature terbagi menjadi delapan jenis (Prasetya,2005: 88).

1. 1. Feature Berita
2. 2. Feature Rasa Manusia
3. 3. Feature Profil atau Pribadi
4. 4. Feature Sejarah
5. 5. Feature Perjalanan
6. 6. Feature Kiat
7. 7. Feature Musiman

8. Feature Interpretatif

Berdasarkan proses klasifikasi jenis profil diatas, .org adalah jenis feature profil atau pribadi. Pemilihan jenis ini dikarenakan feature profil atau pribadi memiliki makna mengungkap manusia yang menarik. Misalnya, tentang kehidupan seseorang yang melalui berbagai lika-liku, kemudian mencapai karir yang istimewa dan sukses atau menjadi terkenal karena kepribadian mereka yang penuh warna. Jenis ini sangat cocok dengan konsep dasar program acara .org karena memiliki kesamaan pengertian yaitu, segala sesuatu yang menimbulkan daya tarik, menuntun semua orang mengetahui lebih banyak hal, serta menjadi sumber inspirasi bagi kelompok jurnalis untuk mengabadikannya.

Konsep program acara yang mayoritas banyak pergerakan gambar tidak terduga terutama di episode "Berbagi Happy" akan sangat cocok dengan teknik handheld. Anggota komunitas "Berbagi Happy" mayoritas terdiri dari anak-anak dan kegiatan "Berbagi Happy" selalu di luar ruangan. Anak-anak juga identik dengan bermain serta kebebasan. Oleh karena itu pengkarya memilih handheld untuk mengeksplorasi gambar.



Gambar 2.9 Prosentase Pengambilan Gambar dengan Teknik Handheld dan Non Handheld (Sumber: Analisis Pengkarya.2015)

Grafik di atas menunjukkan persentase eksplorasi pengambilan gambar dengan teknik handheld dan non-handheld.

Sebagai penata kamera sudah sangat jelas yang dibutuhkan pertama adalah kamera. Dalam hal ini, pengkarya memilih menggunakan kamera DSLR Canon EOS 60D menjadi media untuk merekam gambar pada program acara .org. Alasan pemilihan kamera DSLR ialah terdapat pada sensor kamera, DSLR menggunakan sensor CMOS. Sensor DSLR menggantikan kamera film di model lama, tetapi prinsipnya sama. Berat kamera yang sangat sesuai jika digunakan dengan teknik handheld serta fitur kelvin yang ada di dalamnya sangat membantu warna dalam hal pencahayaan. Faktor lain ialah terdapat pada layar LCD dapat diputar sesuai angle pengambilan, keunggulan tersebut dapat mempermudah dalam mengeksplorasi pengambilan gambar segala angle seperti low angle dan high angle.

Selain menggunakan kamera DSLR Canon EOS 60D, pengkarya juga mengaplikasikan Kamera GoPro hero3 menjadi kamera yang digunakan oleh host .org untuk mengambil gambar sehingga diharapkan membantu kerja kamera person, selain itu GoPro ditambah monopod menjadi property yang sangat melekat pada host .org. GoPro sudah sangat identik dengan handheld, sehingga dalam tugas akhir ini dengan konsep handheld pengkarya juga menambahkan kamera GoPro dalam penggarapan program acara .org. Resolusi gambar yang dihasilkan GoPro juga sesuai dengan konsep pengkarya yaitu full HD (1080p), meskipun kepadatan gambar akan berbeda dengan Canon EOS 60D karena sensor yang digunakan berbeda.

Dalam penggarapan karya seni program televisi dengan format feature ini, tentunya ide yang didapat oleh pengkarya tidak terlepas dari kreativitas. Kreativitas diartikan sebagai serangkaian usaha yang dilakukan oleh seseorang baik secara sadar ataupun tidak, guna mewujudkan karya yang bersifat orisinal atau baru. "Komunitas Unik" salah satu program acara milik Trans7, menyajikan liputan tentang komunitas-komunitas unik yang memiliki kontroversi dalam segi budaya, suku maupun aliran unik yang mampu bertahan di tengah arus kerasnya globalisasi budaya. Informasi tentang komunitas ini dibentuk dalam journey, bergenre dokumenter. Seorang host "Komunitas Unik" memandu penonton untuk mengenal komunitas yang menjadi kontroversi ditengah masyarakat saat itu. Perbedaan antara program acara "komunitas unik" dengan .org terutama dari segi pengambilan gambar ialah variasi gambar serta teknik handheld yang dominan pada program .org berbanding terbalik dengan "komunitas unik" yang menjadikan handheld sebatas pemanis dalam susunan teknik pengambilan gambarnya.

Penggunaan teknik handheld juga pernah diaplikasikan dalam program acara "Peppy The Explorer" yang ditayangkan oleh Trans Tv, "Peppy The Explorer" merupakan program yang menampilkan petualangan Peppy dalam menjelajahi Indonesia. Konsep acara ini Peppy selalu ditemani oleh satu orang kameramen, yang juga dijadikan teman interaksi. Meskipun terlihat sama dalam teknik

pengambilan gambar, .org yang juga menerapkan teknik *handheld* menggunakan DSLR sebagai media pengambilan gambar, berbeda dengan “*Peppy The Explorer*” yang menggunakan kamera khusus untuk video dimana pada akhir hasil juga akan terlihat perbedaan kualitas warna, ketajaman, dan kualitas yang disajikan.

## Proses Karya Seni

Proses pembuatan program acara *feature .org* tidak luput dari tahap observasi. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara cermat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 623). Proses ini bertujuan untuk mendapatkan materi yang sesuai fakta lapangan sehingga tayangan tidak terkesan mengada-ada dan mampu memberi informasi berdasarkan sumber yang benar.

Tahap pra produksi pembuatan program acara televisi dengan format *feature .org*, dalam hal ini sebagai penata kamera diawali dengan menetapkan dan memahami konsep program acara serta menyeleksi komunitas yang akan di angkat. Pemilihan komunitas yang akan di angkat menjadi tahapan awal dalam proses pra produksi, setelah mengetahui komunitas yang terpilih dilakukanlah observasi lebih dalam. Pencarian data pertama dilakukan dengan cara menelusuri informasi tentang komunitas pada situs resmi yang dimiliki. Website [www.berbagihappy.org](http://www.berbagihappy.org) membantu pengkarya menemukan beberapa informasi dasar yang berisi penjelasan tentang jenis komunitas, *partner*, donatur dari Berbagi Happy yang di kategorikan sebagai komunitas belajar dengan target anak-anak pedesaan di daerah Jember.

Selain website resmi tersebut pengkarya mendapatkan keterangan situs media sosial milik Berbagi Happy yang memberikan informasi lebih detail. Akun media sosial facebook milik Berbagi Happy (<https://www.facebook.com/BERBAGIHappy/>) pengkarya mendapatkan informasi berupa beberapa agenda yang dimiliki oleh Berbagi Happy dan lokasi serta kontak dari *founder* komunitas. Pencarian informasi melalui situs resmi dilakukan guna meninjau respon masyarakat tentang komunitas tersebut serta menyusun bahan untuk wawancara saat terjun langsung ke lapangan untuk observasi. Pengkarya melakukan observasi pertama melalui wawancara langsung dengan bapak Riyadi Ariyanto selaku pendiri komunitas Berbagi Happy di kediamannya yang berlokasi Perumahan Pondok gede ED 12 Jember. Pencarian informasi dengan proses wawancara ini dilakukan guna menjadi pelengkap data untuk kesesuaian dengan konsep program acara. Informasi tentang agenda atau aktifitas yang dimiliki oleh Berbagi Happy selanjutnya akan mempengaruhi konsep pengambilan gambar yang akan diterapkan pengkarya dalam program acara televisi. Selain melakukan wawancara, pertemuan dengan bapak Riyadi Ariyanto juga bertujuan untuk permintaan izin kerjasama perihal komunitas Berbagi Happy yang akan di angkat dalam program acara .org.

Proses pra produksi ini, pengkarya sempat mengikuti beberapa agenda yang dimiliki oleh komunitas, tahap ini dilakukan pada observasi kedua. Berbagi Happy memiliki lebih dari dua agenda belajar, namun dari perjalanan yang

telah dilakukan selama menjalani agenda tersebut, terdapat agenda yang dominan mampu membantu konsep pengambilan gambar pengkarya sesuai peminatan, yaitu agenda Rumah Belajar. Dari agenda pertama ini pengkarya memastikan aktivitas yang dilakukan anak-anak cukup membantu dan sesuai untuk pergerakan kamera yang dinamis dengan teknik *handheld*. Penerapan teknik *handheld* mulai diaplikasikan pada bulan April 2015 untuk produksi pertama video kiriman pemirsa yang masuk dalam susunan segmentasi program acara .org.

Konsep yang sudah dirancang ketika pra produksi, dieksekusi pada tahap produksi. Program acara .org episode Berbagi Happy dibagi menjadi 3 segmen :

(Segmen 1) Segmen pertama berisi tentang pengenalan .org yang dikemas dengan bentuk *bumper opening* program. Pengenalan kru serta proses terbentuknya karya. Terakhir pengenalan komunitas Berbagi Happy dan pendiri Berbagi Happy melalui sajian wawancara. (Segmen 2) Segmen kedua mengikuti agenda Berbagi Happy yaitu Rumah Belajar di Gelantangan-Jember. (Segmen 3) Segmen ketiga melanjutkan acara Rumah Belajar sekaligus *closing* program

Pada tahap pasca produksi tidak banyak hal yang dilakukan pengkarya sebagai penata kamera. Pengkarya hanya membuat *camera report* dilengkapi dengan keterangan waktu. Proses ini pun tidak dikerjakan sendiri oleh pengkarya, tetapi dibantu oleh tim kreatif agar sesuai dengan konsep atau naskah yang telah disusun, terdapat pembenahan beberapa narasi untuk *voice over* agar selaras dengan gambar yang akan ditayangkan dan mampu mewakili konsep dari program acara. Tahap pasca produksi ini, pengkarya juga bekerja sama dengan tim editor (*editor video, colour grading, dan sound editor*) berdiskusi tentang pemilihan warna, musik yang digunakan, serta susunan video untuk program acara .org tersebut supaya mampu menimbulkan daya tarik terhadap penonton terutama perbedaan kualitas gambar pada kamera yang digunakan antara pengkarya dan *host* berupa kamera gopro serta agar memiliki ciri khas dari segi tampilan selain penggunaan teknik *handheld* yang digunakan oleh pengkarya. Pada karya audio visual ini, peran original music untuk bumper opening dan juga backsound tak lepas dari pikiran pengkarya di tahap pasca produksi. Pengkarya bekerja sama dengan *sound editor* membuat original music yang akan digunakan untuk pengiring bumper opening, serta pemilihan instrumental music pada sebuah website resmi [yookamusic.com](http://yookamusic.com) sebagai backsound beberapa gambar yang ditayangkan.

## Deskripsi Karya

Judul Karya.org (dibaca: dot org), merupakan kependekan dari *organization* (organisasi). Judul tersebut mengadopsi dari domain website yang biasa digunakan untuk keperluan organisasi. .org adalah salah satu dari *generic top-level domain* yang digunakan di internet dan salah satu dari beberapa domain pertama yang diluncurkan tahun 1985.

Program *feature* televisi yang menceritakan perjalanan Inung sebagai reporter program dan Congalip sebagai Video

Jurnalist berburu komunitas yang menginspirasi dan unik menggunakan vespa keseluruh pelosok Indonesia. Segmentasi program acara .org. Total durasi .org dalam satu episode 25 menit (1500 detik) yang terbagi menjadi 3 segmen ditambah durasi commercial break 5 menit (300 detik). Jadi, .org dalam satu episode tayang selama 30 menit (1800 detik).

Teknik *handheld* sangat cocok dengan konsep program acara yang mayoritas banyak pergerakan gambar tidak terduga terutama di episode "*Berbagi Happy*". Anggota komunitas "*Berbagi Happy*" mayoritas terdiri dari anak-anak dan kegiatan "*Berbagi Happy*" selalu di luar ruangan, dengan seperti itu pasti akan banyak hal yang menimbulkan pergerakan. Contohnya saat mereka bermain serta belajar di lapangan luas, bercengkerama dengan *host* yang sangat ekspresif, hal-hal tersebut akan mempermudah kameramen untuk mengambil gambar secara tanggap dan lugas serta beberapa latar depan untuk menambah estetika dan kenyamanan penonton ini:

### Kesimpulan dan Saran

Pertama kali yang dapat dinikmati oleh penonton tentunya ialah gambar bergerak atau video yang ditayangkan dan audio atau suara. Karena berangkat dari fungsi televisi sebagai media komunikasi yang menerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam – putih) maupun warna. Sehingga gambar atau video yang ditayangkan menjadi peran penting pada sebuah program acara.

Penggarapan karya program acara televisi *feature* ini, yang menjadi topik utama adalah komunitas. Berangkat dari kehadiran sebuah komunitas, kontribusi sebuah komunitas dalam kehidupan sosial dan masyarakat, hingga aktivitas atau agenda dari sebuah komunitas dikemas menjadi satu episode dalam program acara televisi dengan judul .org episode *Berbagi Happy*. Konsep program acara di landasi oleh kegelisahan pengkarya akan *trend* atau kebiasaan remaja saat ini yang cenderung hidup individualis serta anti sosial, sehingga pengkarya ingin menuangkan kegelisahan tersebut dalam sebuah karya yang mampu memiliki dampak bagi penonton.

Membahas persoalan gambar bergerak atau video, tentunya terdapat beberapa variasi pengambilan gambar atau pergerakan kamera, dalam karya televisi kreatif ini penggunaan teknik *handheld* di tinjau sangat tepat untuk program acara .org. Selain sesuai dengan konsep program acara yang membutuhkan pergerakan cepat karena meliputi beberapa kegiatan dari sebuah komunitas, teknik *handheld* juga berguna untuk menghasilkan gambar atau visual yang dinamis. Selain itu, penggunaan teknik *handheld* dirasa mampu membuat penonton ikut terbawa dalam kegiatan yang ada dalam tayangan program acara.

### Ucapan Terima Kasih

Pengkarya mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan finansial melalui Beasiswa Bidik Misi tahun 2011-2015 dan kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran proses penciptaan karya ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

### Daftar Pustaka/Rujukan

#### Buku

- [1]Brown, B. 2012. *Cinematography theory and practice*. Oxford: ELSEVIER Inc.
- [2]Effendi, O. 1984. *Televisi Siaran Teori dan Praktek*. Bandung:CV Mandar Maju.
- [3]Mabruri, A. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Non-Drama, News, & Sport*. Jakarta: PT. Grasindo.
- [4]Pintoko, W. & Umbara, D. 2010. *How To Become A Cameraman*. Jakarta: Interprei Book.
- [5]Prasetya, D. 2005. *Rahasia Menulis di Media Massa*. Depok: Diglossia Media Group.
- [6]Panjaitan, E. L. & Iqbal, D. 2006. *Matinya Rating Televisi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- [7]Rukmananda, N. 2000. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan single dan multi camera*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [8]Stockman, S. 2014. *How To Shoot Video That Doesn't Suck*. Jakarta: Prigel.
- [9]Santoso, E. J. 2013. *Bikin Video Dengan Kamera DSLR*. Jakarta Selatan: PT. TransMedia.
- [10]Thompson, R. & Bowen, C. J. 2009. *Grammar of the Shoot*. Oxford: ELSEVIER Inc.
- [11]Rivers, W. L, Peterson T, & Jay W. J. 2004. *Media Massa dan Masyarakat Moderen*. Jakarta: Prenada Media
- [12]Zoebazary, I. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

#### Internet

- RG. 2015. *Teguran Tertulis Kedua Program "Inbox" SCTV*. <http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32910-teguran-tertulis-kedua-program-inbox-sctv.htm> [20 Agustus 2015]