

**LAPORAN AKHIR  
IPTEKS BAGI MASYARAKAT (IbM)**



**I<sub>b</sub>M Produksi Program *Talkshow* Seni Tradisi dengan  
Multikamera Untuk Asosiasi Guru Penyiaran Indonesia dan  
Siswa SMKN 3 Batu, Jawa Timur**

**Oleh**

**Nur Rahmat Ardi Candra DA., S.Sn.,M.Sn. (Ketua)**

**NIDN. 0003117905**

**Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn. (Anggota)**

**NIDN. 0012108008**

**Dibiayai oleh:**

**Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jendral  
Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Sesuai dengan nomor kontrak : 27722/IT6.1/PM/2015**

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

- Judul : lbM Produksi Program *Talkshow* Seni Tradisi dengan Multikamera Untuk Asosiasi Guru Penyiaran Indonesia dan Siswa SMKN 3 Batu Jawa Timur
1. Mitra program lbM : Asosiasi Guru Broadcast Indonesia dan Siswa SMKN 3 Batu, Jawa Timur
2. Ketua Tim Pengusul
- a. Nama : Nur Rahmat Ardi Candra DA., S.Sn., M.Sn.
  - b. NIP : 197911032005011004
  - c. NIDN : 0003117905
  - d. Jabatan/Golongan : Lektor/III.c
  - e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain/Seni Media Rekam.
  - f. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
  - g. Bidang Keahlian : Televisi dan Film
  - h. Alamat Kantor : Jl. Ki Hajar Dewantara no 19 Ketingan, Jebres, Surakarta ( 0271) 647658
  - i. Alamat Rumah : Jl. Gatot Subroto RT03/RW01 Ploso, Pacitan, Jatim
3. Anggota Tim Pengusul
- a. Jumlah Anggota : 1 orang (Dosen)
  - b. Nama Anggota : Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn.
  - c. Laboran : 1 orang
4. Lokasi kegiatan Mitra
- a. Wilayah Mitra : AGBI dan SMKN 3 Batu, Jatim.
  - b. Kabupaten : Kota Batu
  - c. Propinsi : Jawa Timur
  - d. Jarak PT. ke lokasi mitra : 220 Km.
5. Luaran yang dihasilkan : *Standar Operation Procedur (SOP)* Produksi Program *Talkshow* Seni Tradisi dengan sistem multikamera, Modul pelatihan dan Karya audio visual
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : 6 Bulan.
7. Biaya Total : 37,5 juta

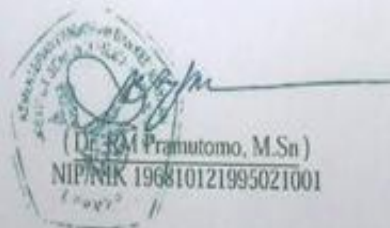
Dekan FSRD ISI Surakarta

Ranang Agung S, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 196703051998032001

Surakarta, 30 Oktober 2015  
Ketua lbM

Nur Rahmat Ardi CDA, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197911032005011004

Mengetahui,  
Ketua LPPMPP ISI Surakarta



## RINGKASAN

Saat ini (2013) jumlah SMK se Indonesia adalah 11.016 sekolah terdiri atas 2.841 SMK Negeri dan 8.175 SMK Swasta. Sedangkan jumlah SMU sebesar 19.638 sekolah. Masyarakat sendiri telah mengalami perubahan paradigma terkait SMK. Mereka melihat pendidikan SMK lebih menjanjikan lapangan pekerjaan bagi putra-putrinya. Hal itu menyebabkan meningkatnya animo pelajar untuk menempuh pendidikan menengahnya di SMK. Salah satu unggulan program studi yang ditawarkan oleh SMK adalah pendidikan vokasi pertelevisian (TV broadcasting). Program studi tersebut selalu banyak diminati dan kelas selalu penuh di hampir setiap SMK. Sekolah broadcast telah menjadi trend bagi sebagian pelajar. Terlebih dengan semakin banyaknya berdiri TV lokal di daerah, yang tentunya akan menyerap banyak tenaga kerja lulusan SMK broadcast. Menurut data Asosiasi Guru Broadcast Indonesia (AGBI) jumlah SMK broadcast se-Indonesia yang tergabung di dalamnya sejumlah 59 SMK Negeri/Swasta. Akan tetapi peningkatan jumlah SMK Broadcast tersebut belum berimbang dengan kualitas gurunya. Masih sedikit guru yang memiliki latar belakang pendidikan broadcasting. Guru SMK masih didominasi oleh lulusan prodi DKV, seni rupa, multimedia, komputer grafis, atau ilmu komunikasi. Sehingga penguasaan bidang penyiaran televisi (TV broadcasting) juga belum memadai bila dibandingkan dengan lulusan prodi Televisi dan Film. Oleh karena itu ISI Surakarta melalui Program Studi Televisi dan Film dengan beberapa Dosenya, kali ini akan memulai andilnya dalam mengembangkan bidang ilmu pertelevisian dan perfilman salah satunya melalui kegiatan Workshop Multikamera bagi Guru yang tergabung dalam Asosiasi Guru Broadcasting Indonesia (AGBI). Dilanjutkan pelatihan kedua yaitu pendampingan kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Batu – Jawa Timur yang memang telah eksis lama secara spesifik memiliki kelas atau jurusan broadcasting/penyiaran TV dan alumninya beberapa telah menjadi mahasiswa di Prodi. Televisi dan Film ISI surakarta.

*Kata Kunci: Program Seni Tradisi, Talkshow, Multikamera*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan laporan Ibteks bagi Masyarakat ini dengan judul, I<sub>b</sub>M Produksi Program *Talkshow* Seni Tradisi dengan Multikamera Untuk Asosiasi Guru Penyiaran Indonesia dan Siswa SMKN 3 Batu, Jawa Timur. Sebagai wujud Tri Darma perguruan tinggi dosen terhadap kompetensi yang dimiliki yang harus selalu ditingkatkan. Pembuatan laporan ini sebagai wujud pertanggung jawaban pelaksanaan kepada Dirjen Perguruan Tinggi Dikti melalui lembaga LPPMPP Institut Seni Indonesia Surakarta.

Pada kesempatan ini tidak lupa kiranya penyusun menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan kegiatan dan bantuan dalam penyelesaian laporan ini, yaitu :

1. Prof. Dr. Sri Rochana Widyastutieningrum, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta,
2. Dr. RM. Pramutmo M. Sn., selaku Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat dan Pengembangan Pendidikan (LPPMPP) ISI Surakarta.
3. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta,
4. NRA. Candra, S.Sn.,M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Media Rekam/Kaprodi Televisi dan Film FSRD ISI Surakarta,
5. Semua pihak baik dari dalam maupun dari luar almamater yang telah membantu yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu.

Penyusun sangat menyadari banyak kekurangan dalam pembuatan laporan ini, untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun senantiasa penyusun harapkan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penyusun khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 30 Oktober 2015  
Penyusun



(Nur Rahmat Ardi Candra, S.Sn., M.Sn.)

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	1
HALAMAN PENGESAHAN .....	2
RINGKASAN .....	3
KATA PENGANTAR .....	4
DAFTAR ISI .....	5
BAB I PENDAHULUAN .....	6
BAB II TARGET DAN LUARAN .....	9
BAB III METODE PELAKSANAAN .....	11
BAB IV KELAYAKAAN PERGURUAN TINGGI .....	16
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....	18
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	33
DAFTAR PUSTAKA .....	34
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	35
Lampiran A Foto Pelaksanaan Kegiatan .....	35
Lampiran B Presensi dan Sertifikat Peserta Kegiatan .....	40
Lampiran C Modul/Hand Out Kegiatan .....	45
.....	

## **Bab I.**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Kegiatan**

Sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan Paragraf 2 tentang Bentuk Satuan Pendidikan Pasal 78 ayat (1) Pendidikan menengah berbentuk SMA, MA, SMK, dan MAK, atau bentuk lain yang sederajat. Lebih jauh dalam Rencana Strategis (Renstra) Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2010—2014 pada Bab IV Sasaran Pembangunan Pendidikan adalah tercapainya keluasan dan pemerataan akses pendidikan menengah bermutu, berkesetaraan gender, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat, di semua provinsi, kabupaten, dan kota yang berindikasikan : b) Rasio peserta didik SMA : SMK = 33:67. Kebijakan pemerintah tersebut menempatkan SMK demikian penting dalam jenjang pendidikan menengah.

Dengan semakin besarnya perhatian pemerintah pada pendidikan vokasional, semakin banyak pemerintah daerah yang membuka SMK baru atau merubah beberapa SMU diubah menjadi SMK. Bahkan beberapa pemda mengambil kebijakan, jumlah SMK lebih banyak daripada SMU. Tetapi secara nasional, jumlah SMU masih mendominasi. Saat ini (2013) jumlah SMK se Indonesia adalah 11.016 sekolah terdiri atas 2.841 SMK Negeri dan 8.175 SMK Swasta. Sedangkan jumlah SMU sebesar 19.638 sekolah (sumber: <http://refsp.data.kemdikbud.go.id>).

Masyarakat sendiri telah mengalami perubahan paradigma terkait SMK. Mereka melihat pendidikan SMK lebih menjanjikan lapangan pekerjaan bagi putra-putrinya. Hal itu menyebabkan meningkatnya animo pelajar untuk menempuh pendidikan menengahnya di SMK.

Salah satu unggulan program studi yang ditawarkan oleh SMK adalah pendidikan vokasi pertelevisian (TV broadcasting). Program studi tersebut selalu banyak diminati dan kelas selalu penuh di hampir setiap SMK. Sekolah broadcast telah menjadi trend bagi sebagian pelajar. Terlebih dengan semakin banyaknya berdiri TV lokal di daerah, yang tentunya akan menyerap banyak tenaga kerja lulusan SMK broadcast. Menurut data Asosiasi Guru Broadcast Indonesia (AGBI) jumlah SMK Broadcast se-Indonesia yang tergabung di dalamnya sejumlah 59 SMK Negeri/Swasta.

Akan tetapi peningkatan jumlah SMK Broadcast tersebut belum berimbang dengan kualitas gurunya. Masih sedikit guru yang memiliki latar belakang pendidikan broadcasting. Guru SMK masih didominasi oleh lulusan prodi. DKV, senirupa, multimedia, komputer grafis, atau ilmu komunikasi. Sehingga penguasaan bidang penyiaran televisi (TV *broadcasting*) juga belum memadai bila dibandingkan dengan lulusan prodi. Televisi dan Film.

Dengan semakin besarnya perhatian pemerintah pada pendidikan vokasional, semakin banyak pemerintah daerah yang membuka SMK baru atau merubah beberapa SMU diubah menjadi SMK. Bahkan beberapa pemda mengambil kebijakan, jumlah SMK lebih banyak daripada SMU. Tetapi secara nasional, jumlah SMU masih mendominasi. Saat ini (2013) jumlah SMK se Indonesia adalah 11.016 sekolah terdiri atas 2.841 SMK Negeri dan 8.175 SMK Swasta. Sedangkan jumlah SMU sebesar 19.638 sekolah (sumber: <http://refsp.data.kemdikbud.go.id>).

Salah satu unggulan program studi yang ditawarkan oleh SMK adalah pendidikan vokasi pertelevisian (TV broadcasting). Program studi tersebut selalu banyak diminati dan kelas selalu penuh di hampir setiap SMK. Sekolah broadcast telah menjadi trend bagi sebagian pelajar. Terlebih dengan semakin banyaknya berdiri



TV lokal di daerah, yang tentunya akan menyerap banyak tenaga kerja lulusan SMK broadcast. Menurut data Asosiasi Guru Broadcast Indonesia (AGBI) jumlah SMK broadcast se-Indonesia yang tergabung di dalamnya sejumlah 59 SMK Negeri/Swasta.

Akan tetapi peningkatan jumlah SMK Broadcast tersebut belum berimbang dengan kualitas gurunya. Masih sedikit guru yang memiliki latar belakang pendidikan broadcasting. Guru SMK masih didominasi oleh lulusan prodi DKV, senirupa, multimedia, komputer grafis, atau ilmu komunikasi. Sehingga penguasaan bidang penyiaran televisi (TV broadcasting) juga belum memadai bila dibandingkan dengan lulusan prodi Televisi dan Film.

Televisi maupun film merupakan salah satu sarana informasi yang mudah dinikmati oleh setiap golongan, baik untuk anak-anak maupun orang tua. Apabila diperhatikan film-film yang menayangkan tentang sejarah, seni, budaya, edukasi, maupun yang lainnya masih sedikit porsinya sehingga sedikit pula penonton yang dapat memahami perkembangan seni dan nilai-nilai edukasi yang ada.<sup>1</sup> Oleh karena itu muncullah ketertarikan penulis untuk menciptakan sebuah produksi audio visual dengan mengangkat seni-seni tradisi yang sarat akan nilai-nilai tradisi dan edukasi.

Selaras dengan pendapat di atas maka fokus dari I<sub>b</sub>M ini lebih diarahkan pada pemberian pelatihan perkembangan teknologi perekaman dengan kamera video ketika digunakan dalam sebuah produksi bersama sebuah format talkshow dengan pesertanya adalah guru-guru yang tergabung dalam Asosiasi Guru Broadcast Indonesia (AGBI). Diharapkan selain melatih Guru-Guru ini nantinya ada sebuah suplemen berupa ketersediaan panduan sepertimodul/*hand out* agar para Guru tadi bisa terampil memproduksi *talkshow* dengan multikamera bersama anak-anak didiknya di sekolah masing-masing.

---

<sup>1</sup> Fred Wibowo, *Dasar-dasar Produksi Program Televisi* (Jakarta: Grasindo, 1997), 156



## BAB II

### TARGET DAN LUARAN

#### A. Luaran Kegiatan

Dari kegiatan ini, tim IbM dan guru broadcast anggota AGBI memiliki dua target utama yaitu 1) ketersediaan panduan (SOP) produksi program televisi berbasis multikamera dan 2) terampilnya guru broadcast dalam memproduksi talkshow dengan multikamera. Secara terinci, luaran dari kegiatan IbM ini adalah: SOP tentang produksi Multi Kamera (Multicam) dalam bentuk buku, yang dapat menjadi panduan guru dalam mengajar mata-pelajaran produksi televisi. Video hasil rekaman produksi talkshow seni tradisi (format DVD) hasil karya guru peserta kegiatan IbM.. Guru anggota Asosiasi Guru Broadcast Indonesia (AGBI) terampil menerapkan teknik multikamera dalam produksi *talkshow*. Stasiun televisi laboratorium SMK sebagai *pilot project* mampu menerapkan teknik multikamera dalam tayangannya yang hal ini sudah dilakukan oleh SMK Negeri 3 Batu. Modul dan makalah ilmiah tentang materi dari kerabat kerja produksi sebuah acara televisi secara dasar dan umum dari beberapa mentor atau nara sumber.

Dari SOP produksi multikamera tersebut dapat dibawa guru ke sekolah masing-masing untuk diterapkan dalam pembelajaran TV *broadcasting*. Ketiadaan SOP tersebut di sekolah, menjadikan SOP tersebut sangat penting bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMK dan pegangan bernilai bagi guru dalam mengajar. Secara terinci, tujuan dari kegiatan IbM ini adalah: SOP tentang produksi Multi Kamera (Multicam) dalam bentuk buku, yang dapat menjadi panduan guru dalam mengajar mata-pelajaran produksi televisi. Video hasil rekaman produksi talkshow seni tradisi (format DVD) hasil karya guru peserta kegiatan IbM. 50 guru

anggota Asosiasi Guru Broadcast Indonesia (AGBI) terampil menerapkan teknik multikamera dalam produksi *talkshow*. 1 stasiun televisi laboraorium SMK sebagai *pilot project* mampu menerapkan teknik multikamera dalam tayangannya (SMKN 3 Batu). Modul dan makalah ilmiah tentang materi dari kerabat kerja produksi sebuah acara televisi secara dasar dan umum dari beberapa mentor atau narasumber. SOP produksi multikamera tersebut dapat dibawa guru ke sekolah masing-masing untuk diterapkan dalam pembelajaran TV *broadcasting*. Ketiadaan SOP tersebut di sekolah, menjadikan SOP tersebut sangat penting bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMK dan pegangan bernilai bagi guru dalam mengajar.

Beberapa modul pembelajaran atau hand out mengenai dasar-dasar produksi program audio visual (televisi) seperti *talkshow* juga disertakan sebagai salah satu luaran dalam kegiatan pengabdian ini. (modul/hand out terlampir). Dari proses demi proses dan tahap demi tahap proses simulasi praktek produksi talkshow dengan multikamera yang dilakukan oleh para peserta workshop baik yang diselenggarakan di Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta yaitu dengan para Guru anggota AGBI dan juga dengan pelatihan bersama siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Batu, Jawa Timur nantinya akan di dokumentasi secara audio visual yang nantinya akan dibagikan kepada para peserta workshop. Adanya modul/hand out dan dokumentasi hasil kegiatan pengabdian akan lebih mempermudah para peserta workshop di dua tempat yang berbeda tadi untuk mengaplikasikannya bersama anak-anak didiknya di sekolah. (Luaran berupa video compact disk terlampir).

### **BAB III**

#### **METODE PELAKSANAAN**

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan tentang produksi program siaran televisi dengan menggunakan sistem perekaman multikamera video. Jika suatu produksi dibagi berdasarkan kamera yang digunakan, maka ada dua jenis, pertama produksi acara televisi menggunakan satu kamera atau *singlecam system*, kedua jika produksi menggunakan lebih dari satu kamera, *multicam system*.

Multikamera video adalah format pengambilan gambar dengan menggunakan lebih dari satu kamera, dihubungkan melalui satu sistem yang terintegrasi. Jadi, walaupun menggunakan lebih dari satu kamera ketika tidak terintegrasi satu sama lain maka format tersebut belum bisa dikategorikan sebagai *multicam system*. Sedangkan dari segi penayangannya bisa disiarkan secara langsung (*live*) atau tayang tunda (*live on tape*). Jenis program acara televisi yang menggunakan multi kamera di antaranya : *talkshow, sitkom, game show, music show, quiz, magazine, dan variety show*.

Pelatihan produksi acara televisi dengan menggunakan multikamera akan dilaksanakan dengan prosedur kerja sebagai berikut:

#### **A. Tahap Praproduksi**

##### **a. Analisis Ide Tema Program Acara**

Sebelum membuat program acara, kita harus menentukan tujuan pembuatannya. Hanya sebagai hiburan, mengangkat fenomena, pembelajaran/pendidikan, dokumenter, atautkah menyampaikan pesan moral tertentu. Hal ini sangat perlu agar pembuatan program acara televisi lebih terfokus, terarah dan sesuai. Jika tujuan telah ditentukan maka semua detail cerita dan pembuatan program acara

akan terlihat dan lebih mudah. Jika perlu diadakan observasi dan pengumpulan data dan faktanya. Bisa dengan membaca buku, artikel atau bertanya langsung kepada sumbernya.

#### b. Menyiapkan Naskah

Jika penulis naskah sulit mengarang suatu cerita, maka dapat mengambil cerita dari cerpen, novel ataupun film yang sudah ada dengan diberi adaptasi yang lain. Setelah naskah disusun maka perlu diadakan *breakdown* naskah. Breakdown naskah dilakukan untuk mempelajari rincian cerita yang akan dibuat film.

#### c. Menyusun Jadwal dan Anggaran

Jadwal atau *working schedule* disusun secara rinci dan detail, kapan, siapa saja, biaya dan peralatan apa saja yang diperlukan, dimana serta batas waktunya. Termasuk jadwal pengambilan gambar juga, *scene* dan *shot* keberapa yang harus diambil kapan dan dimana serta artisnya siapa. Lokasi sangat menentukan jadwal pengambilan gambar.

Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menyusun alokasi biaya:

- penggandaan naskah untuk kru dan pemain.
- penyediaan kaset video.
- penyediaan cd kosong sejumlah yang diinginkan.
- penyediaan properti, kostum, make-up.
- honor untuk pemain, konsumsi.
- akomodasi dan transportasi.
- menyewa alat jika tidak tersedia.

#### d. Hunting Lokasi

Memilih dan mencari lokasi/setting pengambilan gambar sesuai naskah. Untuk pengambilan gambar di tempat umum biasanya memerlukan surat ijin tertentu.

Akan sangat mengganggu jalannya shooting jika tiba-tiba diusir dipertengahan pengambilan gambar karena tidak memiliki ijin.

e. Menyiapkan Kostum dan Properti

Memilih dan mencari pakaian yang akan dikenakan tokoh cerita beserta propertinya. Kostum dapat diperoleh dengan mendatangkan desainer khusus ataupun cukup membeli atau menyewa namun disesuaikan dengan cerita skenario. Kelengkapan produksi menjadi tanggung jawab tim property dan artistik.

f. Menyiapkan Peralatan Produksi

Untuk mendapatkan hasil program acara yang baik maka diperlukan peralatan yang lengkap dan berkualitas. Standar dasar peralatan yang diperlukan untuk membuat sebuah program acara televisi dengan format multikamera. Berikut daftar kebutuhan peralatan selama melakukan kegiatan ini: *Clipboard, Proyektor, Lampu, Kabel Roll, TV Monitor, Kamera video S-VHS atau Handycam, Pita/Tape, Mikrophone clip-on wireless, Tripod Kamera, dan Tripod Lampu*

## **B. Tahap Produksi**

a. Tata Artistik

*Set construction* merupakan bangunan latar belakang untuk keperluan pengambilan gambar. Setting tidak selalu berbentuk bangunan dekorasi tetapi lebih menekankan bagaimana membuat suasana ruang mendukung dan mempertegas latar peristiwa sehingga mengantarkan alur program acara secara menarik.

b. Tata Suara

Untuk menghasilkan suara yang baik maka diperlukan jenis mikrofon yang tepat dan berkualitas. Jenis mikrofon yang digunakan adalah yang mudah dibawa, peka

terhadap sumber suara dan mampu meredam *noise* (gangguan suara) di dalam dan di luar ruangan.

#### c. Tata Cahaya

Penataan cahaya dalam produksi program acara televisi sangat menentukan bagus tidaknya kualitas tekniknya visualisasinya. Seperti fotografi, film dan di produksi acara televisi juga dapat diibaratkan melukis dengan menggunakan cahaya. Jika tidak ada cahaya sedikitpun maka kamera tidak akan dapat merekam objek.

#### d. Tata Kostum (*Wardrobe*)

Pakaian yang dikenakan pengisi produksi program acara televisi disesuaikan dengan isi cerita/tema yang diangkat.

#### e. Tata Rias

Tata rias pada dasarnya sam dengan karakter tata kostum yaitu disesuaikan dengan tema atau cerita yang diangkat dalam produksi program acara televisi tersebut.

### C. Tahap Pascaproduksi

#### a. Proses Editing

Secara sederhana, proses editing merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Dalam kegiatan ini seorang editor akan merekonstruksi potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera.

Tugas editor antara lain sebagai berikut:

- Menganalisis skenario bersama sutradara dan juru kamera mengenai kontruksi dramatinya.
- Melakukan pemilihan shot yang terpakai (*OK*) dan yang tidak (*NG*) sesuai *shooting report*.

- Menyiapkan bahan gambar dan menyusun daftar gambar yang memerlukan efek suara.
- Berkonsultasi dengan sutradara atas hasil editingnya.
- Bertanggung jawab sepenuhnya atas keselamatan semua materi gambar dan suara yang diserahkan kepadanya untuk keperluan editing.

b. Penayangan Hasil Editing

Setelah selesai diproduksi maka kegiatan selanjutnya adalah penayangannya secara intern. Alat untuk pemutaran film dapat bermacam-macam, dapat menggunakan *VCD/DVD player* dengan monitor TV, ataupun dengan *PC (CD-ROM)* yang diproyeksikan dengan menggunakan *LCD (Light Computer Display)*.





## **BAB IV.**

### **KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI**

#### **A. Sumber Daya Manusia**

Tim IbM ini merupakan kolaborasi dosen Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, ISI Surakarta yang didukung oleh tenaga laboran dan mahasiswa. Dosen ISI Surakarta terdiri atas NR. Ardi Candra DA., S.Sn., M.Sn. dan Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn. Keduanya merupakan dosen yang menguasai bidangnya dan memiliki kompetensi dan pengalaman berbeda sehingga saling melengkapi untuk mendukung kelancaran program IbM ini.

##### **1). Nur Rahmat Ardi Candra DA., S.Sn., M.Sn. (Ketua)**

Yang bersangkutan adalah dosen dan Ketua Program Studi Televisi dan Film ISI Surakarta, selama ini mengajar mata kuliah Videografi, Jurnalistik Televisi dan HAKI dan Tata Cahaya. Sebelumnya juga pernah menjabat Kepala Laboratorium Jurusan Seni Media Rekam dan anggota pengelola TV Kampus ISI Surakarta. Kepakaran yang dimiliki adalah dalam produksi program acara televisi terutama tahap pra produksi dan tahap produksi.

Pengalaman penelitian dan pengabdian yang relevan serta pembagian tugas pada dosen ybs. yaitu : PPM Dosen: Video Parsipatory Penanganan Korban Bencana Gunung Merapi di Desa Lencoh, Boyolali, Jawa Tengah (2012), Workshop Produksi Film Kolaborasi Mahasiswa dalam Festival Kesenian Indonesia VII di Surakarta (2012) Penelitian: Pelestarian dan Pengembangan kesenian dan pengembangan Kebudayaan Tradisional Melalui Media Televisi Lokal “Yogya TV” Yogyakarta (2007)

## 2). Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn. (Anggota)

Kompetensi bidang ilmu seni dan kepakaran dosen yang bersangkutan diperlukan untuk kegiatan pasca produksi pada program acara *talkshow* dalam kegiatan IbM ini, karena selama ini mengajar mata kuliah Videografi, Penyuytradaraan dan Produksi Non Drama di program studi Televisi dan Film ISI Surakarta. Yang bersangkutan juga aktif sebagai pembina kemahasiswaan mahasiswa program studi Televisi dan Film.

### B. Sumber Daya Sarana Prasarana

ISI Surakarta sebagai perguruan tinggi seni yang memiliki program studi Televisi dan Film, tempat kedua dosen di atas bertugas, tentu memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung kegiatan IbM ini. Beberapa fasilitas yang tersedia adalah:

- Stasiun TV kampus
- Studio Editing (Penyuntingan Digital Audiovisual) standar *broadcast*
- Studio Produksi Program Acara Televisi (*in door/out door studio*)
- Kamera video standar *broadcast*
- *Lighting tools* dan pendukung *shooting* lainnya.
- Studio *Screening* Karya audio visual.

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Lokasi *Workshop***

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di dua tempat. Pertama untuk workshop multikamera untuk asosiasi guru broadcasting Indonesia dilaksanakan di Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain (Kampus II ISI Surakarta) dan studio ISI TV (TV kampus ISI USurakarta) yang dulunya memang bagian tak terpisahkan dalam prodi Televisi dan Film. Kemudian yang kedua nantinya akan bertempat di SMK Negeri 3 Batu dekat kota Malang – Jawa Timur. Dipilihnya SMKN ini karena selain sudah terlebih dahulu terjalin sebuah ikatan MoU juga di SMKN 3 Batu ini telah terdapat jurusan broadcasting yang didukung peralatan yang cukup memadai untuk melaksanakan praktek bersama multi kamera.

Pelaksanaan workshop multikamera untuk Asosiasi Guru Broadcasting Indonesia pada awal prosesnya cukup mengalami kendala yang amat berarti. Kendala-kendala tadi diantaranya adalah sulitnya menemukan hari dan tanggal yang pas dan sesuai dengan kepentingan antara pelaksana kegiatan IBM dan mitra AGBI melalui sekretarisnya yaitu bapak Ary Agung Wibowo, S.Sn. Akhirnya dengan segala pertimbangan workshop multikamera bagi Asosiasi Guru *Broadcasting* Indonesia berhasil diselenggarakan selama dua hari yaitu tanggal 20-22 Agustus 2015 di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Kegiatan ini langsung di buka oleh Dekan FSRD ISI Surakarta yaitu bapak Ranang Sugihartono, S.Pd., M.Sn. yang juga di hadiri oleh Wakil AGBI wilayah Jawa Timur bapak Azwar Taofiq, S.Kom.

Berikut ini adalah rangkaian kegiatannya:

Hari	Waktu	Kegiatan
H1	07.30-08.00	Registrasi ulang peserta pelatihan
	08.00-08.30	<i>Coffee Break</i>
	08.30-09.00	Pembukaan (Ketua IbM, Wakil AGBI, Dekan FSRD ISI Ska)
	09.00-09.30	Profil FSRD ISI Surakarta
	09.30-10.00	Pembagian kelompok belajar : a. Kelompok/Grup A: Pra Produksi (Naskah/Skenario) b. Kelompok/Grup B: Produksi (Operasional Kamera Video) c. Kelompok/Grup C:Paska Produksi ( Editing Audio Visual)
		<i>Coffe Break</i>
	10.00-12.00	Penyampaian materi teori dan praktek setiap kelompok: a) Pengetahuan tentang <i>S.O.P (Standart Operation Procedure)</i> dalam produksi audio visual. b) Proses dan produksi karya audio visual berbasis multikamera (talkshow)
	12.00-13.00	Ishoma
	13.00-15.00	Lanjutan penyampaian materi dan review bersama
	15.00.15.30	Coffe break
	15.30-17.00	Review bersama materi multikamera dan penugasan
	17.00	Selesai
H2	08.00-08.30	Presensi peserta
	08.30-09.00	Coffe break
	09.00-10.00	Refresh materi workshop hari pertama dan penyusunan kelompok kerja produksi multikamera program talkshow
	10.00-12.00	Pembagian kelompok kerja Pra Produksi, Produksi dan Pascaproduksi untuk simulasi praktek multikamera
	12.00-13.00	Ishoma
	13.00-15.00	Simulasi praktek multikamera berdasarkan naskah tiap kelompok kerja
	15.00-15.30	<i>Coffe break</i>
	15.30-17.00	Review bersama hasil kerja workshop hari kedua

	17.00	Selesai
H3	08.00-08.30	Presensi peserta
	08.30-09.00	Coffe break
	09.00-10.00	Refresh materi workshop hari kedua dan persiapan latihan penyusunan kelompok kerja produksi multikamera program talkshow
	10.00-12.00	Simulasi praktek produksi multikamera program talkshow di studio ISI TV
	12.00-13.00	Ishoma
	13.00-15.00	Lanjutan simulasi praktek multikamera berdasarkan naskah tiap kelompok kerja
	15.00-15.30	<i>Coffe break</i>
	15.30-17.00	Review bersama hasil kerja workshop hari kedua
	17.00	Penutupan

### B. Peserta *Workshop*

Tahapan awal dari IbM ini adalah melaksanakan sebuah kegiatan pelatihan atau workshop terlebih dahulu tentang multikamera bagi guru-guru yang tergabung di AGBI. Adapun yang menjadi peserta *workshop* multikamera untuk beberapa guru anggota dari asosiasi guru broadcasting Indonesia yang berkenan hadir untuk mengikuti pelatihan ini adalah sebagai berikut :

No	Nama	Sekolah Asal
1	Adie Sigit	SMK N 7 Surakarta
2	Aulia Irfani	SMK N 7 Surakarta
3	Aulia Hanif Annisa	SMK N 7 Surakarta
4	Kariana Tiara KD	SMK N 7 Surakarta
5	Teguh Purwanto	SMK Muh. 5 Kepanjen-Malang

6	Yuda Prasetya	SMK Muh. 5 Kepanjen – Malang
7	Moh. Azwar Taufiq	SMKN 1 Lamongan
8	One Relly Leosanti	SMKN 1 Lamongan
9	Agus Tri Kurniawan	SMKN 1 Kendal
10	Hadityo Nur C	SMKN 1 Klaten
11	Aditya Kusuma W	SMKN 1 Blitar
12	Karno Roso	SMK Cakra Brebes

Sedangkan untuk tahapan IbM yang kedua yaitu Pelatihan Multikamera bagi siswa SMK Negeri 03 Batu-Jawa Timur. Peserta yang dilibatkan berjumlah kurang lebih satu kelas besar yaitu kurang lebih ada 40 an siswa. (Daftar peserta dalam absensi terlampir)

### C. Pelaksanaan Workshop

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan tentang produksi program siaran televisi dengan menggunakan sistem perekaman multikamera video. Jika suatu produksi dibagi berdasarkan kamera yang digunakan, maka ada dua jenis, pertama produksi acara televisi menggunakan satu kamera atau *singlecam system*, kedua jika produksi menggunakan lebih dari satu kamera, *multicam system*.

Multikamera video adalah format pengambilan gambar dengan menggunakan lebih dari satu kamera, dihubungkan melalui satu sistem yang terintegrasi. Jadi, walaupun menggunakan lebih dari satu kamera ketika tidak terintegrasi satu sama lain maka format tersebut belum bisa dikategorikan sebagai *multicam system*. Sedangkan

dari segi penayangannya bisa disiarkan secara langsung (*live*) atau tayang tunda (*live on tape*). Jenis program acara televisi yang menggunakan multi kamera di antaranya : *talkshow, sitkom, game show, music show, quiz, magazine, dan variety show.*

Workshop produksi acara televisi dengan menggunakan multikamera akan dilaksanakan dengan prosedur kerja sebagai berikut: Tahap Praproduksi: analisis Ide Tema Program Acara, menyiapkan Naskah, menyusun Jadwal dan Anggaran, hunting Lokasi, menyiapkan properti, dan menyiapkan peralatan produksi. Tahap Produksi: penataan artistic, penataan suara, penataan cahaya, penataan kostum (*Wardrobe*), dan penataan Rias. Tahap Pascaproduksi: proses penyuntingan gambar dan penayangan hasil karya seni audiovisual.

Beberapa kegiatan terlihat dalam beberapa foto kegiatan pelaksanaan IbM berikut ini :

- A. Foto pelaksanaan IbM di Prodi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta :



**Gambar 1 : Para Narasumber sedang memberikan materi tentang produksi program dengan format multikamera**





**Gambar 2: Peserta workshop anggota Asosiasi Guru Broadcast Indonesia (AGBI)**



**Gambar 3: Peserta workshop mengikuti penjelasan tentang penyiaran TV**



**Gambar 4: Ketua tim Ibm berdiskusi dengan narasumber dan host simulasi program talkshow**



**Gambar 5: Take of shot program talkshow oleh TV Kampus ISI Surakarta**





**Gambar 6: Guru AGBI sedang mengamati ruang kontrol produksi talkshow**



**Gambar 11: Simulasi dengan peserta workshop multikamera**



**Gambar 8: Suasana simulasi peserta workshop di ruang kontrol**



**Gambar 9: Anggota tim Ibm mendampingi salah satu peserta workshop**



B. Foto pelaksanaan IbM di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Batu –  
Jawa Timur :



**Gambar 9: Kordinasi dengan Kaprodi Broadcast SMKN 3 Batu**



**Gambar 10: Hunting lokasi Seniman tradisi yang ada di Batu**



**Gambar 11: Persiapan awal produksi talkshoe seni tradisi dengan multikamera**



**Gambar 12: Setting meja kontrol produksi**





**Gambar 13: Penyampaian materi multikamera kepada siswa SMKN 3 Batu**



**Gambar 14: Mendampingi siswa untuk cek setting kamera video**





**Gambar 15: Persiapan akhir sebelum mulai take of shot produksi talkshow dengan multikamera**



**Gambar 16: Latihan terakhir (genaral rehearsal) sebelum shooting**

#### **D. Hambatan yang Dihadapi**

Hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan *workshop* ini antara lain:

1. Kurangnya kordinasi antara pimpinan mitra AGBI dengan anggota yang tersebar di beberapa daerah menjadikan beberapa calon peserta workshop yang tidak bisa atau mungkin terlambat menerima undangannya.
2. Ada beberapa guru yang memang di sekolahnya belum ada alat-alat multikamera sehingga agak sedikit kurang maksimal dalam menerima materi workshop dan dalam prakteknya.
3. Asal guru yang berbeda latar belakang yang tidak semuanya bersal dari jurusan broadcasting juga sangat membuat kendala dalam menransfer hal-hal teknis terkaing dengan bidang ilmu kepenyiaran/broadcasting.
4. Modul dari narasumber yang kurang siap dan hanya ditayangkan di layar lcd proyektor sehingga terkadanpeserta kurang begitu memahami.
5. Jarak antara lokasi pemnyampaian materi workshop dan praktek simulasi yang cukup jauh.
6. Kesiapan narasumber untuk simulasi produksi multikamera (talkshow)

#### **E. Cara Mengatasi Hambatan**

1. Menyarankan kepada pimpinan/pengurus AGBI untuk melakukan segala upaya agar informasi pelaksanaan workshop multikamera tetap dihadiri peserta dari anggota AGBI dari mana saja, salah satu cara yang digunakan dengan menggunakan fasilitas di media sosial seperti *Face book* dan *Whats Up*.

2. Menyusulkan beberapa materi modul dengan mengemailkan ke beberapa alamat email peserta workshop.
3. Mengadakan diskusi panel diantara narasumber yang langsung mengutarakan tentang materi-materi multikamera dengan apa yang selama ini sudah pernah dihadapi oleh Guru-Guru di sekolahnya.
4. Menyediakan kendaran besar untuk proses perpindahan penyampaian materi simulasi praktek multikameranya.
5. Perlunya dibuatkan beberapa alternatif terkait tema talkshow yang mengangkat seni tradisional
6. Pendampingan produksi talkshow dengan multikamera untuk siswa broadcast SMK Negeri 3 Batu sepertinya harus diintensifkan mengingat jumlah siswa yang banyak namun peralatan yang dipunyai sekolah relatif kurang lengkap.
7. Kerabat kerja produksi *talkshow* dan pengisi *talkshow*nya harus saling berkesinambungan tidak kerja sendiri-sendiri.

Pada akhirnya baik penyelenggaraan workshop yang diadakan di ISI Surakarta dan di SMK Negeri 3 Batu-Jawa Timur semuanya relatif berjalannya sangat lancar dan sedikit hambatan-hambatan dapat diselesaikan. Selain diberikan hasil dokumentasi selama pelatihan produksi talkshow dengan multikamera hasil simulasi para peserta sendiri mereka juga akan diberikan sertifikat kegiatan.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini sifatnya adalah sebuah bentuk pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan khususnya untuk siswa Guru anggota Asosiasi Guru Broadcasting Indonesia (AGBI) dan juga pada akhirnya untuk siswa setingkat SMA/SMK/MA yang diwakili oleh siswa SMKN 3 Batu Malang.

Oleh karena itu kami senantiasa selalu mengharapkan kerja sama yang telah terjalin dengan baik ini tidak hanya sampai pada kegiatan pelatihan kali ini saja namun pada sepenuhnya kegiatan-kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang lainnya.

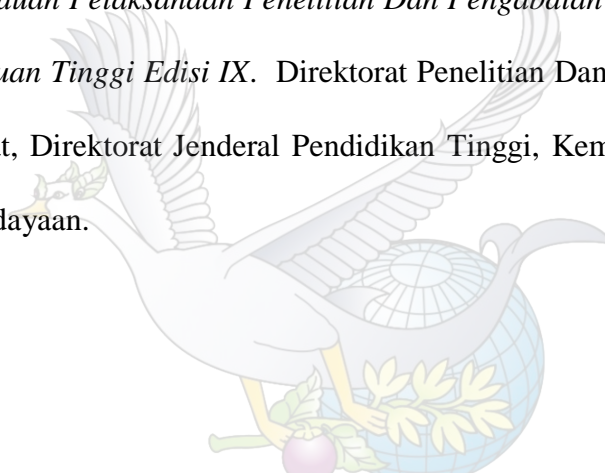
Kami menyadari masih kurangnya laporan ini semoga segera akan kami perbaiki setelah banyak memperoleh saran dan masukan dari pihak-pihak yang berkenan memberikannya.

Kegiatan workshop ini yang didukung sepenuhnya oleh LPPMPP ISI Surakarta dianggap penting dilaksanakan secara berkelanjutan. Workshop ini diharapkan menjadi sebuah motivasi tinggi bagi para mitra yang telah diuraikan tentang peluang kemitraannya dengan dunia civitas akademika ISI Surakarta. Diharapkan nantinya akan tumbuh terus kreativitas untuk mengembangkan metode-metode produksi karya audio visual di bidang pertelevisian.

Perlu adanya rencana lanjutan untuk produksi program yang memiliki format *talkshow* tentang seni tradisi (*local content*) di suatu daerah bekerja sama dengan pemangku kebijakan publik yang ada di instansi-instansi daerah untuk dapat turut bersama-sama menumbuhkembangkan dan melestarikan eksistensi seni tradisional bangsa kita sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung B. 2005. *Panduan Membuat Video Keluarga*. Kawan Pustaka
- Darwanto SS. 1994. *Dasar-Dasar Produksi Acara TV*. Yogyakarta: Duta Wacana Press
- Dadan Efendi. 1993. *Berwiraswasta Dengan Kamera Video*. Surabaya: Karya Anda
- NRA. Candra. 2009. *Modul/Bahan Ajar Mata Kuliah Videografi*. Prodi TV ISI Surakarta.
- Sutrisno PC. 1987. *Media Televisi*. Jakarta: CV. Baru.
- \_\_\_\_\_ 2013. *Panduan Pelaksanaan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Di Perguruan Tinggi Edisi IX*. Direktorat Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.





**LAMPIRAN:**

**A Foto Pelaksanaan Kegiatan::**



**Gambar.1: Spanduk kegiatan Workshop Multikamera untuk AGBI**



**Gambar 2: Ketua kegiatan IbM memberikan sambutan pembukaan kepada peserta workshop multikamera**



**Gambar 3: Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desai ISI Surakarta memberikan sambutan sekaligus membuka kegiatan workshop multikamera**



**Gambar 4: Peserta workshop anggota Asosiasi Guru Broadcast Indonesia (AGBI)**





**Gambar 5: Salah seorang guru dari SMK Muhammadiyah Kepanjen Malang yang menjadi peserta workshop**



**Gambar 6: setting talkshow seni tradisi beserta pengisi acaranya**



**Gambar 7: Gedung SMKN 3 Batu**



**Gambar 8: Rapat pra produksi talkshow**





**Gambar 9: Pemantaban naskah produksi talkshow**



**Gambar 10: Siswa SMKN 3 Batu sangat serius mengikuti materi pelatihan**

**B. Presensi dan Sertifikat Peserta Kegiatan:**

PESERTA WORKSHOP KALITINGKARERA  
 LINTAS DISABILITAS SUDUR BANGKALANTINGKARERA  
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
 KAMPUS 1 ISI SURABAYA  
 20-21 AGUSTUS 2021

No	NAMA	ASAL BANGKAL	EMAIL	NO HP
A.Md	1. Adia Yogi P	SMK N 7 SURABAYA	adiasgt@gmail.com	08222041151
S.Pd	2. Aulia Irfani	SMK N 7 SURABAYA	aulia.irfani03@gmail.com	08124201943
A.Md	3. Aulia Hafid Aul	SMK N 7 Sleas	adulianca@gmail.com	081226170000
S.Sn	4. Kevha Tuna KD	SMK N 7 Sleas	Kevhaundev20@gmail.com	082661732249
A.Md	5. Tasyah purnama	SMK N 5 KPI MEG	dilasder@gmail.com	08121672858
S.T.	6. YUEN PRASETYA	SMK N 5 KPI MEG	yuenyuen120@yahoo.co.id	08675566662
F.Km	7. MCH AGWAR TUGSI	SMK N 8 LAMONGAN	agungkha@gmail.com	081534104763
S.km	8. ONE BELLY LEDIANI	SMK N 1 LAMONGAN	one.one.05@gmail.com	08564884455
A.Md	9. AGUS TRI PURNAWAN	SMK N 1 KENDAL	tri.purnaw@gmail.com	08142111119
	10. Handhyo Nir C	SMK N 1 KLATEN	Handhyo_1126@yahoo.id	085725450773
	11. Adhya Kusuma W	SMK N 1 BLITAR	adhyakusuma@gmail.com	081210123123
	12. RANU RAO	SMK N 1 BLITAR	ranu.rao@gmail.com	081210123123
	13.			
	14.			
	15.			
	16.			
	17.			
	18.			
	19.			
	20.			



**WORKSHOP MULTIKAMERA PRODUKSI PROGRAM TELEVISI  
TALKSHOW UNTUK SENI TRADISI  
SMKN 3 BATU**

HARI/TGL : Selasa / 29 September 2015

KELAS : XI BC A

No.	Nomor Induk	Nama	TANDA TANGAN	KET.
1	00937/00309.069	ALFEUS IMANUEL CHRISTIAWAN	1	
2	1097/0330.069	AGUS SUSANTO	2	
3	1100/0333.069	ANITA DEVI MAHARANI	3	
4	1103/0336.069	BADRIK RETNO KARUNIA SARI	4	
5	1106/0339.069	CAMELIA RHAMDHANI HIBBATULLAH	5	
6	1109/0342.069	DADANG KUSUMA WARDANA	6	
7	1112/0345.069	DIMAS FAJAR	7	
8	1115/0348.069	DWI AMALIA PERMATASARI	8	
9	1127/0360.069	LAELA WIDIASARI	9	
10	1130/0363.069	MELATI TIARA KINTARI	10	
11	1139/0372.069	RIA SETYA NUR AZIZAH	11	
12	1143/0376.069	SALAKA DANA PUTRA SATRIA	12	
13	1146/0379.069	SINTA GLORIA ANANDA DARMA	13	
14	1148/0381.069	VAVA ANDRIANSYAH	14	
15	1149/0382.069	WAHYU PUTRA JAYA	15	
16	1152/0385.069	WINGGA PRASETYA MARDANI	16	
17	1155/0388.069	YUNI SETYAWATI	17	

Mengetahui,  
Waka Kesiswaan

KHOIRUL ANAM, S.Si  
NIP. 19680404 200501 1 009

Batu, 29 September 2015  
Penanggung Jawab  
Wali Kelas

  
AGATHA ARTANTI, S. Sn  
NIP. 19810622 201001 2 012



**WORKSHOP MULTIKAMERA PRODUKSI PROGRAM TELEVISI  
TALKSHOW UNTUK SENI TRADISI  
SMKN 3 BATU**

HARI/TGL : Selasa / 29 September 2015

KELAS : XI BC B

No.	Nomor Induk	Nama	TANDA TANGAN	KET.
1	1098/0331.069	ALI FATKHUR RAHMAN	1	
2	1101/0334.069	ARY ANANDA ARDIKA PUTRA	2	
3	1102/0335.069	AVISSA CINDI TAMALA	3	
4	1104/0337.069	BUNGA ADELINA M.	4	
5	1107/0340.069	CANTIK VERA ASTRID VERONICA	5	
6	1110/0343.069	DENDY UDIANSYAH	6	
7	1111/0344.069	DEVIA ANDIANA SIQY	7	
8	1113/0346.069	DINA AYU PRATIWI	8	
9	1116/0349.069	EVA TRYAS SURYAWATI	9	
10	1119/0352.069	FIGO RIVALDHI	10	
11	1122/0355.069	GITA AMALIA SARASWATI	11	
12	1128/0361.069	MARETA VENIA ANDINI PUTRI	12	
13	1134/0367.069	MUHAMMAD RIAN IKHSANNUDIN	13	
14	1137/0370.069	NENY MEYLANI	14	
15	1141/0374.069	RICKY ZAINAL ABIDIN	15	
16	1144/0377.069	SANIA OKY SAMUDRA	16	
17	1145/0378.069	SAVIRA DIAN WAHYU PRADANI	17	
18	1147/0380.069	TITUS LUHUR WICAKSONO	18	
19	1156/0389.069	YUSTIKA CHUSNUL CHOTIMAH	19	

Mengetahui,  
Waka Kesiswaan

KHOIRUL ANAM, S.Si  
NIP. 19680404 200501 1 009





Batu, 29 September 2015  
Penanggung Jawab  
Wali Kelas

IKA PUSPITANINGSIH, S. Pd  
NIP. 19820801 201001 2 019

**WORKSHOP MULTIKAMERA PRODUKSI PROGRAM TELEVISI  
TALKSHOW UNTUK SENI TRADISI  
SMKN 3 BATU**

HARI/TGL : Selasa / 29 September 2015

KELAS : XI BC C

No.	Nomor Induk	Nama	TANDA TANGAN	KET.
1	00946/00318.074	MARCO MARDIANTO PUTRA		
2	1099/0332.069	AMIRUL ANANTA KUMARA MAHARDIKA	2 	
3	1108/0341.069	CATRIA CINDY MEIRISKA	3 	
4	1114/0347.069	DINI RAHAYU WULANDARI	4 	
5	1117/0350.069	FANNY DHAMANZA AZUMA	5 	
6	1120/0353.069	FIRDA IIR MUCHAROROH	6 	
7	1123/0356.069	IMAN CAHYO SAPUTRO	7 	
8	1126/0359.069	KHUSNUL SARIFAH	8 	
9	1129/0362.069	MAULINA NUR FARIDA	9 	
10	1132/0365.069	MUCHAMMAD FAIS HAMZAH	10 	
11	1135/0368.069	MUHAMMAD SAIFUL	11 	
12	1136/0369.069	MUHAMMAD YUSUF	12 	
13	1138/0371.069	OCTAVIA AGNES	13 	
14	1140/0373.069	RIKA SETYA NUR AZIZAH	14 	
15	1151/0384.069	WIDYA SARI	15 	
16	1153/0386.069	YOSUA NOVANDA SETIAWAN	16 	
17	1154/0387.069	YUDHA SETYAWAN	17 	
18	1157/0390.069	ZALSA BELLA AMELIA LISANDI	18 	


Mengetahui,  
Waka Kesiswaan

KHOIRUL ANAM, S.Si  
NIP. 19680404 200501 1 009

Batu, 2015

Penanggung Jawab

Wali Kelas

  
YUHENNI EFENDI, S. Pd.

NIP. 19780503 201101 2 005



# SERTIFIKAT

No. 1716/IT6.3/PP/2015

Diberikan kepada :

KARINA TIARA D.

Atas Partisipasinya sebagai :

PESERTA

## **WORKSHOP MULTIKAMERA UNTUK ASOSIASI GURU BANGUNAN BERTINGKAT INDONESIA AGBI**

Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV)  
Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD)  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

**SURAKARTA, 22 AGUSTUS 2015**

Dean  
Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ranang Agung Sughartono, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 197111102003121001



## C.Modul/Hand Out Kegiatan

### TAHAPAN PASCAPRODUKSI:

### PENGENALAN TEKNIK DASAR

### VIDEO EDITING

#### Pengertian Editing

- Proses menyusun, memotong, dan memadukan kembali (film/rekaman) menjadi sebuah cerita utuh dan lengkap (= penyuntingan). (Kamus Besar Bahasa Indonesia, P&K94)
- *Editing/Montage/Decoupage* merupakan stadium akhir dari proses pembuatan film, termasuk didalamnya pengolahan kembali suara dramatisasi gambar.
- (JM Piter : Montage 94).
- *D.W Griffith* mengatakan bahwa editing adalah hal terpenting dalam film, karena editing merupakan unsur seni tertinggi, dan terkenal dengan teorinya dramatik, empasis atau menyusun gambar film untuk menimbulkan tekanan dramatik.
- Editing berkaitan erat dengan penyusunan naskah dan penyutradaraan. Cara kerja wilayah editing mengacu kepada susunan bangunan dramatik pada skenario. Wilayah kerja editor merupakan paduan koordinasi penciptaan dramatisasi oleh sutradara, tanpa mematikan kreatifitas editornya.

#### Tujuan Editing

- Menciptakan kesinambungan gambar dan surara agar berjalan dengan wajar dan logis.
- Menciptakan dinamika gambar melalui susunan gambar dan suara, sehingga tidak timbul suatu kebosanan.
- Menggugah emosi penonton.
- Menciptakan makna simbolik dengan pola transisi atau tehnik tertentu.
- Managemen terhadap durasi.

#### Hal-hal yang harus dikuasai oleh seorang editor

- Memilih gambar
- Mempertimbangkan keterpaduan dan kesinambungan (*continuity*)
- Memilih jenis-jenis transisi (*dissolve, wipe, fade, dll*)
- Membentuk irama atau tempo.

#### Linear dan Non-Linear Editing

##### ❖ **Linear Editing**

Linear Editing yaitu system editing dengan menggunakan materi video yang disunting/disusun secara seri dan berurutan dari awal hingga akhir, maksudnya kita harus memikirkan shot 1 dan 2 sebelum menuju shot 3.

Editing video pada prinsipnya bekerja secara menyalin (mengcopy), bagian mana materi yang akan disalin, dipilih dan ditransfer dari satu pita ke pita lain. Paling tidak membutuhkan 2 buah VTR (Video Tape Recorder), satu VTR untuk memutar gambar original sedangkan VTR yang satunya untuk merekam gambar terpilih dari pita original.

Menggunakan peralatan video yang lengkap. Sebagai contoh peralatan yang dibutuhkan terdiri dari:

- 3 buah Video Cassette Recorder (VCR) sebagai player untuk memutar hasil rekaman (Kaset original)
  - 1 buah VCR sebagai recorder untuk merekam hasil edit (master edit)
  - 3 buah TV monitor untuk melihat shot yang kita pilih untuk diedit dan hasil yang telah diedit.
  - 1 buah Video Mixer atau special effect generator atau digital effect
- 
- 1 buah Editing Control unit
  - 1 buah Audio Mixer untuk mencampur berbagai sumber suara (Original Sound, Atmosphere, Soun Effect, dan ilustrasi musik)

#### ❖ **Non-Linear Editing**

Ketika kita menggunakan istilah Non Linear editing, kita berarti mengedit video dari perangkat keras. Non linear memerlukan 2 hal : *editing software* dan sebuah *video capture card* untuk mendapatkan video ke dalam computer. Ketika klip video sudah *digitized* pada perangkat keras, klip video dapat disusun sedemikian rupa dengan menyeret mouse, seperti mudahnya kita mengedit kata dengan menggunakan *software* pengolah kata. Komputer yang kita miliki harus sudah dilengkapi dengan *video capture card* (*matrox, canopus, pinnacle, dll*)

#### **Perangkat Editing**

- Perangkat keras (*Hardware*)
  - » PC (*personal computer*) minim intel pentium III atau AMD Althon speed 1 Ghz.
  - » Memory RAM minimal 256 Mb.
  - » Hardisk minimal 80 Gbz (IDE, Serial ATA)
  - » VGA Card minimal 32 Mb (resolusi monitor 1024x768 Pixel)
  - » Sound Card yang mendukung DirectX
  - » CD-R/RW dan DVD-R/RW untuk menulis dalam format VCD maupun DVD
  - » DV Capture Card/IEE 1394 Card
  - » Sistem Operasi Windows XP Home
  
- *Video Capture Card*  
Berfungsi untuk mengkonfersi sinyal pita analog menjadi data video digital.
  - *Pinnacle edition 5/ Pro-One/ DV 500*
  - *Matrox digisuite/ RTX-100/ RTX-2*

- *Canopus DV-Raptor / DV-Rex/ DV-Storm*
- *Avid MCXPress/ Mojo/ Xpress-DV*
- *Video Toaster (VT3) System*
- *DPS, Fast Video Machine, Media 100, dsb.*

- Perangkat Lunak (Software)  
**Adobe Premier Pro**, *Final Cut pro*, *Vegas*, *Ulead media Pro*, *Avid media Composer*,  
*DPS Velocity*, dll.



# Adobe Premiere Pro 1.5

Pada saat dibuka pertama kali, program ini akan menanyakan kepada kita apa yang akan kita pilih, bikin project baru atau membuka project yang sudah kita buat. **Project** adalah susunan atau layout jendela untuk bekerja di Adobe Premiere.



## JENDELA ADOBE PREMIERE

Project Window  
Window

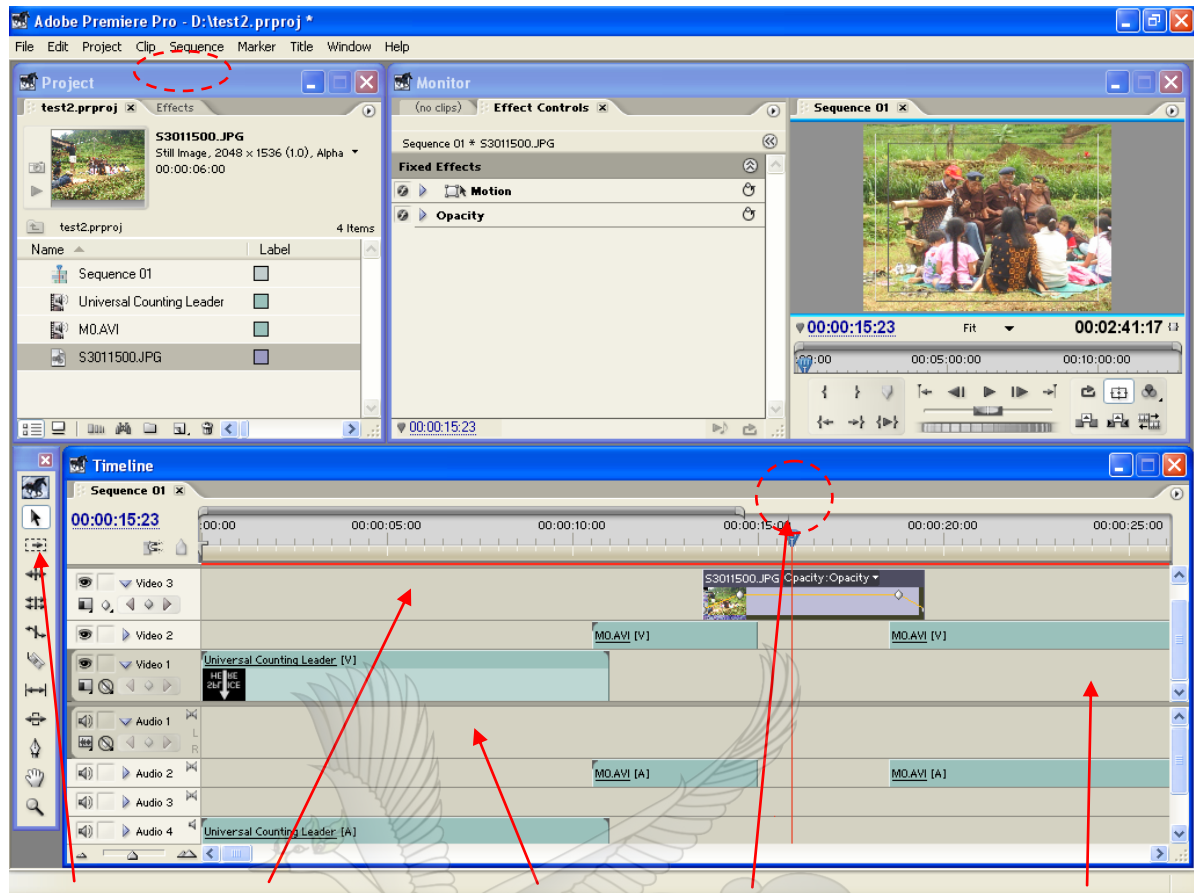
Effect, Transisi, Video, Audio

Mengatur Effect, Transisi

Monitor

Palette





Editing Tools  
Window

Track Video

Track Audio

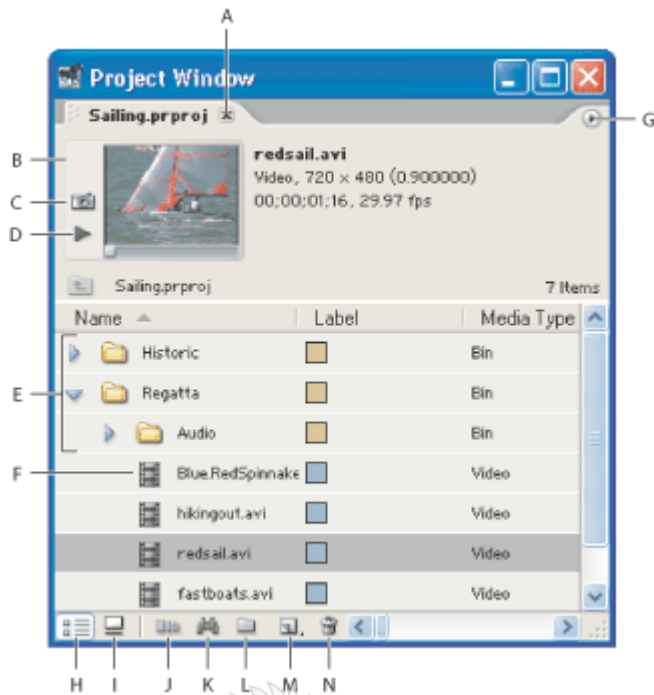
Head player

Timeline

## PROJECT WINDOW

Digunakan untuk menyimpan elemen atau footage yang akan digunakan dalam movie editing. Elemen tersebut diantaranya Video Clip, Gambar, atau Foto, Ilustrasi Musik, Narasi, Judul/Title dan Background. Untuk selanjutnya elemen-elemen tersebut disebut **clip**.



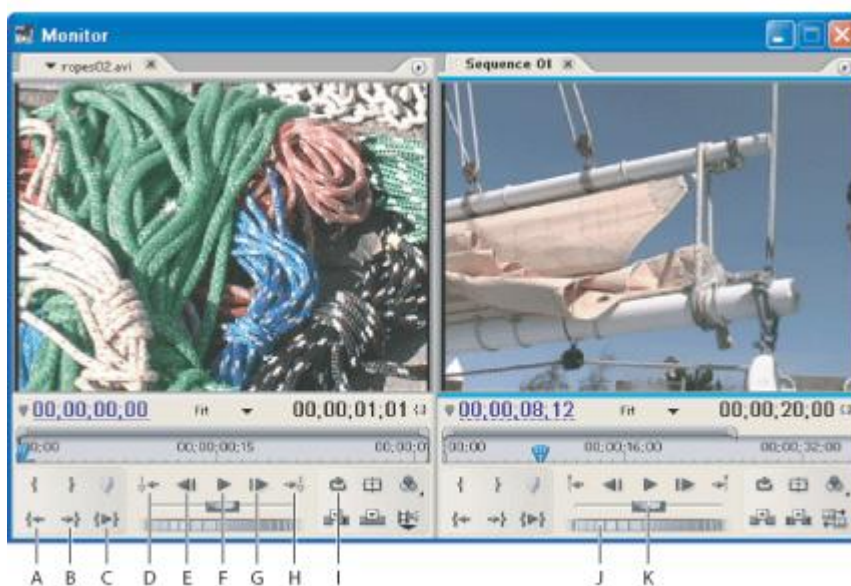


A. Close Project B. Thumbnail viewer C. Set poster frame D. Play thumbnail E. Bins F. Clip G. Project window menu H. List view I. Icon view J. Automate to Sequence K. Find L. New Bin M. New Item N. Delete Selected Items

## Monitor window

(perlu ditambahi safe area)

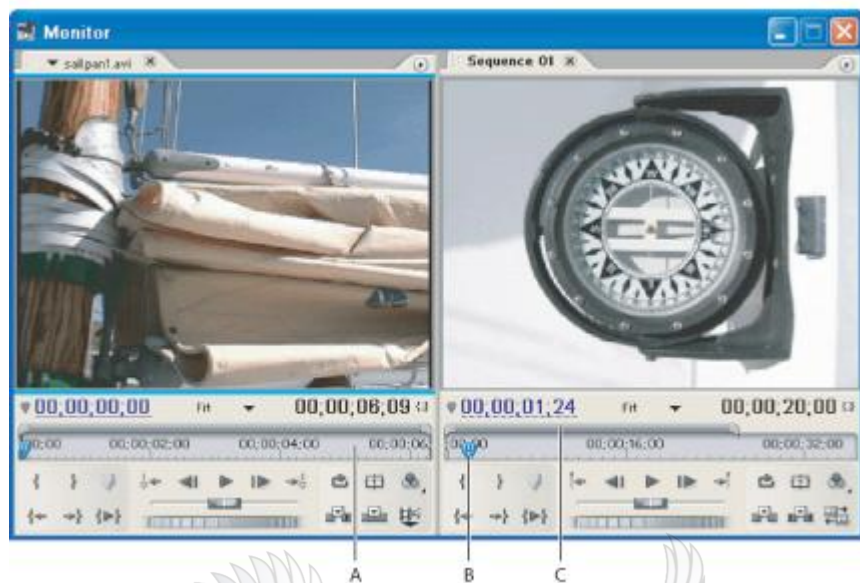
Digunakan untuk melihat hasil editing maupun sumber dari masing-masing clip. Monitor bisa di-setting untuk berbagai keperluan baik yang menggunakan satu atau dua monitor window.



Playback controls in the Monitor window



- A. Go To In point
- B. Go To Out point
- C. Play In point to Out point
- D. Go To Previous Marker
- E. Frame back
- F. Play/Stop
- G. Frame forward
- H. Go To Next Marker
- I. Loop
- J. Jog disk
- K. Shuttle slider

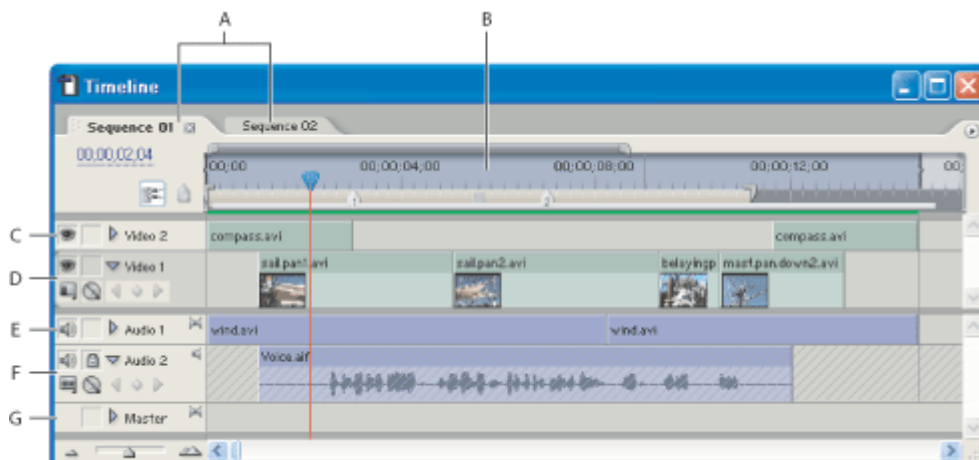


**Time ruler controls in the Monitor window**

- A. Time ruler
- B. Current-time indicator
- C. Viewing area bar

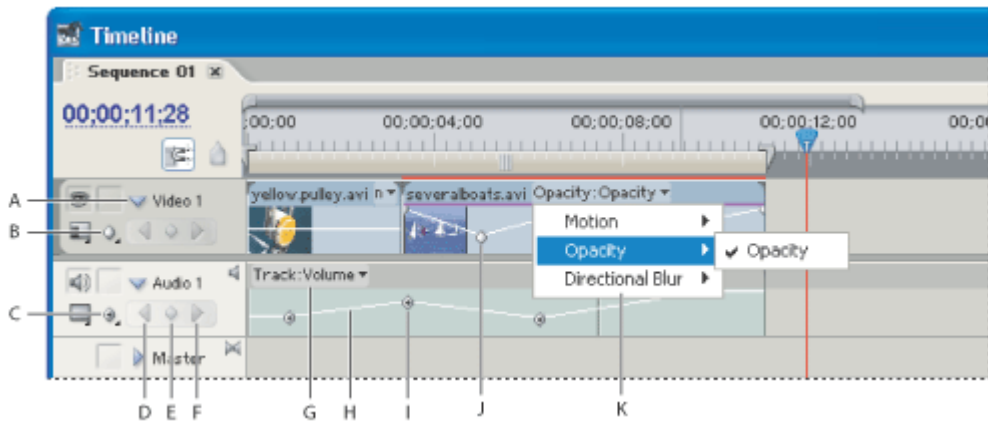
**Timeline window**

Merupakan tempat dimana clip diedit yang bekerja berdasarkan waktu (horizontal). Secara vertical timeline dibagi menjadi **track Video** dan **track Audio**.



**The Timeline window**

A. Sequence tabs B. Time ruler C. Video track 2 D. Video track 1 E. Audio track 1 F. Audio track 2 G. Master audio track

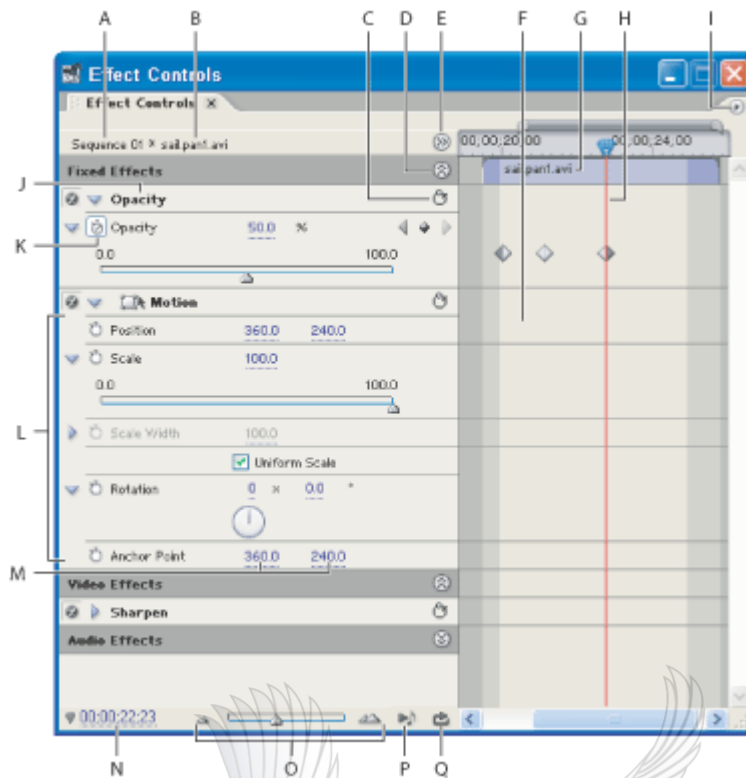


### Track keyframe controls in the Timeline window

A. Disclosure triangle (tombol buka/tutup track) B. Show Keyframes (video) C. Show Keyframes (audio) D. Previous Keyframe button E. Add/remove Keyframe button F. Next Keyframe button G. Track effect properties H. Keyframe graph I. Track keyframes J. Clip keyframes K. Clip effect properties

### Effect Controls

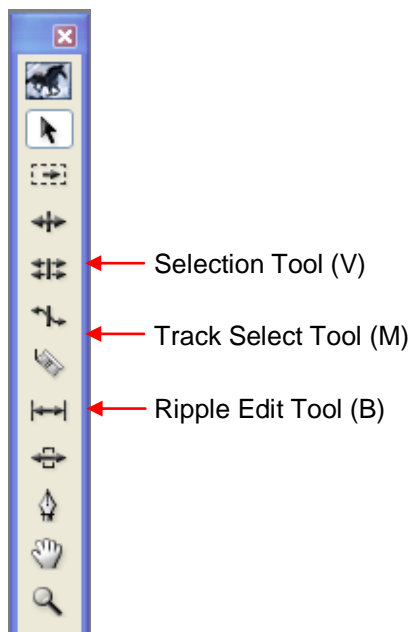
Effect Controls window meliputi suatu timeline, current-time indicator, zoom controls, dan suatu area navigator yang serupa ditemukan di dalam Timeline window. Ketika suatu klip terpilih di dalam Timeline window, Effect Controls secara otomatis melakukan penyesuaian demikian juga icon akan tampil dalam timeline itu. Dalam Effect Controls garis waktu (time ruler) menjadi keyframe area, di mana kamu dapat menetapkan keyframes untuk nilai masing-masing effect property pada frame tertentu.



### Effect Controls window

- A. Sequence name
- B. Clip name
- C. Reset Effect button
- D. Show/Hide Effects button
- E. Show/Hide Timeline button
- F. Keyframe area
- G. Currently selected clip (in the keyframe area)
- H. Current-time indicator
- I. Effect Controls window menu
- J. Effect button
- K. Toggle Animation button
- L. Effect properties
- M. Effect values
- N. Current time
- O. Zoom controls
- P. Play Audio
- Q. Loop Audio

### EDITING TOOLS



- ← Rolling Edit Tool (N)
- ← Rate Stretch Tool (X)
- ← Razor Tool (C)
- ← Slip Tool (Y)
- ← Slide Tool (U)
- ← Pen Tool (P)
- ← Han Tool (H)
- ← Zoom Tool (Z)

### **Selection Tool (V)**

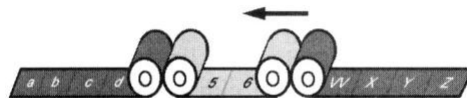
Digunakan untuk menyeleksi satu buah clip. Bila ada clip yang terseleksi, gunakan tool ini untuk melakukan trimming dengan mendekatkan kursor ke ujung clip.

### **Track Select Tool (M)**

Digunakan untuk menyeleksi beberapa buah clip dalam suatu track.

### **Ripple Edit Tool (B)**

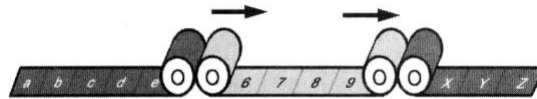
Durasi clip lain yang ada di sebelahnya tetap. Namun keseluruhan durasi berubah sesuai dengan banyaknya perubahan clip yang diedit.



### **Rolling Edit Tool (N)**

Tool ini mempertahankan durasi keseluruhan clip tetap konstan. Jika clip yang di tengah dipanjangkan atau dipendekkan maka clip di sebelahnya menyesuaikan.

Untuk memudahkan Anda dapat membayangkan clip seperti tisu gulung yang dapat dipanjangkan dan dipendekkan. Panjang kertas tisu menunjukkan durasi clip



### Rate Stretch Tool (X)

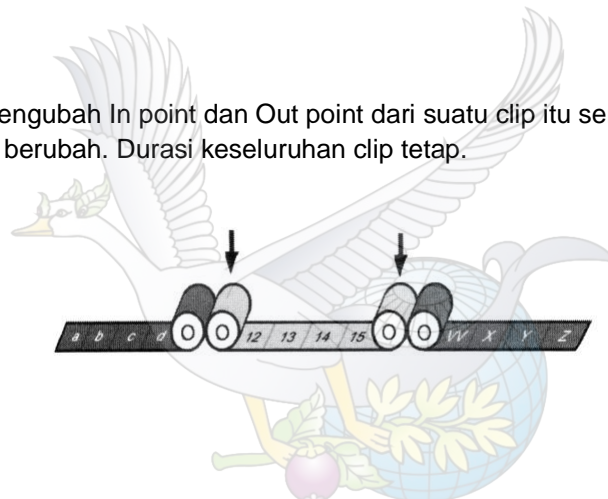
Digunakan untuk mengatur menambah atau mengurangi durasi clip namun dengan jumlah frame tetap. Dengan kata lain akan berpengaruh pada *speed* suatu clip. Hasilnya sama seperti Anda menggunakan Clip> Speed/Duration...(Ctrl+R).

### Razor Tool (C)

Untuk membagi atau memotong clip menjadi dua atau lebih.

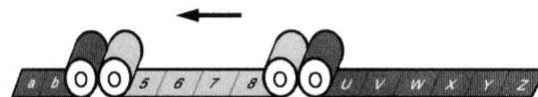
### Slip Edit Tool (Y)

Digunakan untuk mengubah In point dan Out point dari suatu clip itu sendiri. Clip yang berada di sebelahnya tidak berubah. Durasi keseluruhan clip tetap.



### Slide Edit Tool (P)

Digunakan untuk menggeser posisi clip di Timeline. Durasi, In point dan Out point dari clip yang diedit konstan. Durasi keseluruhan clip tetap



### Pan Tool (P)

Tool ini berguna agar Anda dapat bekerja lebih efisien untuk mengatur posisi Keyframe graph ke atas atau ke bawah. Dapat juga untuk menambahkan keyframes pada Timeline window pada setiap waktu dengan cara lain bisa menggunakan tombol penambah Keyframe. Untuk menambah keyframe anda harus menekan Ctrl.

## Han Tool (H)

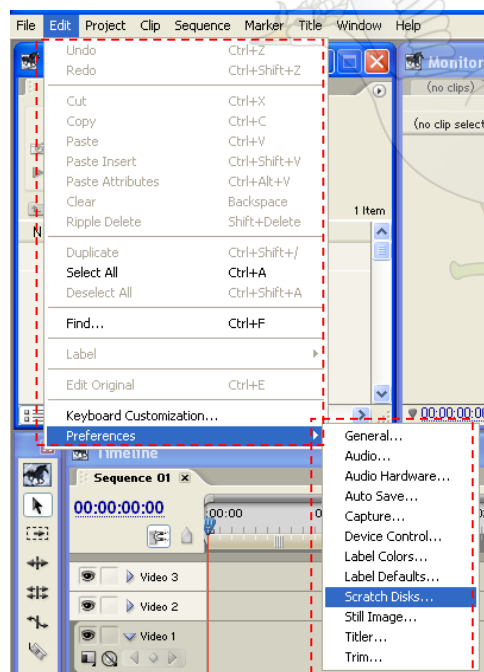
Digunakan untuk menggeser timeline ke arah sebelum maupun sesudahnya. Fungsi ini sama dengan fungsi slider pada bagian bawah timeline.

## Zoom Tool (Z)

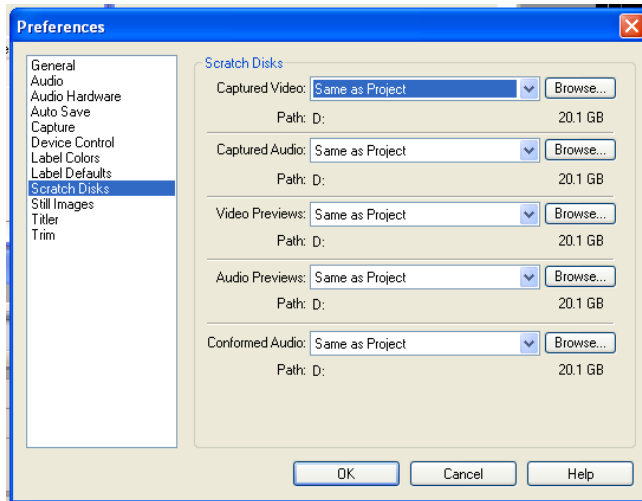
Digunakan untuk menambah atau mengurangi satuan waktu timeline. Anda bisa juga menggunakan (–) untuk Zoom out timeline dan (=) untuk Zoom in timeline.

## MENGATUR PREFERENCES ( *Edit > Preferences> scratch disk* )

Dengan melakukan manajemen pada **preferences**, kita dapat mengatur penggunaan harddisk. Digital editing bekerja tergantung pada memory (RAM) dan harddisk. Jika memory tidak mencukupi maka secara otomatis akan “meminjam” ruang harddisk (scratch disk) untuk preview maupun menyimpan hasil editing (jika render). Maka sebaiknya ruang harddisk harus dikelola dengan meletakkan masing-masing kebutuhan pada harddisk yang berlainan agar program berjalan efisien dan tidak saling mengganggu satu sama lain.







Adobe Premiere sepenuhnya bergantung pada Memory (RAM) dan Harddisk, maka sebaiknya :

1. Gunakan minimal 2 (dua) buah harddisk berkecepatan tinggi. Satu harddisk untuk file system maupun program Adobe Premiere Pro, sedangkan harddisk yang lain untuk menyimpan file capture, file render maupun sebagai scratch disk.
2. Meletakkan scratch disk untuk capture dan video preview pada harddisk yang lebih cepat.
3. Disarankan menggunakan Memory (RAM) 1 GB ke atas untuk mencapai performa optimal.

## CAPTURE / DIGITIZED

Tahap pertama untuk melakukan proses digital editing adalah **Capture / Import / Digitized**. Ketiga istilah tersebut mempunyai arti sama yaitu mengkonversi sinyal video analog maupun digital menjadi data video digital. Selanjutnya kita akan menyebutnya **CAPTURE**.

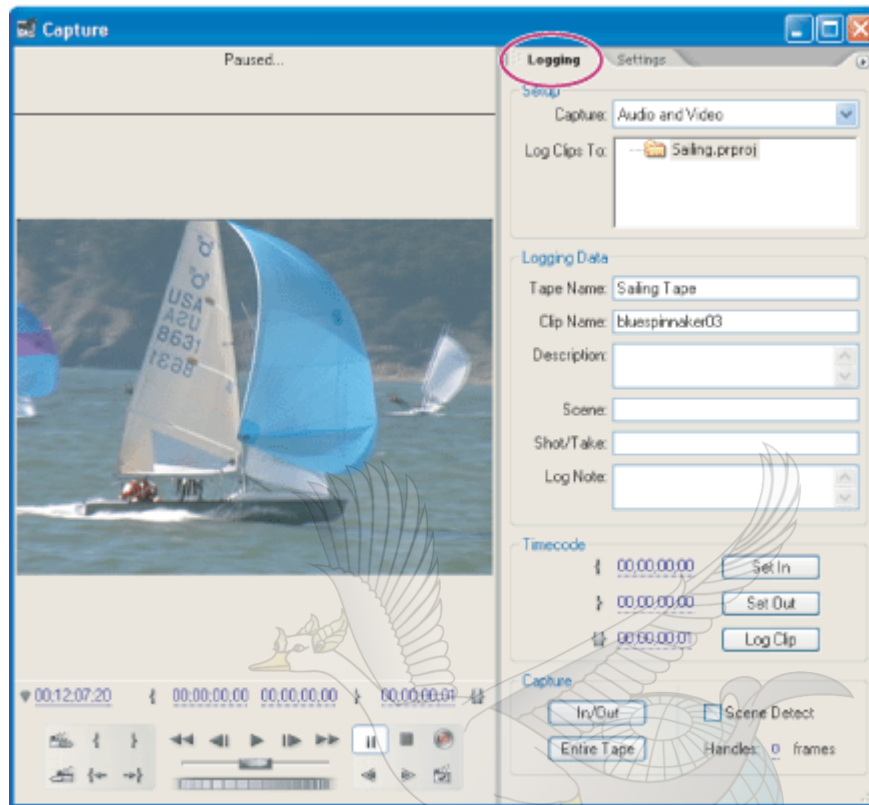
## BATCH CAPTURE

Batch Capture merupakan proses capture secara otomatis yang berpedoman pada informasi Timecode. Timecode adalah informasi pada pita video yang menunjukkan waktu dengan hirarki **Jam – Menit – Detik – Frame**.

Dengan proses batch capture kita dapat memilih bagian-bagian tertentu saja yang akan dicapture yang nantinya akan berjalan dengan otomatis.

1. Untuk memilih bagian-bagian tertentu yang akan dicapture, pilih menu **Logging** yang terdapat pada kotak menu Capture.

- Untuk awal video yang akan kita capture, klik tombol **Set In** dan untuk mengakhiri tekan tombol **STOP** kemudian klik **Set Out**.
- Agar informasi tersebut dibaca oleh batch list maka kita harus menekan tombol **Log Clip**.



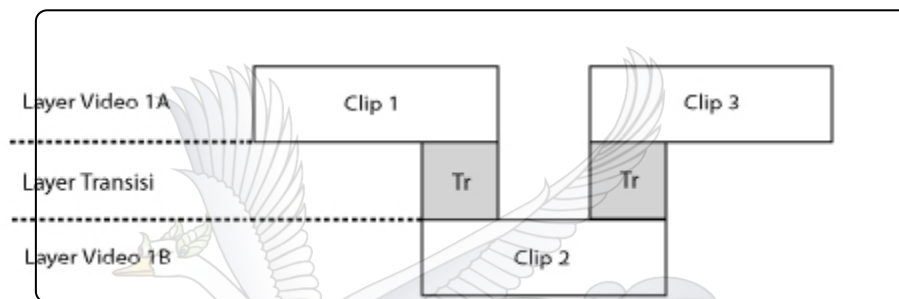
Reel Name	In Point	Out Point	Duration	File Name	Log Comment	Settings
✓ 002	00:01:06:00	00:02:22:00	00:01:16:01	13b'1 Ext Pinggir Kali		
✓ 002	00:02:24:00	00:03:37:00	00:01:13:01	13b'1 Ext Pinggir Ka...		
✓ 002	00:05:09:00	00:05:19:00	00:00:10:01	13b'2 cov sulis		
✓ 002	00:05:19:00	00:05:31:00	00:00:12:01	13b'3 cov1		
✓ 002	00:05:35:00	00:05:44:00	00:00:09:01	13b'3 cov2		
◆ 002	00:06:03:00	00:06:10:00	00:00:07:01	13b'4 cov1		
◆ 002	00:06:11:00	00:06:24:00	00:00:13:01	13b'4 cov2		
◆ 002	00:06:24:00	00:06:37:00	00:00:13:01	13b'4 cov3		
◆ 002	00:06:40:00	00:07:42:00	00:01:02:01	13b'5 cov lis		
◆ 002	00:07:56:00	00:08:11:00	00:00:15:01	13b'6 cov1 gondrong		
◆ 002	00:08:16:00	00:08:26:00	00:00:10:01	13b'6 cov2 gondrong		
◆ 002	00:08:38:00	00:08:47:00	00:00:09:01	13b'7 cov gondrong		
◆ 002	00:09:02:00	00:09:21:00	00:00:19:01	13b'8 cov joko		
◆ 002	00:09:43:00	00:10:07:00	00:00:24:01	13b'9 bubaran		
◆ 002	00:10:07:00	00:11:58:00	00:01:51:01	13b stok kâtrian1		
◆ 002	00:11:58:00	00:12:21:00	00:00:23:01	13b stok kâtrian2		
◆ 002	00:12:24:00	00:12:46:00	00:00:22:01	11'0 sulis lar1		
◆ 002	00:12:47:00	00:13:02:00	00:00:15:01	11'0 sulis lar2		
◆ 002	00:15:19:00	00:17:37:00	00:02:18:01	20'1 Ext Nyanyi Mal...		
Total Duration: 00:24:00:24			Uncaptured Duration: 00:08:01:14			

## MEMBERIKAN TRANSISI

Metode pemberian transisi pada clip disesuaikan dengan workspace yang dipakai dalam project, terdapat dua macam workspace editing dalam Adobe Premiere sebelumnya, pada versi 5 dan 6 masih menyertakan kedua model yaitu A/B Editing dan Single Track Editing sedangkan pada versi Adobe Premiere Pro 1.5 dan 2.0 workspace A/B Editing telah dihilangkan dan hanya menggunakan satu macam workspace yaitu Single Track Editing.

### Workspace A/B Editing

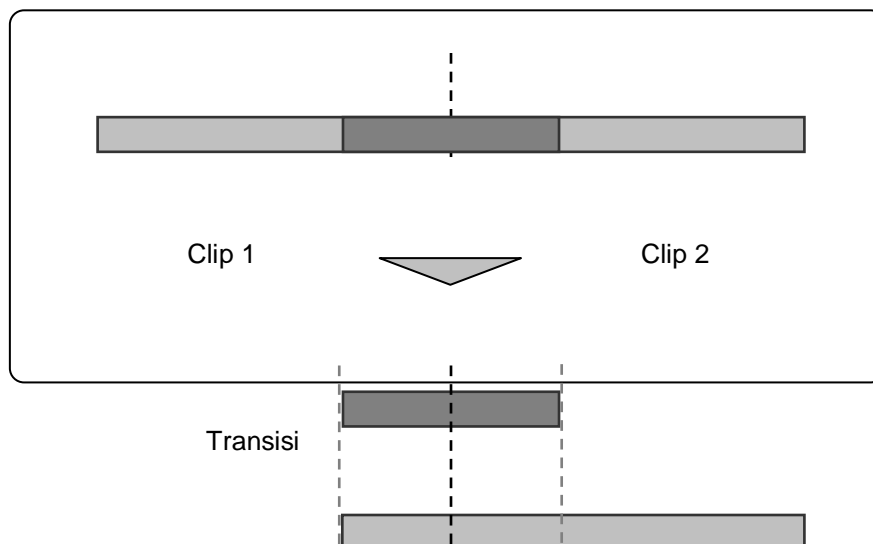
Pada workspace jenis ini transisi memiliki track/layer sendiri. Biasanya metode ini digunakan oleh para pemula yang baru mengenal digital video editing, dan sedang mempelajari metode pemberian transisi. (Pemberian transisi menggunakan workspace jenis ini tidak akan dijelaskan lebih lanjut).



Metode transisi pada workspace A/B editing.

### Workspace Single Track Editing

Pada workspace model ini transisi tidak memiliki track sendiri, jadi Premiere menggunakan frame yang tersisa dari hasil trimming sebagai durasi transisi.



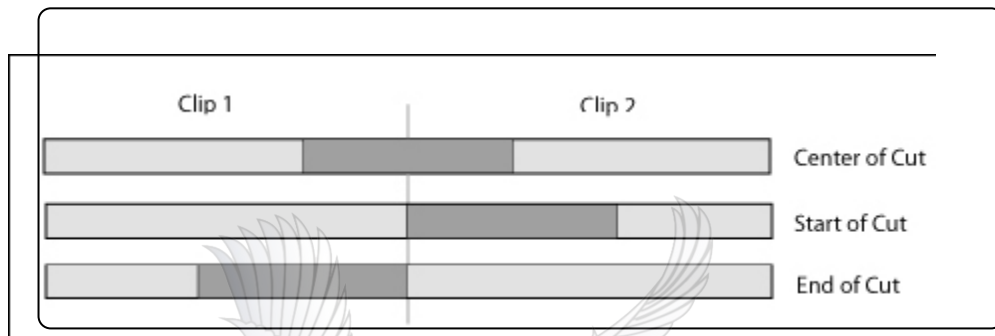
Clip 2



Clip 1

Metode transisi pada workspace Single Track

Apabila clip tidak memiliki frame sisa maka kita dapat mengatur durasi transisi dan mengubah posisi transisi dengan metode Center of Cut, Start of Cut dan End of Cut.



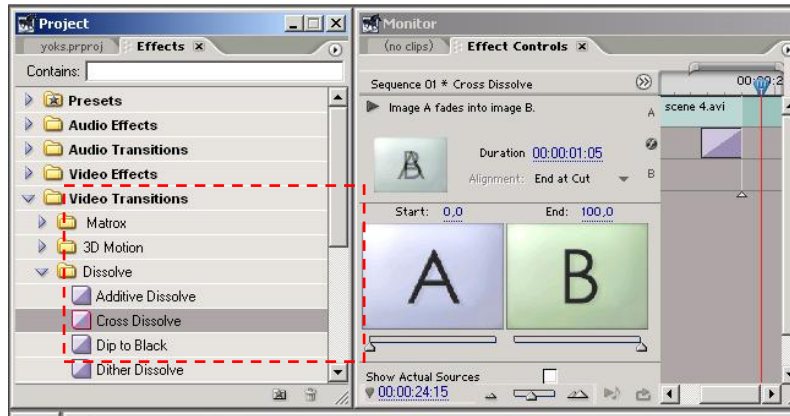
Berbagai posisi transisi dalam single track

### Memberi transisi diantara dua Clip

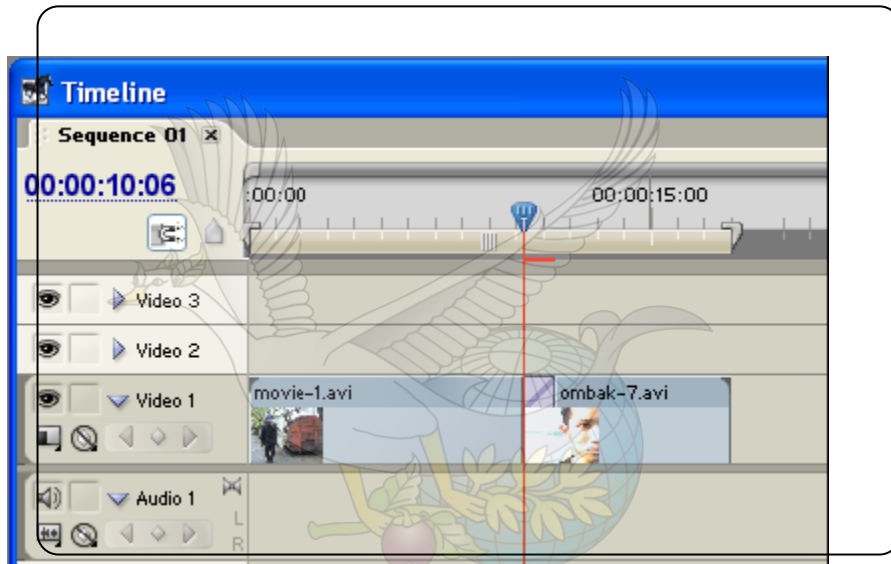
Untuk lebih jelasnya maka akan dijelaskan langkah demi langkah proses pemberian transisi pada workspace Single Track Editing, caranya :

1. Setelah Anda melakukan pemotongan gambar dan kemudian akan diberi sebuah transisi maka langkah selanjutnya, klik Tab Effects pada Project Window. Bukalah pilihan Video Transitions, selanjutnya pilih salah satu transisi yang dikehendaki.





2. Selanjutnya drag pilihan transisi sesuai dengan keinginan Anda ke dalam Timeline Window, tempatkan di Track Video antara dua Clip yang akan diberi transisi.



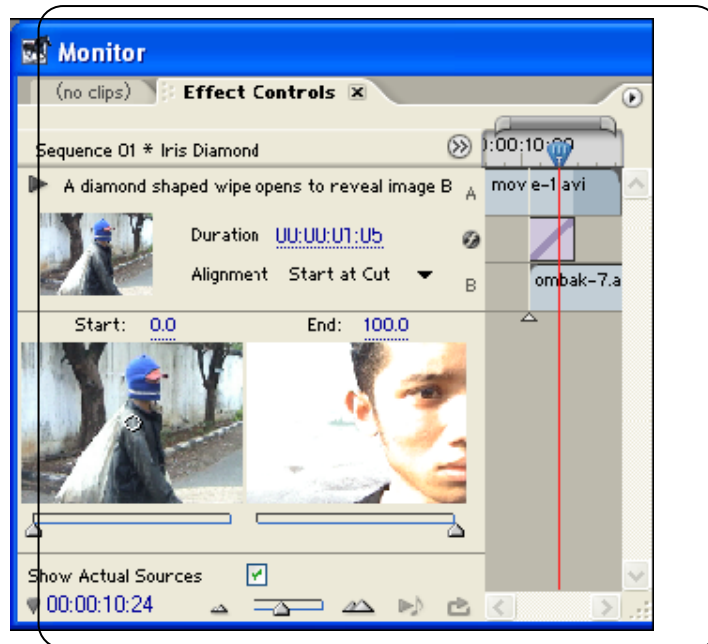
3. Kita dapat melihat hasil pemberian transisi dengan melakukan Play pada Sequence Monitor Window atau dengan menekan Space Bar atau L pada keyboard komputer (Adobe Premiere Pro tidak memerlukan proses render untuk memainkan hasil transisi).

### Mengatur kembali transisi diantara dua Clip

Untuk proses mengatur transisi pada workspace Single Track Editing, caranya :

1. Setelah Anda memberi sebuah transisi maka langkah selanjutnya, Pilih transisi yang akan diatur posisi pergerakan pola atau durasi transisi dengan cara klik satu kali pada transisi tersebut, klik Tab Effects Controls. Aturlah sesuai kebutuhan misalnya melakukan pengaturan durasi transisi.





2. Selanjutnya ubahlah nilai pilihan Duration. Maka panjang durasi akan berubah.
3. Kita dapat melihat hasil pemberian transisi dengan melakukan Play pada Sequence Monitor Window atau dengan menekan Space Bar atau L pada keyboard komputer.

### Menghapus Transisi

Pada suatu saat mungkin kita perlu menghapus transisi yang telah kita buat, maka untuk menghapus transisi caranya pilih transisi yang akan dihapus kemudian tekan tombol Delete yang ada dalam keyboard komputer.

### Mengganti Transisi

Sedangkan untuk mengganti transisi yang telah ada dengan transisi jenis lainnya, yang perlu kita lakukan adalah menimpa transisi yang lama dengan transisi yang baru pada posisi yang sama, maka transisi yang lama akan digantikan dengan transisi yang baru. Misalnya transisi lama kita adalah jenis Wipe, kemudian kita akan menggantinya dengan jenis Cross Dissolve, maka yang perlu kita lakukan adalah mengambil transisi dari jendela Tab Effects di Project Window, kemudian kita *drag and drop* kedalam Timeline Window tepat pada transisi yang lama, maka secara otomatis transisi Wipe akan berubah menjadi Cross Dissolve dengan durasi yang sama.